

**PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA**
(Studi *Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V
di SDN 38 Rejang Lebong)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:
VIONNA BUNGA TANNIA
NIM. 21591227

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2025

PENGAJUAN SKRIPSI

PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di - Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

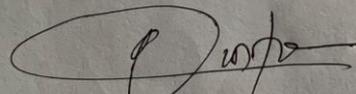
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi saudara mahasiswa program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)**" sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

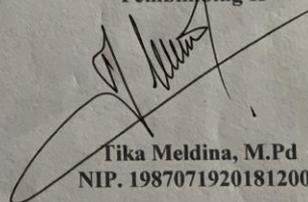
Curup, Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Pembimbing II



Tika Meldina, M.Pd
NIP. 19870719201812001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vionna Bunga Tannia
NIM : 21591227
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : PGMI
Judul : Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (*Studi Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

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

Curup, Juni 2025

Penulis,



Vionna Bunga Tannia
NIM. 21591227



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

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 094 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2025

Nama : **Vionna Bunga Tannia**
Nim : **21591227**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Masdrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)**

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

Hari/ Tanggal : **Kamis, 03 Juli 2025**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruang 3 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

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

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Sekretaris

Tika Meldina, M. Pd
NIP. 19870719202812001

Penguji I,

Dr. Sagiman, M.Kom
NIP. 197905012009011007

Penguji II

Yosi Yuliza, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Assalamuallaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi *Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)”**. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampau 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 terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Prof. Dr. M. Istan, M. E. selaku Wakil Rektor II, Bapak Prof. Dr. Nelson, S. Ag, M.Pd. I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I., selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Guntur Gunawan M.Kom., selaku Pembimbing I dan Ibu Tika Meldina, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membantu dan memberikan motivasi selama proses menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Ibu Nurbaiti, S.Pd, SD, M.Pd ., selaku kepala sekolah SDN 38 Rejang Lebong dan ibu Anita Torsia S.Pd selaku guru kelas V yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan Masyarakat luas.

Curup,

Penulis

Vionna Bunga Tannia

NIM 21591227

MOTTO

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al-Insyirah, 5-6)

Orang lain tidak akan bisa paham perjuangan dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tau hanya bagian *storiesnya*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

(VBT)

PERSEMBAHAN

Puji serta syukur kepada kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa bangga saya persembahkan kara ini untuk:

1. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta, cinta pertama dan panutanku Bapak M. Thantawi dan pintu surgaku Ibu Lusiana Ambarwati, terima kasih atas doa, materi, semangat, motivasi, pengorbanan, perhatian, kesabaran dan nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti. Terima kasih selalu berjuang dikehidupan saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya,. Terimakasih selalu mendukung selama pendidikan, yang selalu menyangingiku dan selalu memberikan doa dalam setiap sujud dan harapan kalian demi tercapainya cita-citaku, Sehat selau Bapak dan Ibu *I Love You Forever*.
2. Kepada adikku tersayang satu-satunya M Fachry Tanli Al Akbar, terimakasih telah memberikan semangat, dukungan, mendoakan serta menemani mbak selama ini semoga kita bias membaggakan orang tua kita.
3. Kepada Keluarga besarku dan untuk yuk elva yang telah memberikan dukungan, membantu adekmu ini selalu menyemangati yang luar biasa kepada adik mu ini, selalu mengajari di bangku kuliah sampai selesai, dan terimakasih untuk untuk keponakan, cucu, mbak, adek untuk semangat dan dukungan yang luar biasa.
4. Sahabat baikku dan cantikku dari SD hingga Kuliah Anggela Oktalia sahabatku yang telah menemaniku dalam keadaan suka dan duka selama ini, yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini, dan yang selalu mengisi hari-hariku, perjuangan kita tahun ini lulus dan memakai toga berdua.
5. Sahabat baikku sedari SMK Ria, Lafoza, Yuni, Yolana, Singgi terimakasih sudah mendukung selama perkulihan ini, terimakasih sudah selalu ada tidak perna berubah selama ini, saya ucapkan terimakasih atas dukungannya yang telah kalian beri selama ini, semoga kalian sukses selalu dan tidak perna berubah.
6. Teruntuk sahabat Windy, Ayu, Arif, yang telah berjuang sama-sama saya ucapkan terimakasih karena sudah menjadi bagian dari mengerjakan skripsi ini yang selalu direpotkan untuk mengurus semuanya yang berkaitan dengan pengerjaan skripsi ini, dan juga terimakasih kepada para sahabat septian, maulana, dimas, rini, cindy, dan putri. Terimakasih kalian sudah menjadi teman terbaik dari semester 1 sampai semester akhir selama menempuh pendidikan sarjana.

7. Teruntuk teman-teman sekelasku PGMI E , teman-teman KKN dan PPL serta semua rekan-rekan seperjuangan keluarga Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Angkatan 2021 terima kasih selalu membersamai dan memberikan keceriaan selama proses mencapai titik puncak akhir perkuliahan saat ini.
8. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, yaitu Muhammad Irfan terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang menjadi salah satu penyemangat karena selalu ada dalam suka maupun duka. Berkontribusi dalam penulisan skripsi ini baik waktu, tenaga, maupun moril kepada penulis. Terimakasih telah menjadi rumah, pendamping, dalam segala hal menemani dan mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan dalam segala hal yang dilalui.
9. Vionna Bunga Tannia, ya! Saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bias bertahan samapai sejauh dititik ini, terimakasih untuk tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba.
10. Karya Skripsi ini kupersembahkan kepada almamater IAIN Curup.

ABSTRAK

Vionna Bunga Tannia, NIM. 21591227 “**PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi *Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)**”. Skripsi pada Program Studi Pendidik Guru Madrasah Ibtidayah IAIN Curup.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah; 1) Untuk mengetahui hasil dari penggunaan media monopoli di V SDN 38 Rejang Lebong; 2) Untuk mengetahui ada pengaruh dalam Media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong; 3) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol V SDN 38 Rejang Lebong.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Populasi penelitian ini yaitu 30 siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong yang dibagi menjadi dua yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, dokumentasi, serta teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* yang dimana nilai *posttest* lebih baik, dan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 34,75 sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 32,75 artinya dua kelompok tersebut tidak ada yang memenuhi (KKTP); 2) Menunjukkan bahwa penggunaan Media Monopoli sebagai metode pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong, berdasarkan uji hipotesis uji independent t test, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0.002 < 0,05$, maka H_1 ditolak H_2 diterima; 3) Setelah diberikan perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen dengan menggunakan media monopoli dalam proses pembelajaran IPAS pada kelas V, diperoleh rata-rata tes akhir (*posttest*) 62,75 sedangkan hasil kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata *posttest* 56,6. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media monopoli (Variabel X) terhadap hasil belajar (Variabel Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SDN 38 Rejang Lebong.

Kata kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

JUDUL	
PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
B. Hasil belajar	22
C. Penelitian Relevan	33
D. Kerangka Berfikir	36
E. Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
D. Tempat dan Waktu Penelitian	40
E. Populasi dan Sample	40

F. Definisi Operasional	42
G. Variable Penelitian	42
H. Prosedur Penelitian	43
I. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
J. Uji Coba Instrumen	51
K. Teknik Analisi Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	65
B. Hasil Penelitian.....	68
C. Pembahasan	76
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong Tahun Ajaran 2024/2025	4
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	19
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pretest Posttest</i> Kontrol <i>Grup Desingn</i>	30
Tabel 3.2 Jumlah Siswa-siswi Kelas V SDN 38 Rejang Lebong	31
Tabel 3.4 Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kriteria Pengelompokan Kemampuan Hasil Belajar	40
Tabel 3.7 Kriteria Pengategorian Validitas Soal oleh Ahli Materi	43
Tabel 3.8 Kriteria Pengategorian Validitas Soal oleh Ahli Materi	43
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Hasil Belajar	46
Tabel 3.10 Kriteria Reabilitas	47
Tabel 3.11 Hasil Uji Reabilitas Tes Kemampuan Hasil Belajar	47
Tabel 3.12 Kategorisasikan tingkat kesukaran	48
Tabel 3.13 Uji Tingkat Kesukaran Soal	48
Tabel 3.14 Tabel Kriteria Daya Pembeda	49
Tabel 3.15 Uji Daya Pembeda	49
Tabel 4. 1 Daftar Nama Guru	56
Tabel 4.2 Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.3 Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.4 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.5 Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol	62
Tabel 4.6 Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol	64
Tabel 4.7 Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.8 Uji Normalitas	67
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	65
Tabel 4.10 Uji t-test	66
Tabel 4.11 Uji Independent t-test	66

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	29
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK pembimbing	85
Lampiran 2 SK Penelitian	86
Lampiran 3 Surat Permohonan izin penelitian	87
Lampiran 4 Surat izin telah melakukan penelitian	88
Lampiran 5 Sebelum melakukan metode pembelajaran	89
Lampiran 6 Menggunakan media monopoli	94
Lampiran 7 Instrumen Penelitian	100
Lampiran 8 Media monopoli	105
Lampiran 9 Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen	106
Lampiran 10 Nilai pretest dan posttest kelas kontrol	107
Lampiran 11 Surat pernyataan validasi instrument penelitian	108
Lampiran 12 Lembar Validitas Instrumen Tes	109
Lampiran 13 Aspek yang di nilai oleh Validator	110
Lampiran 14 Tes butir soal validator	112
Lampiran 15 Uji Validitas Hasil Belajar Siswa	117
Lampiran 16 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Kemampuan Hasil Belajar Siswa	127
Lampiran 17 Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	128
Lampiran 18 Uji Daya Pembeda Soal Tes Kemampuan Hasil Belajar Siswa	129
Lampiran 19 Uji Normalitas	130
Lampiran 20 Uji Homogenitas	131
Lampiran 21 Uji Hipotesis	132
Lampiran 22 Dokumentasi	133
Biodata Penulis	36

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dalam perspektif nasional merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan komponen esensial, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran tersebut membentuk suatu sistem di mana setiap komponen saling terhubung dan berinteraksi untuk mencapai hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹ Dari pengertian teori diatas dalam perspektif nasional, pembelajaran bukan sekadar transfer ilmu, melainkan sebuah sistem interaktif yang dinamis. Keberhasilan pendidikan bergantung pada sinergi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang kondusif, semuanya berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran bisa menjadi tujuan bagi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang dirancang untuk memberikan pemahaman holistik tentang dunia di sekitar kita, dengan menggabungkan elemen-elemen dari ilmu alam dan ilmu sosial, sehingga menimbulkan rasa bingung pada peserta didik. Kurangnya variasi dalam mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar pada peserta didik.

¹ Muh. Sain Hanafy, 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17.1 (2014), pp. 66–79, doi:10.24252/lp.2014v17n1a5.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari pendidik yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya pendidik menetapkan tujuan belajar, peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang didapat diketahui melalui evaluasi.² Hasil belajar ini suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidik.

Ayat yang berhubungan dengan pendidikan yang terkandung dalam surah QS. Al-Nahl: 125.³

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ ۖ إِنَّبِئْتِي جَادِلُهُمْ أَحْسَنَ عِطَّةٍ هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ أَعْلَمُوهُ ۚ بِالْمُهْتَدِينَ

" Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."

Q.S Al-Nahl: 125 tersebut yang menegaskan bahwa orang yang berilmu memiliki kedudukan yang tinggi dan mulia di sisi Allah *Subhanallahuwata'*

² Wayan Somayana, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1.03 (2020), pp. 283–94, doi:10.59141/japendi.v1i03.33.

³ Al-Qur'an surah An-Nahl, ayat: 125

ala serta di kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana pada ayat itu dapat dipahami pula Allah yang Maha memberi petunjuk dan bimbingan, ialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dan menyimpang dari jalannya, dan Dialah pula yang lebih mengetahui siapa yang mendapatkan petunjuk dan berada di jalan yang benar.

Hadist yang membahas tentang pendidikan yaitu:

“مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَطْلُبُ بِهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ”

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga."

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V SDN 38 Rejang Lebong menunjukkan proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 38 Rejang Lebong masih dominan dengan mendengarkan dan mencatat pembelajaran dari guru di kelas, serta guru hanya memakai buku untuk bahan ajar ketika mengajar. Peserta didik ketika belajar mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa keaktifan siswa tergolong rendah. Hal ini dikarenakan pada pelajaran IPAS guru masih menggunakan cara yang konvensional masih menggunakan metode-metode terdahulu hanya mencatat dan membaca tidak menggunakan media saat proses pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil dari belajar peserta didik tergolong rendah dikarenakan guru masih menggunakan metode yang konvensional yang membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran, hasil dari pengetahuan tersebut rendah, hal ini terlihat dari hasil belajar yang tidak memuaskan. Hasil dari belajar dapat dilihat dari ujian hasil ujian harian pada kelas V.

Berdasarkan dari ulangan harian pada kelas V SDN 38 Rejang Lebong ada beberapa siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah dan ada beberapa siswa juga yang nilainya tinggi. Ada beberapa anak yang dibawah KKTP atau yang disebut tidak tuntas. Sedangkan pada pembelajaran IPAS memiliki nilai KKTP 70, artinya jika nilai KKTP di atas 70 keatas maka nilainya tuntas begitupun sebaliknya jika nilai dibawah 70 maka disebut tidak tuntas.⁴ Daftar nilai dari dua kelas yang terdapat dalam Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Siswa Kelas V SDN 38 Rejang Lebong Tahun Ajaran
2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai- <KKTP (tidak tuntas)		Nilai >KKTP (tuntas)		Rata-rata kelas
		Jumlah	%	Jumlah	%	
V A	15	10	56,53	5	43,47	50
V B	15	5	43,47	10	56,53	55

Sumber: Guru Kelas V SDN 38 Rejang Lebong

Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menyebabkan beberapa faktor, diantaranya pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang masi kurang, sehingga masi rendahnya hasil belajar pada siswa, akan menyebabkan peserta didik kurang atusias dalam pembelajaran dan peserta didik menjadi cepat bosan.

Pembelajaran IPAS salah satu mata pelajaran yang sangat indentik dengan menghafal dan sulit saat menghafal materinya, sehingga menimbulkan rasa bosan, jenuh, dan peserta didik menjadi bingung, sehingga peserta didik menjadi malas untuk belajar sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang

⁴ Wawancara dengan Anita Trosia, Guru kelas V di SDN 78 Rejang Lebong.

holistik tentang dunia di sekitar kita, menggabungkan aspek-aspek ilmu alam dan ilmu sosial. Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dunia, sehingga siswa dapat menjadi individu yang berpengetahuan luas, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan serta masyarakat. Pembelajaran IPAS mempelajari tentang alam dan sosial seperti melihat karena cahaya mendengar karena bunyi, harmoni dan ekosistem, magnet, tumbuhan, Indonesia kaya raya, daerah-daerah dan bumi.

Dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru merupakan pendidikan profesional dengan tugas utamanya ialah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai serta mengevaluasi peserta didik dalam pembelajaran. Guru merupakan faktor yang paling penting dalam pendidikan, pada umumnya bagi siswa guru sering dijadikan tokoh teladan bahkan menjadi tokoh indentifikasi diri. Kemampuan yang dimiliki oleh guru kaitannya dengan membina anak didik meliputi kemampua mengawasi, melatih, dan mengembangkan kemampuan siswa baik prosonil, professional maupun sosial. Proses belajar mengajar merupakan interaksi dua arah antar guru dan siswa.⁵

Untuk membuat proses belajar mengajar lebih terarah guru dituntut mampu menguasai media pembelajaran, sehingga menerapkan media pembelajaran benar-benar tercapai dalam pembelajaran. Media pembelajaran

⁵ Ahmad Sopian, 'Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT. Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/Raudhah.V1i1.10>gas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT', *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1.1 (2016), pp. 88–97.

dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi, dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai presentasi belajar yang maksimal.

Pembelajaran IPAS akan lebih menyenangkan jika dikemas dalam bentuk alat dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran baik diluar maupun didalam kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran yang dapat menerangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.⁶ Tanpa menggunakan media pembelajaran guru akan sulit untuk menyampaikan materi. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik serta kreatif dapat membuat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar lebih terarah guru dituntut mampu menguasai media pembelajaran, sehingga menerapkan media pembelajaran benar-benar tercapai dalam pembelajaran. Harmik mengungkapkan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,serta membangkitkan motivasi bagi peserta

⁶ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi, dan juga daya tarik dalam pembelajaran.⁷ Untuk mengatasi permasalahan ini seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai presentasi belajar yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih menyenangkan. Salah satunya media pembelajaran yang menarik yaitu media monopoli. Media ini memiliki manfaat salah satunya meningkatkan kecerdasan finansial. Dengan menggunakan media monopoli ini pembelajaran lebih mudah dan lebih menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa cepat bosan pada saat proses pembelajaran yang menggunakan media.

Media monopoli ini mampu melibatkan siswa dalam kegiatan belajar belajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompetensi menjadi pemenang dalam permainan. Media monopoli ini juga memotivasi siswa yang menjawab sebanyak-banyaknya, karena siswa yang menjawab banyak soal benar maka akan mendapat uang mainan sehingga nantinya kelompok akan memenangkan permainan tersebut. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena secara umum siswa sudah mengenal permainan tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi

⁷ Amelia putri ulandari,dkk “Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar” *journal on education*,.67 Volume 05, No. 02, Januari-Februari 2023, pp. 3928-3936E-ISSN:2654-5497,P-ISSN:2655-1365Website: <http://jonedu.org/index.php/joe>

santai namun juga memperoleh banyak pengetahuan, media monopoli termasuk dalam media pembelajaran dua dimensi atau grafis. Maka perlunya Permainan edukatif yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak. Permainan ini tidak hanya merangsang perkembangan fisik, tetapi juga mengasah aspek moral, agama, bahasa, kognitif, dan sosial emosional anak. Dengan memberikan kebebasan dalam batas yang terarah, permainan edukatif membantu anak menemukan bakat mereka tanpa merasa terbebani. Untuk perkembangan kognitif yang terjadi pada peserta didik.

Bentuk berpikir yang melibatkan kemampuan seseorang dalam mengevaluasi, menghubungkan, dan mempertimbangkan peristiwa. Proses kognitif ini terkait dengan tingkat kecerdasan individu, yang mencakup beragam minat yang difokuskan pada ide-ide dan pembelajaran berdasarkan definisi tersebut perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai bentuk penalaran yang dimiliki oleh setiap individu dan berkembang seiring dengan peristiwa yang terjadi melalui tahapan perkembangan anak sesuai dengan usianya.⁸

Berdasarkan penjabaran di atas, diidentifikasi adanya kebutuhan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman khususnya untuk peserta didik. Salah satu cara untuk memodifikasi proses pembelajaran adalah dengan mengaplikasikan metode bermain. Permainan yang dimainkan dapat melibatkan penggunaan

⁸ Rina Windah Astuti, Nafa Dela Rahmadani, and Sruni Rama Lestari, 'Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', 4.2 (2024), pp. 78–86.

media sebagai sarana bermain. Media permainan menghilangkan rasa jenuh peserta didik saat berlatih soal karena adanya tantangan dalam permainan.⁹ Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa karena belajar sambil bermain sehingga tidak merasa bosan. Selain itu, aktivitas siswa dapat lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan permainan monopoli.

Kelebihan dalam pembuatan permainan monopoli simpel, perawatan mudah, tidak membutuhkan ruang penyimpanan besar, portabel, memiliki banyak komponen, melatih ketelitian siswa, warna-warni, menarik tanpa membosankan, mudah digunakan, menarik namun tidak membosankan, menyenangkan bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, memudahkan dalam menjawab pertanyaan. Media monopoli didesain menggunakan gambar guna menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat sebagai hasil belajar dari pemanfaatan media yang tepat dan efektif. Dengan menggunakan media dapat membantu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar yang lebih maksimal dari sebelumnya. Data yang didapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah, maka dari itu peneliti

⁹ Desya Rossa Deviana and Erlina Prihatnani, 'Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP', *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 3.2 (2018), pp. 114–31, doi:10.15642/jrpm.2018.3.2.114-131.

¹⁰ I Gede Wawan Sudatha Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, 'Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja', *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.2 (2018), p. 210.

dimaksud untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media monopoli terhadap hasil pengetahuan belajar siswa dengan judul “Pengaruh Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa (*Studi Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 38 Rejang Lebong)”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan adanya masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan media gambar.
2. Presentase hasil belajar pada pengetahuan peserta didik masih rendah.
3. Siswa yang memperhatikan dan mendengarkan guru masih kurang.
4. Perlunya permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik dan tingka perkembangan kognitif peserta didik.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dapat dilakukan menjadi terarah, maka fokus masalah yang diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi yang digunakan dalam materi ini adalah pada pembelajaran IPAS yaitu tentang Daerahku Kebangganku khususnya tentang Daerah-daerah.
2. Peneliti terfokuskan pada hasil belajar siswa.
3. Hasil yang dimaksud oleh peneliti yaitu pada hasil pengetahuan belajar pembelajaran IPAS kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari masalah diatas, dapat diidentifikasi pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil dari penggunaan media monopoli di kelas V SDN 38 Rejang Lebong?
2. Apakah terdapat pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat perbedaan nilai signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol V SDN 38 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil dari penggunaan media monopoli di V SDN 38 Rejang Lebong .
2. Untuk mengetahui pengaruh dalam Media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui terdapat perbedaan nilai signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol V SDN 38 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat mencakup wawasan dan ilmu pengetahuan bagi yang membaca terhadap hasil yang telah dijabarkan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa mengetahui masalah-masalah berkaitan dengan metode-metode pembelajaran yang diharapkan oleh guru yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dikelas V SDN 38 Rejang Lebong.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini menjadi bahan dalam membantu referensi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta membantu dalam menambah wawasan dan pengetahuan.

c. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penelitian dalam proses pembelajaran khususnya dalam menggunakan metode-metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dengan hasil yang memuaskan pada mata pelajaran IPAS.

d. Bagi Program Studi

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi untuk penelitian lain atau penelitian

selanjutnya untuk menambah wawasan pembelajaran terkhususnya untuk mahasiswa IAIN Curup di Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terutama dalam menggunakan metode *Quasi Eksperimen*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran yang dapat dideskripsikan sebagai media yang membuat informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.¹

Dalam prefektif teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran peserta didik tidak hanya menjadi objek, tetapi juga sebagai subjek, maka dari hal tersebut peserta didik akan menjadi aktif dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan.² Media pembelajar dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, dengan cara imajinasi yang dipakai, kemampuan dan sikapnya yang dikembangkan lebih lanjut sehingga melahirkan karya yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Menurut Sanaky menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran meliputi empat aspek utama. Pertama,

¹ Maklonia Meling Moto, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), pp. 20–28, doi:10.17509/ijpe.v3i1.16060.

² Arsyad A, '*Media Pembelajaran*', (Jakarta: Raja Grafindo 2011), pp. 23–35.

media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pembelajaran di kelas. Kedua, media ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran bertujuan untuk menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar. Terakhir, media ini bertujuan untuk membantu fokus pembelajar.³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media akan mempengaruhi motivasi serta minat belajar peserta didik didalam kelas, meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan dan menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu guru untuk menyampaikan materi yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik dapat lebih fokus tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran.

b. Fungsi Media

Fungsi media pembelajaran adalah topik dengan banyak sudut pandang yang berbeda. Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa.⁴

Basyirudin Usman dan Asnawir, mengemukakan fungsi media pegajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.

³ Anisyah Yuniarti and others, 'Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran', 4 (2023), pp. 111–23. <https://jurnal.stkipersada.ac.id>

⁴ Arif S. Sadiman, "Media Pendidikan Pengertian, Pemahaman, Dan Pemamfaatannya" (Jakarta: Raja Grafindo persada, 2011), pp.16.

- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.⁵

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran sering digunakan karena pandai menarik perhatian anak, secara luas dapat dikategorikan kedalam tiga kategori.

- 1) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dan menggunakan media pendengaran. Contohnya seperti audio, musik, dan berbagai bentuk suara.
- 2) Media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Pembawa ini bergerak dikedua arah visual dan aural pada waktu yang sama. Seperti drama, film, dan televisi.⁶
- 3) Media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Pembawa ini bergerak dikedua arah visual dan aural pada waktu yang sama. Seperti drama, film, dan televisi.

d. Manfaat Media Pembelajaran

⁵ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Ciputat Pers, 2022), pp. 24.

⁶ Nuning Melianingsih, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8 Nuning Melianingsih', *PoliteknoSains*, XVII.1 (2018).

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut dirasakan ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.⁷

e. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media pembelajaran tentunya memiliki manfaat. Manfaat tersebut dirasakan ketika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

⁷ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar*, (jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), pp.12

- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.⁸

2. Monopoli

a. Pengertian Monopoli

Monopoli merupakan permainan yang menggunakan papan yang berisi plot, serta tiap-tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan serta tanah.⁹

Media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang mengasikkan guna mendukung pembelajaran guru. Media

⁸ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar*, (jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), pp.12

⁹ Shafira Ramadhani and others, 'The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12.1 (2022), pp. 111–26, doi:10.30998/formatif.v12i1.11959.

monopoli lebih disenangi siswa serta bisa menempa kejujuran siswa. Menurut Suprpto permainan monopoli bertujuan untuk menguasai semua petak dengan cara melakukan sewa, melakukan kegiatan jual beli berdasarkan prinsip ekonomi yang dirangkai lebih sederhana.¹⁰

Permainan monopoli terdiri dari:

- 1) Pion sebagai simbol pemain.
- 2) Dadu sebanyak dua buah dengan sisi masing – masing enam.
- 3) Kartu sebagai penanda hak milik properti. Setiap kartu tertulis harga dan biaya sewa setiap properti.
- 4) Papan bermain terdiri dari beberapa petak yaitu tempat, kesempatan dan dana umum.

Permainan Monopoli dipilih karena media permainan tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik belajar siswa, dan analisis kebutuhan siswa agar lebih memahami materi. Permainan Monopoli secara umum mencakup berbagai kegiatan ekonomi, seperti transaksi jual beli, keberadaan lembaga perbankan, dan semua komponen kegiatan ekonomi yang terkait dengan permainan Monopoli lainnya. Irawan menyatakan bahwa permainan monopoli dimainkan oleh 2 sampai 5 orang, dengan setiap pemain bergerak di papan berdasarkan hasil lemparan dadu.¹¹ Setiap peserta

¹⁰ Nurhasanah Sihotang, 'Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2.1 (2022), pp. 60–67.

¹¹ Irawan, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, hlm. 22

memiliki tidak yang akan dipindahkan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilemparkan, dan bila mendapat jumlah mata dadu yang sama, peserta akan mendapatkan kesempatan tambahan. Perjalanan tidak dimulai dari kotak start, kemudian berputar dan kembali ke start. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua bintang di atas papan melalui menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di setiap petaknya.

Menurut Nurhasanah menekankan bahwa penggunaan media permainan monopoli secara signifikan meningkatkan hasil belajar karena memberikan suasana belajar yang menarik dan membuat siswa lebih aktif.¹² Permainan Monopoli dapat membantu anak bersosialisasi dengan teman-temannya karena permainan Monopoli dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, atau secara berkelompok. Desain permainan Monopoli disesuaikan dengan kemampuan, kurikulum, serta materi yang akan disampaikan. Guru dapat memvariasikan model permainan Monopoli agar siswa lebih terampil dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan permainan monopoli siswa belajar hal-hal baru dan tantangan dapat diaplikasikan melalui permainan. Menurut Khoiron & Rezanah bahwa “Melalui

¹² Nurhasanah, *Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan, vol. 6, no. 1, 2018, hlm. 45–53

media monopoli pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain”.¹³

Dapat disimpulkan dalam permainan monopoli peserta didik belajar yang lebih menyenangkan tidak cepat bosan serta peserta didik akan bermain menggunakan kelompok sehingga pembelajaran lebih menarik berfikir sambil bermain.

b. Kelebihan Media Monopoli

Media monopoli memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Media monopoli dirancang untuk membuat siswa merasa tertarik, perhatian, berpartisipasi, dan memiliki keinginan untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.
- 3) Media monopoli merupakan media visual yang dapat digunakan dimana saja tidak harus didalam kelas.
- 4) Permainan monopoli yang mudah dipahami dan dimainkan.
- 5) Permainan monopoli dibuat dengan desain dan warna yang menarik sehingga tidak membuat siswa cepat bosan.
- 6) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa dengan menggunakan media monopoli.¹⁴

¹³ Nina Mariana, Dessy Triana Relita, and Anna Marganingsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9.1 (2024), pp. 99–109, doi:10.31932/jpe.v9i1.3302.

c. Kelemahan Media Monopoli

- 1) Media Monopoli cenderung terlalu menyederhanakan konteks pembelajaran sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
- 2) Permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja (minimal 5 orang)
- 3) Untuk memainkan dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar.

B. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil belajar

Belajar merupakan intraksi antara seluruh atau individu seseorang dalam mengasikkan perubahan perilaku berupa sikap, pengetahuan, dan kemampuan baru. Belajar adalah kegiatan proses juga sangat penting untuk keberhasilan akademik.¹⁵

Hasil belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu, memaknai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah pola-pola perubahan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, dapat disimpulkan

¹⁴ Khalida Ulfa and Lia Rozalina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp', *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5.1 (2019), pp. 10–22, doi:10.19109/bioilmi.v5i1.3753.

¹⁵ Jihad, Asep, & Haris, Abdul, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi pressindo, 2013), pp. 1-3.

hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasi kedalam sikap, keterampilan, nilai nilai kehidupan sehari-hari. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasi siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Artinya hasil belajar yang diperoleh merupakan usaha seseorang setelah melalui kehiatan-kegiatan belajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan kemampuan siswa dalam menyerap, memahami, dan menangkap materi yang didapatnya. De Porter & Hermacki mengemukakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah gaya belajar. De Porter & Hermacki juga menyatakan bahwa gaya belajar merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah dan didalam situasi antar pribadi.¹⁶ Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Irfan Mutaq, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.¹⁷

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang meliputi:

- 1) Faktor Jasmani (Faktor Fisiologis)

¹⁶ DePorter, Bobbi. "Quantum learning: Membiasakan belajar nyaman dan menyenangkan." (2006)

¹⁷ Mushtaq, Irfan and Shabana Nawaz Khan." Factors affecting students' academic performance" *Global Journal of management and business research*, 12. 9.(2012), pp.17-22.

Faktor fisiologis merupakan hal yang mampu mempengaruhi yang berasal dari diri peserta didik serta bersifat jasmaniah, misalnya kesehatan dan cacat tubuh.

2) Faktor Psikologi

Faktor psikologi adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang bersifat rohani yang meliputi intelegensi siswa, perhatian siswa, minat dan bakat siswa, kematangan serta kesiapan siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi:

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan keluarga mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang meliputi relasi antara keluarga dengan peserta didik, cara orang tua dalam mendidik, keadaan ekonomi, latar belakang, kebudayaan yang ada di lingkungan keluarga tersebut, dan suasana rumah.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang mencakup kurikulum, hubungan peserta didik dengan siswa, disiplin, metode mengajar, relasi siswa dengan siswa, waktu sekolah, metode belajar, dan lain-lain.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang meliputi bentuk kehidupan di masyarakat, teman bergaul, dan kegiatan peserta didik dalam masyarakat.

3. Indikator Hasil Belajar

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya peserta didik dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran, dapat dilihat melalui tinggi-rendahnya hasil belajar.¹⁸

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif	
	a. Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1) Mampu menyebutkan 2) Mampu mengurutkan 3) Mampu menulis 4) Mampu mengidentifikasi dan mendefinisikan
	b. Pemahaman (<i>comprehension</i>)	5) Mampu menjelaskan 6) Mampu merubah dan menguraikan 7) Mampu merangkum dan menyimpulkan
	c. Penerapan (<i>evaluation</i>)	8) Mampu memberikan contoh 9) Mampu mengoprasikan 10) Mampu menunjukkan 11) Mampu menguraikan
	d. Analisis (<i>analysis</i>)	12) Mampu mengklasifikasikan/ memilah
	e. Menciptakan, Membangun (<i>synthesis</i>)	13) Mampu merumuskan 14) Mampu merencanakan dan merancang 15) Mampu menerapkan
	f. Evaluasi (<i>evaluation</i>)	16) Mampu menilai dan mengkritis

¹⁸ Syah, Muhbbin, 'Psikologi Belajar'. Jakarta: PT." (Raja Grafindo Persanda 2003)

2.	Ranah Afektif	1) Menunjukkan sikap menerima 2) Menunjukkan sikap menolak 3) Kesiediaan berpartisipasi/terlibat 4) Kesediaan memanfaatkan
3.	Ranah psikomotor a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal	1) Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh lainnya 2) kfasihan dalam mengucapkan /melafalkan 3) kecakapan dalam membuat mimik dan gerak jasmani

Hasil belajar ditunjukkan melalui nilai, yang berupa pengetahuan, sikap dan kemampuan. Jika proses pembelajaran memiliki kapasitas asimilasi individu dan kelompok yang tinggi, maka dianggap berhasil.

Tanda keberhasilan belajar ada dua, yaitu:

- a. Daya serap yang tinggi, baik secara individu maupun kelompok:
- b. Perilaku yang dijelaakan dalam tujuan atau indicator pembelajaran telah dicapai secara individu atau kelompok.

Proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila siswa menunjukkan prilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung dan memiliki daya ingat yang tinggi baik secara individu maupun kelompok.¹⁹

C. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada dialam semesta serta interaksi, dan mangkaji

¹⁹ Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain.' *Strategi belajar mengajar.*' (Jakarta: Rineka Cipta 4. 6. 2006). pp.5-7

kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.²⁰

IPAS didalam pembelajaran yaitu memperkuat peserta didik untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SD/MI untuk mempelajari lingkungan peserta didik dapat melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling berkaitan.²¹ Peserta didik dibiasakan untuk mengamati dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan peserta didik, guru dan peserta didik harus siap memodifikasi metode-metode yang ada tentang lingkungan sekitar dengan seiring penemuan-penemuan yang telah didapatkan. Selain materi IPAS harus dimodifikasi, keterampilan-keterampilan proses pembelajaran IPAS juga harus sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Pembelajaran IPAS mengkaji secara terpadu tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Adapun komponen kurikulum pembelajaran ipas sebagai berikut:

a. Komponen tujuan pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS berperan penting dalam pengembangan peserta didik, selaras dengan profil Pelajar Pancasila. Secara rinci, IPAS membantu peserta didik untuk:

²⁰ Donna Meylovvia, Alfin Julianto. "Inovasi pembelajaran ipas pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25 bengkulu selatan". *Jurnal pendidikan islam al-affan*, 1.9 (2023): pp. 84-88.

²¹ Inggita dyani wilijayanti, anita ekantini. "Implementasi kurikulum merdeka pada Pembelajaran ipas SD/MI". *Jurnal ilmiah pendidikan dasar* No. 9.9. (2023) pp.2-13.

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksplorasi terhadap fenomena alam dan sosial.
- 2) Berkontribusi aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan dan sumber daya alam.
- 3) Menguasai keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah.
- 4) Memahami diri sendiri, lingkungan sosial, dan perubahan masyarakat dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami peran sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan dunia, serta berkontribusi pada penyelesaian masalah.
- 6) Mengembangkan dan menerapkan pengetahuan serta konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

b. Komponen Isi/Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Untuk mencapai pemahaman yang komprehensif, pembelajaran IPAS dipadukan menjadi satu kesatuan. Pembelajaran IPAS mencakup dua elemen utama pada pemahaman konsep sains dan sosial, serta pengembangan keterampilan setiap proses. Materi pembelajaran IPAS untuk setiap fase adalah sebagai berikut:

- 1) Fase A (Kelas I dan II): Lingkungan sekitar (anggota tubuh, hewan, tumbuhan, konsep waktu, identitas diri, silsilah keluarga, benda-benda sekitar).

- 2) Fase B (Kelas III dan IV): Siklus hidup makhluk hidup, wujud zat dan energi, magnet, gaya dan gerak, siklus air, peran warga sekolah, bentang alam dan profesi, letak wilayah pada peta, keanekaragaman hayati dan budaya, kearifan lokal, sejarah provinsi, nilai mata uang.
- 3) Fase C (Kelas V dan VI): Sistem organ tubuh manusia, komponen biotik-abiotik, gelombang (bunyi dan cahaya), penghematan energi, sistem tata surya, peta, keragaman budaya nasional, sejarah kemerdekaan, Daerahku kegiatan ekonomi.

c. Komponen strategi pembelajaran.

Dalam memilih strategi pembelajaran, terdapat beberapa kriteria penting yang perlu dipertimbangkan. Strategi yang dipilih hendaknya selaras dengan tujuan pembelajaran, relevan dengan materi, dan menggunakan teknik yang efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang merangsang indra peserta didik juga menjadi faktor kunci. Beberapa contoh strategi dan metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS antara lain penggunaan alat peraga, model pembelajaran berbasis lingkungan, demonstrasi, serta bermain peran.

d. Komponen evaluasi pembelajaran IPAS

Evaluasi pembelajaran IPAS pada dasarnya serupa dengan evaluasi pada mata pelajaran lain, meliputi penilaian formatif, sumatif, dan

proyek. Namun, penilaian dalam IPAS tetap disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai pada proses pembelajaran.²²

2. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yakni memiliki karakteristik dinamis yang terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman agar peserta didik dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dimasa depan.²³ Guru kelas V mengatakan bahwa karakteristik IPAS cukup beragam yakni adanya keterampilan proses berupa kegiatan praktek dalam proses pembelajaran sebagai keterampilan proses yang dilakukan oleh siswa.²⁴ Untuk bekal penting bagi peserta didik dalam mempelajari mengenai hal-hal yang mengenai dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berfikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan, keputusan dan kemampuan merancang benar.²⁵ Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembagunan berkelanjutan. Mata

²² Jurnal pendidikan dan konseling, Mafdurotul goliah, miftahul jannah, dan lukman nulhakim. "Komponen kurikulum pembelajaran khususnya pada muatan 5 bidang studi utama diSD", Vol. 4., 6, (2022) pp.7-10. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10273>

²³ Suhelayanti, dkk, *ilmu pengetahuan alam dan sosial*, (Resist book yayasan kita menulis, 2023) pp.123.

²⁴ Jurnal Pendidikan Ke-sd-an, 'METODIK DIDAKTIK : Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka', 18.2 (2023), pp. 54–64.

²⁵ Jurnal Pembelajaran and others, 'Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD', 2.12 (2022), pp. 1175–83, doi:10.17977/um065v2i122022p1175-1183.

pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

3. Hakikat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di indentifikasikan untuk menanamkan pemahaman yang mendalam kepada siswa, yang kemudian dapat mereka aplikasikan melalui proyek atau karya nyata guna memecahkan permasalahan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari, permasalahan yang dihadapi tidak hanya terbatas pada ranah IPAS, tetapi juga mencakup masalah sosial yang saling berkaitan.²⁶

Guru dapat merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Pembelajaran IPAS yang efektif akan membantu siswa tidak hanya menguasai proyek tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif bagi peserta didik.

4. Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, serta kemampuan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks ini, peserta didik di jenjang SDN cenderung menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena materi IPAS relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka. Minat belajar yang

²⁶ Yanin nadhifa, fathul zannah dan nurul fauziah, "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan osial (IPAS)", (Sumatra barat: Juni,2023), pp. 19-21.

tinggi terhadap IPAS menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan berpotensi meningkatkan prestasi belajar peserta didik.²⁷

Tujuan Mata Pelajaran IPAS disekolah dasar yaitu:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.²⁸

²⁷

Atikah Dewi Anggita and others, 'Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor', *Inventa*, 7.1 (2023), pp. 78–84, doi:10.36456/inventa.7.1.a7104.

²⁸ Komang Surya Adnyana and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, 'Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar', *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2023), p. 61, doi:10.55115/edukasi.v4i1.3023.

5. Materi Pembelajaran IPAS di Kelas V

Materi IPAS juga bermacam-macam salah satunya tentang Daerahku Kebanggaanku. Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas dari Sabang sampai Merauke. Wilayah yang dihuni oleh beraneka ragam suku bangsa yang tersebar di 38 provinsi. Setiap suku bangsa tersebut memiliki keragaman budaya yang berbeda-beda seperti suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, upacara adat, tarian dan lagu daerah, untuk menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya daerah diindonesia.

Warisan budaya dibagi menjadi warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Warisan budaya benda adalah warisan budaya berupa benda-benda material atau fisik yang dapat dilihat dan diraba. Contohnya rumah adat, pakaian adat, makanan daerah, senjata tradisional, dan alat musik, Rumah adat merupakan bangunan khas suatu daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing yang dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti adat istiadat yang berlaku pada suatu daerah dan keadaan geografis daerah tersebut.

D. Penelitian Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut:

1. Penelitian Fika Siti Marlina, Tahun 2024, Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Mitigasi Bencana Siswa Kelas V SDN Cengkareng Timur 14 Pagi, yang menunjukkan berdasarkan hasil penelitian

bahwa permainan monopoli yang dikembangkan dapat menarik perhatian peserta didik dan layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas V di SDN Cekareng 14 timur.²⁹ Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yang saya teliti yaitu, sama-sama menggunakan permainan monopoli. Perbedaannya yaitu penelitian ini terhadap kemampuan literasi mitigasi bencana siswa sedangkan yang penelitian penulis yaitu terhadap hasil belajar siswa.

2. Penelitian Irsyad Wahyu Irawan, Tahun 2019, meneliti Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Pembelajaran Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan lembar observasi aktivitas peserta didik pada media pembelajaran monopoli. Data analisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri 2 Tambahrejo.³⁰ Persamaan penelitian ini yaitu sama meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan

²⁹ Fika Siti Marlina, "Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Literasi Mitigasi Bencana Siswa Kelas V SDN Cengkareng Timur 14 Pagi" (Skripsi, Cengkareng Timur: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tabiyah dan Keguruan.UIN Syarif Hidayatullah) Jakarta, 2024.

³⁰ Irsyad Wahyu Irawan, "Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Pembelajaran Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD", (skripsi, Lampung, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Lampung) Lampung 2019.

pembelajaran Tematik sedangkan, Peneliti menggunakan pembelajaran IPAS.

3. Peneliti Siti Alawiyah, Tahun 2017, Meneliti Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa (Studi Quasi Eksperimen: Siswa Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelas kontrol (kelas eksperimen 83,58 dan kelas kontrol 77,75). Dari perhitungan menggunakan uji-t diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,88 > 1,67$. Kesimpulannya ada pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 128 Jakarta dapat dikatakan baik. Hal ini dapat terlihat bahwa dalam media pembelajaran permainan monopoli secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar, ini dapat terlihat dari banyak siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan aktif dalam proses pembelajaran setelah diberikan perlakuan (menggunakan media pembelajaran permainan monopoli).³¹ Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *quasi eksperimen*. Perbedaannya yaitu penelitian ini menerapkan di SMP sedangkan peneliti menerapkan di SD.
4. Penelitian Ahmad Wahyudi, Tahun 2023, meneliti Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN 2 Sukaradadi TA.2022/2023

³¹ Siti Alawiyah, “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS (Studi Quasi Eksperimen: Siswa Kelas VII SMP Negeri 128 Jakarta)”, (skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta) Jakarta 2017

menunjukkan berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil test menunjukkan bahwa peserta didik pada materi interaksi sosial manusia diperoleh hasil rata-rata nilai test (*post-test*) sebesar 72,4 sedangkan skor hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional pada materi interaksi sosial manusia diperoleh hasil rata-rata nilai stest (*post-tst*) sebesar 63,1. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa “Ho” diterima dan “Ha” ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh signifikan dengan pengaruh Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023.³² Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaan penelitian ini pada materi yang diteliti yaitu keberagaman budaya bangsaku sedang peneliti menggunakan materi daerahku kebanggaanku.

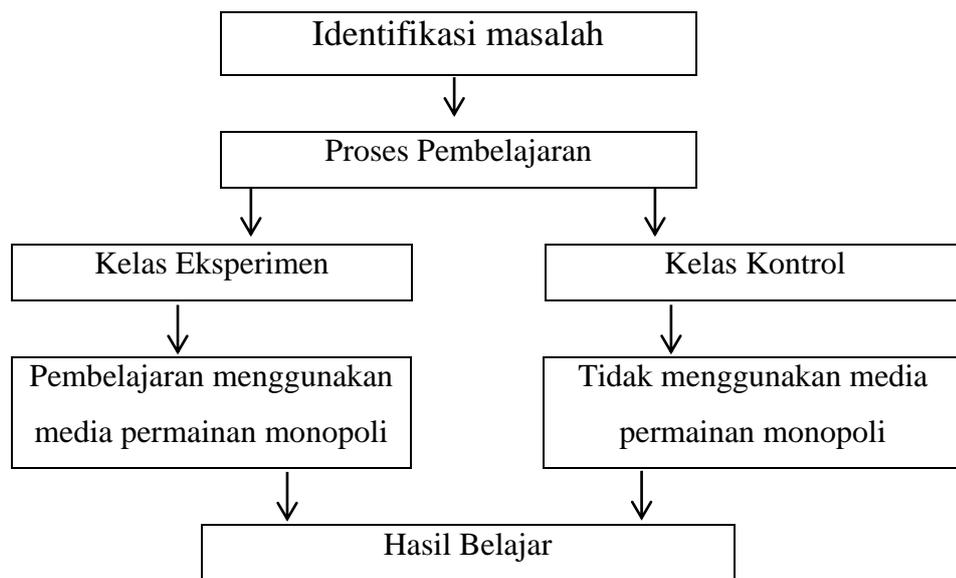
E. Kerangka Berfikir

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajaran yang melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar di lingkungan belajar. Berdasarkan hal tersebut, hasil belajar dapat meningkatkan apabila dalam penggunaan media dilaksanakan secara optimal.

³² Ahmad Wahyudi, “*Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN 2 Sukaradadi TA.2022/2023*” (Skripsi, jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi) Pancor, 2023.

Sebuah media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Ketika peserta didik sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan peserta didik akan berkembang secara optimal. Demikian halnya dengan adanya media pembelajaran berupa monopoli yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu diperlukan perubahan proses belajar agar anak lebih semangat dalam melakukan aktivitas belajar dan proses pembelajaran tidak terlalu monoton. Berikut gambaran kerangka berfikir:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian ini, hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

H_1 : Terdapat Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 38 Rejang Lebong).

H_2 : Terdapat Perbedaan nilai rata-rata yang signifikan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif yang dapat artikan sebagai metode penelitian yang mengumpulkan data berupa angka untuk menguji hipotesis dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik, penelitian kuantitatif yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu. menggunakan pendekatan *quasy eksperimen* (eksperimen semu).⁴³ Jenis penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap asil belajar siswa (studi quasi eksperimen pada mata pelajaran IPAS Kelas V SDN 38 Rejang Lebong).

2. Desain Penelitian.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian *Quasy Eksperimen* yang menggunakan desain *pretest* dan *posttest control grup design* desain yang digunakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest* untuk mengetahui perbedaan antara dua kelompok. Untuk hasil *pretest* yang maksimal pada kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Desain yang digunakan untuk rancangan *pretest* dan *posttest control grup design* dapat dilihat table dibawah ini .

⁴³ Sukardi, Ph D. "*Metodologi penelitian pendidikan.*" (Jakarta: Bumi Aksara 34, 2003)

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Pretest Posttest* Kontrol Grup *Desingn*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	X ₁	Y	X ₂
K	X ₁	-	X ₂

Keterangan :

E : Kelompok eksperimen (kelompok yang diberikan media monopoli)

K : Kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberikan media monopoli)

X₁ : Pemberian Pretest

Y : Ada Perlakuan

- : Tidak ada perlakuan

X₂ : Pemberian Posttest

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan disebuah Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong, kecamatan Tempel Rejo, Kabupaten Rejang Lebong.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

E. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok objek, baik itu orang, gejala dari suatu tes, apakah itu suatu objek atau suatu kejadian. Populasi juga dapat merujuk pada keseluruhan populasi yang terdapat pada waktu penelitian.

Pada pengertian diatas maka sekelompok orang yang akan menjadi fokus penelitian disebut populasi. Yang berpartisipasi dalam populasi ini yaitu semua peserta didik kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

Tabel 3.2
Jumlah Siswa-siswi Kelas V SDN 38 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VA	15
2	VB	15
	Jumlah Keseluruhan	30

Sumber: Data Wali Kelas 5 di SDN 38 Rejang Lebong.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah *Total Sampling*. *Total Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana besar sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Jadi jumlah sample dalam ini 30 orang.

Tabel 3.3
Jumlah Siswa-siswi Kelas V SDN 38 Rejang Lebong

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VA	15
2	VB	15
	Jumlah Keseluruhan	30

Sumber : Data Wali Kelas 5 di SDN 38 Rejang Lebong.

Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik yang digunakan berdasarkan pada tujuan atau pertimbangan tertentu.

Berikut ini kriteria yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Siswa kelas VA yang menjadi kelas eksperimen dalam penelitian ini yang didapatkan dari ulangan harian yang rendah yaitu nilai rata-rata 50 yang terdiri dari 15 orang

- b. Siswa kelas VB yang menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini nilai yang didapatkan dari ulangan harian yang tinggi dengan nilai rata-rata 55 yang terdiri dari 15 orang.

F. Definisi Operasional

Untuk keragaman pandangan antara penulis dengan pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang menggunakan media monopoli adalah sebuah media pembelajaran yang melibatkan monopoli yang didalam media tersebut terdapat tantangan dan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mengasah otak peserta didik dalam mencari jawaban yang tepat serta menumbuhkan keaktivitas demi mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar seperti hasil belajar dalam pembelajaran tematik yang berupa nilai hasil tes yang diadakan setelah peserta didik mengikuti kegiatan belajar. Pada skala 0 sampai 100, nilai dicapai sebagai hasil belajar.

G. Variable Penelitian

Variable dalam proses penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu:

1. Variable Bebas (*Independent variable*)

Variable bebas adalah variable yang mempengaruhi terhadap gejala yang disebut variable X, yaitu penggunaan metode eksperimen pada pengaruh media monopoli.

2. Variable Terikat (*Dependen variabel*)

Variable terkait adalah variable yang dipengaruhi atau yang disebut dengan variable Y, yang menjadi akibat karena adanya variable bebas yaitu hasil belajar IPAS kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

H. Prosedur Penelitian

Dalam mempersiapkan, pelaksanaan dan penyelesaian dalam proses penelitian yang memiliki tiga tahap dari prosedur penelitian ini. Tahapan untuk melaksanakan prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Persiapan Penelitian

- a. Sebelum memulai penelitian, hal yang harus dipersiapkan adalah melakukan observasi terhadap sekolah dan lokasi yang akan diteliti.
- b. Menyusun program untuk proses penelitian setelah mendapatkan sekolah serta lokasi yang memungkinkan untuk melakukan proses penelitian.
- c. Menyusun rencana penelitian yang akan diterapkan dalam proses penelitian.
- d. Menggunakan teknik pengambilan sample secara sengaja untuk memilih subjek penelitian dan sample dari dua kelas yang sudah tersedia.
- e. Menyusun instrument penelitian berupa soal-soal untuk mengevaluasi pada hasil belajar peserta didik. Mendiskusikan instrument penelitian

dengan dosen pembimbing dan guru dikelas. Instrument untuk diuji cobakan yang telah dikonfirmasi oleh dosen pembimbing dan guru kelas, memastikan instrument penelitian tersebut sah.

2. Pelaksanaan penelitian

- a. Memberikan soal yang *pretest* kepada kelas kontrol dan eksperimen.
- b. Melaksanakan penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen, proses belajar mengajar dikelas kontrol metode pembelajaran secara konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan monopoli sebagai media dalam proses pembelajaran.
- c. Memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar peserta didik dalam dua kelas.

Tabel 3.4
Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>Kegiatan Pendahuluan Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan berdoa bersama. (<i>beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa</i>) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik/absensi. 3. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> dengan yel-yel sekolah dan tepuk semangat. 4. Guru melakukan aprersepsi. Sebelum memasuki materi warisan budaya, guru menjelaskan warisan budaya yang ada didaerah tempat yang ditinggali peserta didik. 5. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan Langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 6. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan 	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan berdoa bersama. (<i>beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa</i>) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik/absensi. 3. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> dengan yel-yel sekolah dan tepuk semangat. 4. Guru melakukan aprersepsi. 5. Sebelum memasuki materi warisan budaya, guru menjelaskan warisan budaya yang ada didaerah tempat yang ditinggali peserta didik. 6. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan Langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 7. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan

<p>rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.</p>	<p>rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.</p>
<p>Kegiatan Inti Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperhatikan guru menjelaskan materi. 2. Guru menggali pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari menggunakan media monopoli yang berisi materi warisan budaya. 3. Guru memperlihatkan media monopoli tentang warisan budaya. 4. Guru mulai menjelaskan tentang media monopoli dan cara bermain media yang disiapkan. 5. Guru melakukan Tanya jawab seputar media. 6. Guru menyiapkan media yang akan digunakan. <p>Fase 2 Mengorganisasian Siswa Dalam Kegiatan Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 peserta didik. Dengan langkah ini guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan sikap percaya diri dan membangkitkan keaktifan siswa secara menyeluruh. 8. Setiap peserta didik diberikan media dan tugas yang mana tugas tersebut akan menjawab permasalahan yang sudah dibuat sebelumnya, mengenai warisan budaya. (<i>Memberikan tugas pengajaran</i>) <p>Fase 3 Membimbing Penelitian/ Penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Guru membimbing peserta didik dengan dalam melaksanakan kegiatan dengan mengarahkan peserta didik. 10. Guru meminta siswa untuk 	<p>Kegiatan Inti Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar kepada siswa melalui papan yang berisi gambar warisan budaya. 2. Siswa mengamati dengan seksama gambar yang disertai penjelasan dari guru. 3. kemudian guru memberi pertanyaan kepada peserta didik. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja warisan budaya yang ada didaerah kita? (<i>guru menyampaikan materi dengan jelas</i>) b. Sebutkan contoh warisan budaya yang ada di daerah kita? c. Apakah Tarian dan musik termasuk warisan benda atau tak benda? <p>Fase 2 Mengorganisasian Siswa Dalam Kegiatan Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membagikan LKPD di masing-masing peserta didik. 5. Setiap peserta didik diberikan tugas yang mana tugas tersebut akan menjawab permasalahan yang sudah dibuat sebelumnya, mengenai warisan budaya. (<i>Memberikan tugas pengajaran</i>) <p>Fase 3 Membimbing Penelitian/ Penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membimbing peserta didik dengan dalam melaksanakan kegiatan dengan mengarahkan peserta didik. 7. Guru meminta siswa untuk mengamati perintah yang ada didalam LKPD

<p>mengamati perintah yang ada didalam LKPD.</p> <p>11. Setelah selesai mengerjakan LKPD guru memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi yang disajikan apakah masih ada yang belum paham dengan materi.</p> <p>Fase 4 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p> <p>12. Guru memberikan apresiasi terhadap materi yang telah dikuasai oleh peserta didik, seperti memberikan pujian atau reward.</p> <p>13. Peserta didik bersama guru membahas materi yang belum dikuasai</p>	<p>8. Setelah selesai mengerjakan LKPD guru memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi yang disajikan apakah masih ada yang belum paham dengan materi</p> <p>Fase 4 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p> <p>9. Guru memberikan apresiasi terhadap materi yang telah dikuasai oleh peserta didik, seperti memberikan pujian atau reward.</p> <p>10. Peserta didik bersama guru membahas materi yang belum dikuasai</p>
<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini secara bersama-sama. (<i>Penguatan</i>)</p> <p>2. Peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi dengan bimbingan guru tentang kesan dan pesan pembelajaran hari ini. (<i>Refleksi</i>)</p> <p>3. Guru melakukan penilain hasil belajar. (<i>Feedback</i>)</p> <p>4. Peserta didik diberikan informasi berkaitan pembelajaran berikutnya. (<i>Tindak Lanjut</i>)</p> <p>5. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.</p> <p>6. Peserta didik membaca do'a secara bersama-sama sebelum mengakhiri pembelajaran. (<i>Religius</i>)</p>	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini secara bersama-sama. (<i>Penguatan</i>)</p> <p>2. Peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi dengan bimbingan guru tentang kesan dan pesan pembelajaran hari ini. (<i>Refleksi</i>)</p> <p>3. Guru melakukan penilain hasil belajar. (<i>Feedback</i>)</p> <p>4. Peserta didik diberikan informasi berkaitan pembelajaran berikutnya. (<i>Tindak Lanjut</i>)</p> <p>5. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.</p> <p>6. Peserta didik membaca do'a secara bersama-sama sebelum mengakhiri pembelajaran. (<i>Religius</i>)</p>

3. Penyelesaian Penelitian

- a. Menganalisis hasil penelitian dan melakukan uji Hiotesis.
- b. Menyimpulkan hasil penelitian yang dilakukan.

I. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang diperlukan untuk pengumpulan data dan pengambilan data diperlukan untuk penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Tes

Tes yaitu serangkaian pertanyaan atau tugas terstruktur yang dirancang untuk mengukur karakteristik pendidikan atau psikologis. Setiap pertanyaan atau tugas dalam tes memiliki jawaban atau kriteria penilaian yang dianggap benar. Aktivitas yang tidak memiliki jawaban benar atau salah, atau pengukuran yang tidak melibatkan partisipasi aktif subjek dalam menjawab atau mengerjakan tugas, tidak dapat dikategorikan sebagai tes.⁴⁴

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari tes subjektif yaitu tes pilihan ganda yang telah diuji validitasnya untuk mengukur hasil belajar siswa yang diadakan setiap akhir kompetensi. Pada penelitian ini tes dilakukan dua kali, yaitu pretest dan posttest. *Preterst* dan *postterst* berupa tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pada setiap pertemuan yang terbagi kedalam 4 ranah kognitif yaitu pengetahuan C1, pemahaman C2, penerapan C3, analisis C4, mengevaluasi C5.

⁴⁴ Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori Dan Praktek*, 2021.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aturan untuk menumpulkan bukti seperti warisan tertulis arsip sekolah, tulisan-tulisan, dan lain-lain yang bersangkutan dengan permasalahan penelitian. Metode dokumentasi digunakan untuk pengambilan nilai tematik peserta didik kelas V sebagai data awal penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui profil sekolah, keadaan sekolah, peserta didik dan lainnya untuk mendukung penelitian

2. Instrument Pengumpulan Data**a. Tes**

Instrument ini menggunakan instrument tes tertulis yang terdiri dari ranah kognitif sebagai alat mengukur hasil belajar siswa. Tes diberikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir pembelajaran. Penelitian ini peneliti menggunakan 25 soal pilihan ganda.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Kriteria Pengelompokan Kemampuan Hasil Belajar

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah kognitif	Butir soal
1.	Peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan.	Peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis warisan budaya dan cara menjaganya dengan benar	<p>Peserta didik mengetahui dan mengingat apa saja khas dari daerah tempat tinggal</p> <p>Mengkategorikan dan memahami warisan budaya bermacam-macam di Indonesia</p> <p>Menentukan dan membedakan nama rumah adat, tarian tradisional</p> <p>Mengurutkan dan menerapkan pelestarian bahasa-bahasa daerah</p>	<p>C1</p> <p>C2</p> <p>C3</p> <p>C3</p> <p>C4</p>	<p>1, 2, 9,13, 23</p> <p>3, 7, 11, 16, 19, 20</p> <p>4, 6, 15</p> <p>12, 17, 24</p> <p>8, 10, 14</p>

			<p>Menganalisis budaya diberbagai daerah</p> <p>Menilai kekayaan warisan daerah benda dan tak benda</p>	C5	5, 18, 21, 22, 25
--	--	--	---	----	-------------------

Untuk skor hasil tes kemampuan pemahaman hasil belajar

siswa dapat dilihat menggunakan rumus:

$$N_i = \frac{X_i}{S} \times 100$$

Keterangan:

N_i = nilai siswa ke-i

X_i = jumlah skor siswa yng diperoleh siswa ke-i

S = jumlah skor maksimal

Dalam penelitian ini penulis mengelompokkan siswa menjadi dua kelompok yaitu kelompok tinggi dan rendah berdasarkan skor rata-rata yang standar devisi yang diperoleh oleh siswa. Berikut ini kriteria

pengelompokkan kemampuan pemahaman berdasarkan tinggi dan rendah dapat dilihat pada tabel dibawah ini.⁴⁵

Tabel 3.6
Kriteria Pengelompokan Kemampuan Hasil Belajar

No	Interval	Tingkat Kemampuan Hasil Belajar
1	$\text{Skor} \geq \text{Mean} + \text{SD}$	Tinggi
2	$\text{Mean} - \text{SD} \leq \text{Skor} < \text{Mean} + \text{SD}$	Sedang
3	$\text{Skor} \leq \text{Mean} - \text{SD}$	Rendah

Keterangan:

Mean : Nilai rata-rata

SD : Standar Deviasi

J. Uji Coba Instrumen

Perlengkapan atau alat penelitian yang digunakan adalah untuk mempermudah pekerjaan dan hasil yang lebih baik dalam arti dengan pengumpulan data lebih akurat, lengkap, teratur dan lebih mudah diolah.⁴⁶

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan mengukur ketepatan serta kesesuaian antara tes sebagai alat ukur dengan objek yang diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan pada instrument tes pilihan ganda.

a. Uji Validitas Ahli/Isi

Uji Validitas ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat kebenaran suatu instrument. Jika instrument itu valid maka instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harus diukur. Validasi yang

⁴⁵ Restu Wirdayanti Ramli, Nurdin Arsyad, and Ma'rup Ma'rup, 'Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (Hots) Pokok Bahasan Pola Bilangan Pada Kelas Viii a Smp Negeri 1 Sungguminasa', *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya*, 2.1 (2021), pp. 84–92, doi:10.30605/27458326-75.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*, (jakarta: Bumi Aksara, 2010), pp.151.

diberikan menggunakan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat baik (4), baik (3), tidak baik (2), dan sangat tidak baik (1). Hasil validasi didapatkan dari perhitungan rata-rata validitas menggunakan rumus berikut ini:⁴⁷

$$v = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

v : indeks validitas aiken

s : skor yang diberikan ahli dikurangi nilai terendah dalam skala (r-lo)

r : nilai yang diberikan ahli

lo : nilai skala

n : jumlah ahli

c : jumlah kategori dalam skala

Tabel 3.7
Kriteria Pengategorian Validitas Soal oleh Ahli Materi

Interval V	Kategori Kevalidan
$0,80 < V \leq 1,00$	Validitas Sangat Tinggi
$0,60 < V \leq 0,80$	Validitas Tinggi
$0,40 < V \leq 0,60$	Validitas Sedang
$0,20 < V \leq 0,40$	Validitas Rendah
$0,00 < V \leq 0,20$	Validitas Sangat Rendah

Untuk hasil uji validitas ahli, disajikan dalam bentuk tabel, dapat

dilihat pada tabel 3.8:

⁴⁷ Annisa eitika arum, Muhammad Khumaedi, Endang Susilaningsih, "Pengembangan Instrumen Penelitian Domain Afektif (Sikap) Kepercayaan Diri pada Siswa, 2022, pp. 1-5 <https://jbasic.org/index.php/basicedu/JURNAL_BASICEDU.

Tabel 3.8
Kriteria Pengategorian Validitas Soal oleh Ahli Materi

Butir	Penilaian		S 1	S 2	$\sum s$	N(c- 1)	V	Ket
	I	II						
Butir_1	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_2	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_3	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_4	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_5	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_6	2	2	1	1	2	6	0,33	Sedang
Butir_7	4	4	3	2	5	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_8	2	2	1	0	1	6	0,16	Redah
Butir_9	4	4	3	2	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_10	3	3	2	1	3	6	0,50	Sedang
Butir_11	4	4	3	2	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_12	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_13	2	2	1	3	4	6	0,66	Sedang
Butir_14	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_15	2	2	1	1	2	6	0,33	Sedang
Butir_16	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_17	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_18	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_19	3	2	2	1	3	6	0,50	Sedag
Butir_20	4	2	3	3	6	6	0,66	Tinggi
Butir_21	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_22	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Butir_23	3	4	2	3	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_24	4	3	3	2	5	6	0,83	Sangat Tinggi
Butir_25	4	4	3	3	6	6	1,00	Sangat Tinggi
Jumlah	87	82	6 2	5 7	119	150	0,79	Validitas Tinggi

Sumber: Hasil Excel yang diolah

b. Uji Validitas Kriteria/Lapangan

Uji Validitas kriteria adalah mengukur sejauh mana hasil suatu instrumen atau tes berkorelasi dengan suatu kriteria eksternal yang sudah dianggap sah (valid). Pengujian validitas soal yang digunakan instrument tes yang berbentuk pilihan ganda digunakan untuk mengetahui apakah soal-soal yang menggunakan korelasi produk

momen, apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir pernyataan dapat dikatakan valid. Adapun rumusnya yaitu:

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Banyaknya subyek

$\sum XY$: Jumlah hasil kali skor X dengan 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

Untuk menentukan koefisien korelasi menggunakan rumus korelasi *product moment*. r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut tidak valid, sebaliknya apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item tersebut dikatakan valid. Pada penelitian ini uji kriteria dilakukan pada instrument tes kemampuan pemahaman hasil belajar. Hasil uji validitas instrument tes kemampuan pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari tabel dibawah ini

Tabel 3.9
Hasil Uji Validitas Tes Kemampuan Hasil Belajar

SOAL	Uji Validitas		
	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,573	0,515	Valid
Soal 2	0,685	0,515	Valid
Soal 3	0,560	0,515	Valid
Soal 4	0,674	0,515	Valid
Soal 5	0,564	0,515	Valid
Soal 6	0,621	0,515	Valid
Soal 7	0,556	0,515	Valid

Soal 8	0,546	0,515	Valid
Soal 9	0,674	0,515	Valid
Soal 10	0,570	0,515	Valid
Soal 11	0,763	0,515	Valid
Soal 12	0,564	0,515	Valid
Soal 13	0,621	0,515	Valid
Soal 14	0,602	0,515	Valid
Soal 15	0,599	0,515	Valid
Soal 16	0,546	0,515	Valid
Soal 17	0,607	0,515	Valid
Soal 18	0,642	0,515	Valid
Soal 19	0,651	0,515	Valid
Soal 20	0,602	0,515	Valid
Soal 21	0,087	0,515	Tidak Valid
Soal 22	0,039	0,515	Tidak Valid
Soal 23	0,320	0,515	Tidak Valid
Soal 24	0,152	0,515	Tidak Valid
Soal 25	0,469	0,515	Tidak Valid

Sumber : Hasil SPSS 22 yang diolah

Dari hasil validitas instrument tes kemampuan pemahaman konsep tersebut menunjukkan dari 25 soal tes uraian, terdapat 20 soal valid yaitu soal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 12, 13, 14, 15 16, 17, 18, 19, dan 20. Serta terdapat 5 soal yang tidak valid, yaitu soal 21, 22, 23, 24, dan 25 sehingga soal tersebut tidak dapat digunakan.

2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut dianggap sudah cukup baik.⁴⁸ Dalam penelitian ini rumus yang dipakai untuk mengukur reliabilitas instrument yaitu rumus *Alpha*. Rumus *Alpha* digunakan karena pada penelitian ini menggunakan tes uraian yang mana tes tersebut skornya memiliki rentang penilaian.⁴⁹

⁴⁸ Arikunto, *op. cit.* hal. 176

⁴⁹ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{V_t}{S_x^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reabilitas instrument

K = banyaknya butir tes

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

1 = bilangan konstan

Untuk melihat pedoman kriteria reabilitas dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:⁵⁰

Tabel 3.10
Kriteria Reabilitas

Koefisien reabilitas	Kriteria
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Instrument dikatakan reliabilitas yang baik dengan nilai *Alpha Cronbach* (0,83). Jika dilihat dari tabel diatas maka kriteria instrument tes yang baik jika nilai *Alpha Cronbach* $0,70 \leq r_{11} < 0,90$. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.11
Hasil Uji Reabilitas Tes Kemampuan Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.915	20

Sumber : Hasil SPSS 22 yang diolah

Dari hasil perhitungan reabilitas menunjukkan nilai Alpha 0,915 > 0,70 sehingga dapat dinyatakan instrument tersebut reliabel

⁵⁰ Jihad, Asep. Evaluasi pembelajaran. Multi Pressindo,(Bandung: Resist Book 2008)

3. Uji Analisis Butir Tes

a. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran butir tes adalah salah satu langkah penting dalam mengembangkan atau mengevaluasi sebuah tes. Untuk menghitung indeks kesukaran instrument tes uraian dapat menggunakan rumus berikut ini:⁵¹

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan :

TK : indeks tingkat kesukaran

\bar{X} : nilai rata-rata tiap butir soal

SMI: skor maksimum ideal

Hasil perhitungan selanjutnya dikategorisasikan berdasarkan kategorisasi berikut:

Tabel 3.12
Kategorisasikan tingkat kesukaran

Kriteria Tingkat Kesukaran	Kategori
TK < 0,30	Sukar
0,31 ≤ TK ≤ 0,70	Sedang
0,71 ≤ TK < 1,00	Mudah

Uji kesukaran soal dilakukan guna mengetahui tingkat kesukarannya. Adapun hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel.

⁵¹ Memen Permata Azmi, 'Analisis 9Pengembangan Tes Kemampuan Analogi Matematis Pada Materi Segi Empat', *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2.2 (2019), p. 099, doi:10.24014/juring.v2i2.7490.

Tabel 3.13
Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Tk	Kategori
1	0,80	Mudah
2	0,53	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,67	Sedang
5	0,60	Sedang
6	0,53	Sedang
7	0,53	Sedang
8	0,80	Mudah
9	0,67	Sedang
10	0,73	Mudah
11	0,73	Mudah
12	0,60	Sedang
13	0,53	Sedang
14	0,47	Sedang
15	0,53	Sedang
16	0,80	Mudah
17	0,60	Sedang
18	0,73	Mudah
19	0,60	Sedang
20	0,47	Sedang

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan tabel diatas didapatkan 20 butir soal dalam kategori sedang ada 14 butir soal yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 20. Sedangkan kategori mudah yaitu ada 6 butir soal yaitu soal nomor 1, 8, 10, 11, 16, 18.

b. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan butir dalam membedakan kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Perhitungan daya pembeda dilakukan dengan menggunakan Anates V4.

Daya pembeda tiap butir-butir soal ditentukan dengan rumus:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

JB_A = Jumlah peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

JB_B = Jumlah peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JS_A = Jumlah seluru peserta kelompok atas/bawah

Batasan indeks daya beda butir soal adalah sebagai berikut:⁵²

Tabel 3.14
Tabel Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
$DP \leq 0,00$	Sangat Tidak Baik
$0,00 < DP \leq 0,20$	Tidak baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

Adapun hasil perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 3.15
Uji Daya Pembeda

No	Daya Pembeda	Keterangan
1	0.80	Sangat baik
2	0.53	Baik
3	0.67	Baik
4	0.67	Baik
5	0.60	Baik
6	0.53	Baik
7	0.53	Baik
8	0.80	Sangat Baik
9	0.67	Baik
10	0.73	Sangat Baik
11	0.73	Sangat Baik
12	0.60	Baik
13	0.53	Baik
14	0.47	Baik
15	0.53	Baik
16	0.80	Sangat Baik
17	0.60	Baik
18	0.73	Sangat Baik
19	0.60	Baik
20	0.47	Baik

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

⁵² Azmi, 'Analisis Pengembangan Tes Kemampuan Analogi Matematis Pada Materi Segi Empat'.

Berdasarkan tabel diatas didapatkan 20 butir soal dalam kategorikan sangat baik 6 butir soal yaitu soal 1, 8, 10 ,11, 16, dan 18. Adapun nomor aitem soal yang termasuk dalam kategori sedang ada 14 butir yaitu soal 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 17, dan 20.

K. Teknik Analisi Data

1. Analisi Deskripsi Data

a. Modus

Modus merupakan nilai dari sekelompok data yang mempunyai frekuensi tertinggi atau nilai yang paling banyak terjadi (muncul) dalam suatu kelompok nilai. Rumus untuk menghitung modus sebagai berikut:⁵³

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

Keterangan :

Mo : Modus

B : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

P : Panjang kelas Mo

b1 : Frekuensi pada kelas Mo dikurangi kelas interval terdekat sebelumnya

b2 : Frekuensi pada kelas Mo dikurangi frekuensi interval terdekat berikutnya

⁵³ Icam Sutisna, 'Statistika Penelitian', *Universitas Negeri Gorontalo*, 2020, pp. 1–15 <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62615506/TEKNIK_ANALISIS_DATA_PENELITIAN_KUANTITATIF20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat>.

b. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai terbesar atau yang sebaliknya dari terbesar sampai terkecil.⁵⁴

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

Keterangan :

Med : Median

b : Batas bawah median terletak

p : Panjang kelas Me

n : Banyak data

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas

Me f : Frekuensi kelas Me

c. Mean (Me)

Mean atau nilai rata-rata merupakan nilai yang mewakili himpunan atau sekelompok data. Mean di peroleh dengan menjumlahkan seluruh data individu dalam kelompok kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada dalam kelompok. Rumus untuk menghitung mean sebagai berikut:⁵⁵

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

Keterangan :

Me : Mean

⁵⁴ Ibid.,9-10

⁵⁵ Ibid., 8-9

$\sum xi$: Jumlah nilai (X_i)

N : Jumlah data/sample

d. Varians (s^2) dan Standar Deviasi

Varians adalah salah satu ukuran yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh setiap nilai dalam sebuah kumpulan data tersebar dari nilai rata-rata (mean) dari kumpulan data tersebut. Varians memberikan informasi tentang seberapa bervariasi atau tersebar data dalam suatu distribusi. Akar dari varians disebut standar deviasi atau simpang baku. Varians dan simpangan baku untuk dua data sample dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁶

$$S^2 = \sum \frac{(xi-\bar{x})^2}{n-1} \text{ atau } S = \sqrt{\sum \frac{(xi-\bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

S^2 : Varian sample

S : Simpangan baku sample

xi : Nilai

\bar{x} : Rata-rata sample

N : Jumlah sample

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat sebelum menguji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas⁶⁹ dianalisis dengan menggunakan uji Liliefors dengan bantuan SPSS.

⁵⁶ *Ibid.*, 11-12

Dengan kriteria yaitu jika nilai significance $\alpha > 0,05$, maka menunjukkan data berdistribusi normal, sebaliknya jika significance $\alpha < 0,05$, maka menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka dapat menghitung dengan uji parametric, tetapi jika data tidak berdistribusi secara normal, maka dapat menggunakan uji nonparametric. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan SPSS 22.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel yang digunakan dari populasi yang homogen atau tidak. Cara yang digunakan untuk mengetahui homogenitas dengan membandingkan kedua variansnya. Uji homogenitas dilakukan pada nilai pretest dan posttest kedua kelas. Dengan kriteria yaitu jika nilai significance $\alpha > 0,05$, maka menunjukkan data berdistribusi normal, sebaliknya jika significance $\alpha < 0,05$, maka menunjukkan data tidak berdistribusi homogen Uji homogenitas dianalisis menggunakan test of homogeneity of varians menggunakan SPSS 22.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis ini menggunakan *Independen sample t test*, digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *postes* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Data yang telah terkumpulkan diuji agar hasil

analisis yang diperoleh lebih ilmiah dengan melakukan uji t. Rumus Uji t sebagai berikut ini.⁵⁷

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}{n_1 + n_2 - 2}} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)$$

Keterangan :

t = Angka atau koefisien derajat Mean kedua kelompok

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelompok perlakuan Konvensional

s_1^2 = Varian kelompok perlakuan pembelajaran berbasis masalah

s_2^2 = Variasi kelompok perlakuan Konvensional

n_1 = Jumlah peserta didik kelompok pembelajaran berbasis masalah

n_2 = Jumlah peserta didik kelompok Konvensional

⁵⁷ Ibid..., hlm 5-8

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama sekolah	: SD Negeri 38 Rejang Lebong
Nama Kepala Sekolah	: Nurbaiti, S.Pd.SD.M.Pd
Status Sekolah	: Negeri NPSN :10700714
NSS	: 101260204002
Akreditasi	: B
Jumlah rombel	: 7
Tahun didirikan	: 1970
Alamat Sekolah	: Jl. Jendral Sudirman, Gg. SDN 38 RL, Kelurahan Tempel Rejo, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu.

2. Sejarah Singkat SDN 38 Rejang Lebong

Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan luas tanah 1.020m. Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong beralamatkan di jalan jendral sudirman, Gang SDN 38, Kelurahan Tempel Rejo, Kecamatan curup selatan, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Dengan SK Operasional 180.381.VII Tahun 2016 dan SK Akreditasi 599/BAP-SM/KP/X/2016. Pada awalnya sekolah ini bernama Sekolah Dasar Negeri 13 Tempel Rejo dan yang menjabat

sebagai kepala sekolah adalah bapak Marjan Samid, S.Pd yang menjabat selama 18 Tahun.

Kemudian, Pada tahun 2008 karena ada pembagian wilayah berdasarkan kecamatan maka Sekolah Dasar Negeri 13 Tempel Rejo berubah menjadi Sekolah Dasar Negeri 02 Curup Selatan. Selanjutnya ditahun 2018, Pembagian wilayah yang semula dari kecamatan berubah menjadi wilayah kabupaten maka Sekolah Dasar Negeri 02 Curup Selatan berubah menjadi Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong yang dikenal banyak orang hingga saat ini. Saat ini, Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong memiliki jumlah siswa sebanyak 185 orang yang terbagi menjadi 7 ruang kelas yaitu dari kelas 1 sampai 6.

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik, yang beriman, cerdas, terampil, mandiri, dan berwawasan global.

b. Misi Sekolah

- 1) Menanamkan Keimanan dan Ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama.
- 2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- 3) Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdasarkan minat bakat dan potensi peserta didik.
- 4) Membina kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan, dan pengembangan diri yang terencana dan berkeselimbangan.

- 5) Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lembaga lain yang terkait.

4. Daftar Urut Kepangkatan SD Negeri 38 Rejang Lebong

Tabel 4.1
Daftar Nama Guru

No	Nama	NIP	Jabatan	Pendidikan	Tahun pension
1	Nurbaiti,S.Pd.S D.M .Pd	19750803 199703 2001	Kepala Sekolah	S2	05-08-2035
2	Rasuna,A, S.Pd	19967010 819880 32003	Guru Kelas	S1	08-01-2027
3	Mardiana,S.Pd	19670316 198903 2006	Guru Kelas	S1	16-01-2027
4	Afrida,S.Pd	19670405 198612 2001	Guru Kelas	S1	05-04-2027
5	Wardiati. NA, S.Pd	19680702 199703 2002	Guru Kelas	S1	20-07-2028
6	Yusniarni, S.Pd	19690727 200103 2001	Guru Kelas	S1	27-07-2029
7	Anita Trosia, S.Pd	19820323 200502 2003	Guru Kelas	S1	23-03-2042
8	Siti Patimah, S.Pd	19720909 200604 2016	Guru Kelas	S1	09-09-2032
9	Sudarmi, S.Pd	19690101 200604 2010	Guru Kelas	S1	01-02-2029
10	Poniman		Guru Pjok	Sgo	
11	Rien Hardianti, S.Pd		Guru Kaganga	S1	
12	Tri Wahyuni, S.Pd		Guru Kelas	S1	
13	Widia Fatimah		Oprator Sekolah	Sma	

Sumber : Dokumentasi SDN 38 Rejang Lebong

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Tujuan dari Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN 38 Rejang Lebong. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan media monopoli dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA yang berjumlah sebanyak 15 siswa dan kelas VB yang berjumlah 15 orang. Data dikumpulkan dengan menggunakan dua jenis tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan di kelas VB yang menjadi kelas kontrol dengan didapatkannya data ulangan harian, sedangkan *posttest* diberikan di kelas VA yang menjadi kelas eksperimen data yang didapatkan pada ulangan harian yang rendah dengan penggunaan media monopoli untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VA.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang berada pada kategori cukup dengan rata-rata nilai sebesar 65. Setelah penggunaan media monopoli, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85. Data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji t (*paired sample t-test*), untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain nilai rata-rata, juga diperoleh data mengenai nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar

deviasi baik pada *pretest* maupun *posttest*, yang digunakan untuk mendukung analisis secara deskriptif dan inferensial.

a. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Pendekatan ini menggunakan pendekatan *quasi eksperimental* dengan desain *control grup Pretest dan Posttest*, yang dilaksanakan dikelas V SDN 38 Rejang Lebong dengan melibatkan 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas VA dan VB dengan diberikannya soal urain yang berisi 20 soal. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya kelas VA yang menjadi kelas eksperimen dengan diajarkannya pembelajaran konvensional dan kelas VB yang menjadi kelas kontrol yang diajarkan menggunakan media monopoli. Kemudian pada pertemuan terakhir 2 kelas tersebut diberikan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui kemampuan berfikir siswa setelah diberi perlakuan sebanyak 20 soal.

Tabel 4.2
Data Nilai *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	<i>Pretest</i>	
		Fi	%
1	30-35	3	15%
2	36-40	2	10%
3	41-45	3	15%
4	46-50	2	10%
5	51-55	3	15%
6	56-60	2	10%
Jumlah		15	100%
Mean		34,75	
Median		45	
Modus		55	
Minimum		30	
Maksimum		60	

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan tabel diatas hasil dari *Pretest* kelas eksperimen diperoleh dari nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 30 jumlah 15 siswa,

menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan media pembelajaran monopoli, diperoleh dari nilai rata-rata *Pretest* 33,67, median sebesar 44,67, modus sebesar 43, nilai minimum 30 dan nilai maksimum 60.

Tabel 4.3
Data Nilai *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	<i>Posttest</i>	
		Fi	%
1	60-65	1	5%
2	66-70	1	5%
3	71-75	1	5%
4	76-80	2	10%
5	81-85	5	25%
6	86-90	3	15%
7	91-95	2	10%
Jumlah		15	100%
Mean		62,75	
Median		85	
Modus		85	
Minimum		65	
Maksimum		95	

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media monopoli, nilai pada saat menggunakan media monopoli tersebut meningkat dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 62,75, median 85, modus sebesar 85, nilai minimum 65 dan nilai maksimum 95.

Tabel 4.4
Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Stastik Sampel	Pretes	Posttest
1.	Jumlah Siswa	15	15
2.	Mean	34,75	61,75
3.	Median	45	85
4.	Modus	55	85

Berdasarkan nilai *Pretest* dan *Posttes* pada tabel di atas kelas VA dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPAS siswa

dengan menggunakan media monopoli, terdapat peningkatan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dan sebelum menggunakan media monopoli. Pada saat belum menggunakan media monopoli nilai tertinggi 60 dan nilai terendahnya 30, setelah menggunakan media monopoli terdapat peningkatan dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65.

b. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil *Pretest* kelas kontrol diperoleh dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 25 dengan jumlah 15 siswa. Sedangkan untuk nilai *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dari nilai maksimum 100 dengan jumlah 15 siswa.

Tabel 4.5
Data Nilai *Pretest* Siswa Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	<i>Pretest</i>	
		Fi	%
1	25-30	2	10%
2	31-35	3	15%
3	36-40	3	15%
4	41-45	2	10%
5	46-50	2	15%
6	51-55	2	15%
7	56-60	1	5%
Jumlah		15	100%
Mean		32,75	
Median		40	
Modus		35	
Minimum		25	
Maksimum		60	

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai siswa kelas eksperimen yang belum diberikan perlakuan dengan model konvensional, terdapat dengan nilai rata rata *Pretest* yaitu 32,75, median sebesar 40, modus 35, nilai minimum 25 dan nilai maksimum 60.

Tabel 4.6
Data Nilai *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	<i>Prosttest</i>	
		Fi	%
1	50-55	2	10%
2	56-60	2	10%
3	61-65	-	-
4	66-70	2	10%
5	71-75	6	30%
6	76-80	1	5%
7	81-85	1	5%
8	86-90	1	5%
Jumlah		15	100%
Mean		56,6	
Median		75	
Modus		75	
Minimum		50	
Maksimum		90	

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Pada tabel diatas dengan diberikannya perlakuan dengan pembelajaran konvesional, diperoleh dengan nilai rata-rata *Pretest* sebesar 32,75, median 40, modus 35, minimum sebesar 25 dan nilai maksimum 60 pada pembelajaran IPAS.

Tabel 4.7
Perbandigan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Stastik Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah Siswa	15	15
2.	Mean	32,75	56,6
3.	Median	40	75
4.	Modus	35	75

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Hasil dari nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir dengan menggunakan pembelajaran konvesional dikelas VB mengalami peningkatan. Hal ini dapat diliha pada penilaian sebelum dan sudah digunakannya pembelajaran konvesioanl. Sebelum digunakannya pembelajaran konvesional nilai *Pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol . Setelah melakukan pembelajaran konvesional

terdapat peningkatan dengan nilai pretest dan posttest terdapat perbedaan pada nilai signifikan.

4. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* dan *Shapiro-wilk* pada program SPSS 22 statistik taraf signifikan 0,05. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data terdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8
Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil	pretest kontrol	.140	15	.200 [*]	.971	15	.866
	posttest kontrol	.231	15	.030	.930	15	.270
	pretest eksperimen	.143	15	.200 [*]	.937	15	.342
	Posttest eksperimen	.229	15	.034	.920	15	.196
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* (*Shapiro-Wilk*), diperoleh nilai pretest kontrol 0,866, *pretest* eksperimen 0,342, *posttest* kontrol 0,270, dan

posttest eksperimen 0,196 yang artinya nilai tersebut dinyatakan normal karena lebih besar dari nilai signifikansi, yaitu $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan data dapat digunakan untuk analisis statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas kontrol eksperimen akan dipaksa. Ketentuan program SPSS versi 22 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini.

Jika nilai sig, $< 0,05$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa varians kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen, jika nilai sig, $> 0,05$ maka H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

Tabel 4.9
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.791	1	28	.381
	Based on Median	.388	1	28	.538
	Based on Median and with adjusted df	.388	1	25.377	.539
	Based on trimmed mean	.849	1	28	.365

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Hasil dari tabel di atas, nilai sig. *Based on mean* untuk varians hasil belajar IPAS materi tentang daerahku kebangganku sebesar

0,381. Karena nilai sig. 0,381 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar *posttest* pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

5. Pengujian Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, selanjutnya adalah uji hipotesis dengan melakukan uji-test. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa (*studi Quasi* eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong). Uji ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 22, yaitu uji –t independent t.test.

Tabel 4.10
Uji t-test
Group Statistics

	Nilai	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil pembelajaran IPAS posttest kontrol		15	71.33	10.933	2.823
Hasil pembelajaran IPAS posttest eksperimen		15	83.67	8.550	2.207

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

Tabel 4.11
Uji Independent t-test
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil pembelajaran IPAS posttest kontrol	.791	.381	3.442	28	.002	12.333	3.583	19.674	4.993
Hasil pembelajaran IPAS posttest eksperimen			3.442	26.463	.002	12.333	3.583	19.693	4.974

Sumber: Hasil SPSS 22 yang diolah

- Berdasarkan independent sampel t-test, diperoleh nilai Sig(2-tailed) sebesar $0.002 < 0.05$ dapat disimpulkan H_0 ditolak H_a diterima. Hal

ini menyatakan bahwa media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

- b. Perbedaan yang signifikan antara Uji t-test dan Uji Independent t-test terletak pada fungsi analisisnya. Uji t-test menyajikan data statistik deskriptif berupa rata-rata dan standar deviasi hasil posttest dari kedua kelas, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Uji Independent t-test memberikan bukti statistik yang lebih kuat melalui uji *Independent Samples t-test*, di mana diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, yang terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, Uji Independent t-test menunjukkan bahwa perbedaan yang ditampilkan pada Uji t-test perbedaan yang signifikan.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 38 Rejang Lebong. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan observasi selama proses pembelajaran, diperoleh sejumlah temuan yang mengindikasikan bahwa media monopoli tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai hasil belajar, tetapi juga pada dimensi afektif dan kognitif siswa.

1. Hasil dari penggunaan media monopoli di kelas V SDN 38 Rejang Lebong

Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran di kelas V SDN 38 Rejang Lebong menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan

hasil belajar siswa. Media monopoli, sebagai salah satu bentuk permainan edukatif, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dan aktif saat mengikuti kegiatan menggunakan media monopoli.

Tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan yang mengandung unsur pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hasil data yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media monopoli efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Menurut Arikunto Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan belajar dan memberikan umpan balik⁵⁸. Media ini juga mendukung karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Dengan adanya unsur kompetisi, interaksi kelompok, dan visualisasi materi dalam bentuk

⁵⁸ S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), pp. 67

permainan, siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media monopoli berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas V. Penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

2. Pengaruh Media Monopoli terhadap Hasil Belajar pada Materi Daerahku Kebanganku Kelas V SDN 38 Rejang Lebong.

Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar menuntut pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan peserta didik. Salah satu pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media monopoli sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan fokus materi "Daerahku Kebanganku". Penelitian ini dilakukan di SDN 38 Rejang Lebong, yang merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang aktif mengembangkan inovasi dalam pembelajaran. Media monopoli yang digunakan dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang dikembangkan secara kontekstual sesuai dengan materi IPAS kelas V. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan berbagai kompetensi dasar seperti berpikir kritis, kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan memecahkan masalah. Bentuk permainan ini mengadopsi prinsip-prinsip permainan monopoli yang telah dimodifikasi

dan dipadukan dengan konten pembelajaran, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Media monopoli berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai media interaktif yang dapat membangun suasana belajar yang aktif, menyenangkan, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung senang bermain, bergerak, dan belajar melalui aktivitas yang melibatkan langsung mereka dalam proses pembelajaran. Implementasi media monopoli dalam pembelajaran di kelas eksperimen SDN 38 Rejang Lebong menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam berdiskusi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi "Daerahku Kebanggaanku".

Media ini menyediakan sarana bermain sambil belajar melalui papan permainan, kartu soal, dadu, serta petunjuk permainan yang dirancang khusus untuk materi tersebut. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan misi permainan yang secara tidak langsung mengarahkan mereka untuk menguasai isi materi. Menurut Suryani Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, terencana, dan terkendali.⁵⁹ Hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa

⁵⁹ S Suryani, 'Pembelajaran Berbasis Media', *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 10.1 (2019), pp. 13–26 <<https://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/176>>.

siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli memperoleh skor *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Penggunaan media monopoli di SDN 38 Rejang Lebong terbukti mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Media ini tidak hanya memberikan informasi secara satu arah, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan kreatif. Dengan pendekatan ini, siswa memiliki kesempatan untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan.

Dengan demikian, penggunaan media monopoli dalam pembelajaran IPAS materi "Daerahku Kebanggaanku" di SDN 38 Rejang Lebong tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan aplikatif di tingkat sekolah dasar. Integrasi antara permainan dan pembelajaran seperti ini dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi kejenuhan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyentuh aspek kognitif, afektif, serta psikomotor siswa secara holistik.

3. Perbedaan nilai signifikan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol V SDN 38 Rejang Lebong

Pembelajaran menggunakan media monopoli merupakan pendekatan inovatif yang diterapkan dalam proses penelitian ini. Media ini dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang menggabungkan unsur hiburan dan edukasi, dengan harapan mampu memberikan pengaruh positif terhadap

hasil belajar siswa, khususnya pada materi *Daerahku Kebanggaanku*. Dalam konteks ini, media monopoli berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media interaktif yang dapat membangun suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Penggunaan media monopoli memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien, karena siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga terlibat secara langsung melalui aktivitas bermain sambil belajar. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media monopoli memperoleh hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kedua metode. Sugiyono menyatakan bahwa *perbedaan yang signifikan* mengacu pada adanya perbedaan nilai rata-rata yang tidak terjadi secara kebetulan, melainkan karena pengaruh perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian kuasi eksperimen, perbedaan nilai yang signifikan menunjukkan bahwa perlakuan (misalnya penggunaan media monopoli) memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.⁶⁰ Melalui media monopoli, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoretis, tetapi juga belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Aktivitas bermain ini sesuai dengan karakteristik

⁶⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018, pp. 110

siswa Sekolah Dasar yang senang bergerak, bekerja dalam kelompok, serta belajar melalui praktik langsung.

Media monopoli sebagai permainan edukatif dirancang dengan unsur edukasi, seperti papan permainan yang berisi materi pelajaran, kartu soal, dan petunjuk penggunaan. Permainan ini mengajak siswa untuk menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan isi materi, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan memahami isi pembelajaran. Siswa dituntut untuk berpikir cepat, bekerja sama, dan menyelesaikan misi permainan yang terstruktur, sehingga suasana belajar menjadi aktif dan tidak membosankan.

Sejalan dengan pendapat Gita, keunggulan media pembelajaran berbentuk permainan adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara berbeda dan menarik, menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan konsentrasi, dan melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran.⁶¹ Selain itu, media monopoli juga dapat mengembangkan imajinasi, melatih keterampilan motorik halus, serta membangun kerja sama antar siswa. Menurut Sulthoni dan Dianmarta, media pembelajaran yang mengadopsi unsur permainan seperti maze (labirin) atau monopoli dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien karena menarik minat siswa dan mengaktifkan panca indera mereka.⁶² Tantangan dan kompetisi yang terdapat dalam permainan mampu menumbuhkan rasa ingin

⁶¹ Lestari, R., & Musdalifah, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk*. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(2), 93–99. <https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/download/24/26>

⁶² Sulthoni & Dianmarta. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 19, no. 2, 2017, hlm. 115–124.

tahu siswa, sehingga mereka terdorong untuk aktif bertanya, mencari jawaban, dan terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran juga mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna. Media ini mendorong siswa untuk berpikir cepat, fokus, dan aktif berpartisipasi. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, media ini mampu meningkatkan semangat belajar, memotivasi siswa, serta memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media monopoli terbukti mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, siswa yang diajar dengan metode konvensional cenderung bersikap pasif. Metode ceramah dan tanya jawab yang dominan dalam pembelajaran konvensional membuat siswa hanya mendengarkan guru tanpa keterlibatan aktif. Dalam jangka waktu tertentu, kondisi ini dapat menyebabkan kejenuhan, menurunnya konsentrasi, kurangnya minat, dan pada akhirnya menurunkan hasil belajar siswa. Pembelajaran menjadi terpusat pada guru sehingga siswa hanya menjadi penerima informasi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna karena siswa terlibat secara langsung. Oleh karena itu, media monopoli layak untuk dijadikan alternatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran di kelas V SDN 38 Rejang Lebong memberikan hasil yang positif. Media ini mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan peningkatan pada kelas yang menggunakan media monopoli dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan menggunakan media monopoli lebih efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa peserta didik.
2. Berdasarkan uji independent uji t menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar pada materi daerahku kebangganku kelas V SDN 38 Rejang Lebong.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diajarkan menggunakan media monopoli dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan diatas, maka penelitian memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya berupaya sedemikian rupa menyesuaikan media monopoli untuuk pembelajara agar sesuai dengan kondisi siswa dan releven terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan, dengan menggunakan media monopoli pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran lebih aktif, bertanya dan antusias mencari jawaban dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Untuk dapat menjadi suatu masukan positif bagi siswa dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS dan materi lainnya, serta dapat memetovasi pendidik dalam memahami media pembelajaran siswa.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempunaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Daftar Pustaka

- Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, 'Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar', *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2023), p. 61, doi:10.55115/edukasi.v4i1.3023
- Anggita, Atikah Dewi, and others, 'Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor', *Inventa*, 7.1 (2023), pp. 78–84, doi:10.36456/inventa.7.1.a7104
- Arsyad A, 'Media Pembelajaran', 2011, pp. 23–35
- Astuti, Rina Windah, Nafa Dela Rahmadani, and Sruni Rama Lestari, 'ANALISIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', 4.2 (2024), pp. 78–86
- Azmi, Memen Permata, 'Analisis Pengembangan Tes Kemampuan Analogi Matematis Pada Materi Segi Empat', *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2.2 (2019), p. 099, doi:10.24014/juring.v2i2.7490
- Deviana, Desya Rossa, and Erlina Prihatnani, 'Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP', *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 3.2 (2018), pp. 114–31, doi:10.15642/jrpm.2018.3.2.114-131
- Hanafy, Muh. Sain, 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17.1 (2014), pp. 66–79, doi:10.24252/lp.2014v17n1a5
- Hasan, Muhammad, and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021
- Icam Sutisna, 'Statistika Penelitian', *Universitas Negeri Gorontalo*, 2020, pp. 1–15
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62615506/TEKNIK_ANALISIS_DATA_PENELITIAN_KUANTITATIF20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat>
- Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori Dan Praktek*, 2021
- Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, I Gede Wawan Sudatha, 'Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja', *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.2 (2018), p. 210
- Ke-sd-an, *Jurnal Pendidikan*, 'METODIK DIDAKTIK : Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka', 18.2

(2023), pp. 54–64

- Mariana, Nina, Dessy Triana Relita, and Anna Marganingsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9.1 (2024), pp. 99–109, doi:10.31932/jpe.v9i1.3302
- Melianingsih, Nuning, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8 Nuning Melianingsih', *Politeknosains*, XVII.1 (2018)
- Moto, Maklonia Meling, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), pp. 20–28, doi:10.17509/ijpe.v3i1.16060
- Noviardi, Adi, 'Integrasi Nilai Pendidikan Iman Dan Ilmu Pengetahuan Dalam Tafsir Al - Misbah (Kajian Surat Al - Mujadilah 58:11)', *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3.3 (2022), pp. 367–77, doi:10.36671/andragogi.v3i3.233
- Pembelajaran, Jurnal, and others, 'Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD', 2.12 (2022), pp. 1175–83, doi:10.17977/um065v2i122022p1175-1183
- Rahman, Arief Aulia, and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019
- Ramadhani, Shafira, and others, 'The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12.1 (2022), pp. 111–26, doi:10.30998/formatif.v12i1.11959
- Ramli, Restu Wirdayanti, Nurdin Arsyad, and Ma'rup Ma'rup, 'Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (Hots) Pokok Bahasan Pola Bilangan Pada Kelas Viii a Smp Negeri 1 Sungguminasa', *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya*, 2.1 (2021), pp. 84–92, doi:10.30605/27458326-75
- Sihotang, Nurhasanah, 'Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2.1 (2022), pp. 60–67
- Somayana, Wayan, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1.03 (2020), pp. 283–94, doi:10.59141/japendi.v1i03.33
- Sopian, Ahmad, 'USopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT. Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/Raudhah.V1i1.10gas>, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT', *Raudhah Proud To Be*

Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1.1 (2016), pp. 88–97

Suryani, S, ‘Pembelajaran Berbasis Media’, *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 10.1 (2019), pp. 13–26
<<https://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/176>>

Sulthoni & Dianmarta. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19. 2, (2017), pp. 115–124.

Ulfa, Khalida, and Lia Rozalina, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp’, *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5.1 (2019), pp. 10–22, doi:10.19109/bioilmi.v5i1.3753

Yulia, Irma, and Eko Risdianto, ‘Pengembangan LKPD Berbasis Inquiry Berbantuan Simulasi Phet Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Gelombang Cahaya Di Kelas XI MIPA SMAN 2 Kota Bengkulu Irma Yulia, Connie, Eko Risdianto’, 1.2018 (2019), pp. 64–70

Yuniarti, Anisyah, and others, ‘Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran’, 4 (2023), pp. 111–23

Wahyudi Ahmad, “*Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa di SDN 2 Sukaradadi TA.2022/2023*” (Skripsi, jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi Pancor , 2023. Adnyana, Komang Surya, and Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, ‘Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar’, *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1 (2023), p. 61, doi:10.55115/edukasi.v4i1.3023

Anggita, Atikah Dewi, and others, ‘Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor’, *Inventa*, 7.1 (2023), pp. 78–84, doi:10.36456/inventa.7.1.a7104

Arsyad A, ‘Media Pembelajaran’, 2011, pp. 23–35

Astuti, Rina Windah, Nafa Dela Rahmadani, and Sruni Rama Lestari, ‘ANALISIS PERMAINAN EDUKATIF DALAM Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini’, 4.2 (2024), pp. 78–86

Azmi, Memen Permata, ‘Analisis Pengembangan Tes Kemampuan Analogi Matematis Pada Materi Segi Empat’, *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 2.2 (2019), p. 099, doi:10.24014/juring.v2i2.7490

Deviana, Desya Rossa, and Erlina Prihatnani, ‘Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMP’, *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 3.2 (2018), pp. 114–31, doi:10.15642/jrpm.2018.3.2.114-131

- Hanafy, Muh. Sain, 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17.1 (2014), pp. 66–79, doi:10.24252/lp.2014v17n1a5
- Hasan, Muhammad, and others, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021
- Icam Sutisna, 'Statistika Penelitian', *Universitas Negeri Gorontalo*, 2020, pp. 1–15
 <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62615506/TEKNIK_ANALISIS_DATA_PENELITIAN_KUANTITATIF20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat>
- Inanna, Rahmatullah, and Muhammad Hasan, *EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori Dan Praktek*, 2021
- Inna Nur Khasanah, Desak Pulu Parmiti, I Gede Wawan Sudatha, 'Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja', *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.2 (2018), p. 210
- Ke-sd-an, *Jurnal Pendidikan*, 'METODIK DIDAKTIK : Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka', 18.2 (2023), pp. 54–64
- Lestari, R., & Musdalifah, M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 2 Seteluk*. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1.2, pp. 93–99. <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/download/24/26>
- Mariana, Nina, Dessy Triana Relita, and Anna Marganingsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9.1 (2024), pp. 99–109, doi:10.31932/jpe.v9i1.3302
- Melianingsih, Nuning, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8 Nuning Melianingsih', *Politeknosains*, XVII.1 (2018)
- Moto, Maklonia Meling, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan', *Indonesian Journal of Primary Education*, 3.1 (2019), pp. 20–28, doi:10.17509/ijpe.v3i1.16060
- Noviardi, Adi, 'Integrasi Nilai Pendidikan Iman Dan Ilmu Pengetahuan Dalam Tafsir Al - Misbah (Kajian Surat Al – Mujadilah 58:11)', *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3.3 (2022), pp. 367–77, doi:10.36671/andragogi.v3i3.233
- Pembelajaran, Jurnal, and others, 'Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD', 2.12 (2022), pp. 1175–83,

doi:10.17977/um065v2i122022p1175-1183

- Rahman, Arief Aulia, and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran, Uwais Inspirasi Indonesia*, 2019
- Ramadhani, Shafira, and others, 'The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12.1 (2022), pp. 111–26, doi:10.30998/formatif.v12i1.11959
- Ramli, Restu Wirdayanti, Nurdin Arsyad, and Ma'rup Ma'rup, 'Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (Hots) Pokok Bahasan Pola Bilangan Pada Kelas Viii a Smp Negeri 1 Sungguminasa', *Infinity: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya*, 2.1 (2021), pp. 84–92, doi:10.30605/27458326-75
- Sihotang, Nurhasanah, 'Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD', *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2.1 (2022), pp. 60–67
- Somayana, Wayan, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1.03 (2020), pp. 283–94, doi:10.59141/japendi.v1i03.33
- Sopian, Ahmad, 'USopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT. Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 1(1), 88–97. <https://doi.org/10.48094/Raudhah.V1i1.10gas>, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam PendidikanT', *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1.1 (2016), pp. 88–97
- Suryani, S, 'Pembelajaran Berbasis Media', *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 10.1 (2019), pp. 13–26
<<https://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/176>>
- Ulfa, Khalida, and Lia Rozalina, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp', *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5.1 (2019), pp. 10–22, doi:10.19109/bioilmi.v5i1.3753
- Yulia, Irma, and Eko Risdianto, 'Pengembangan LKPD Berbasis Inquiry Berbantuan Simulasi Phet Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Gelombang Cahaya Di Kelas XI MIPA SMAN 2 Kota Bengkulu Irma Yulia, Connie, Eko Risdianto', 1.2018 (2019), pp. 64–70
- Yuniarti, Anisyah, and others, 'Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran', 4 (2023), pp. 111–23

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 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

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH

Nomor : 153 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. Febika Dwiyanti tanggal 9 Desember 2024 dan Kelengkapan PERSYARATAN Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** :
1. **Dr. Guntur Gunawan, M.Kom** 198007032009011007
 2. **Tika Meldina, M.Pd** 19870719201812001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Vionna Bunga Tannia

N I M : 21591227

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kuasi Ekaperimen pada Mata Pelajaran IPAS Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 38 Rejang Lebong)

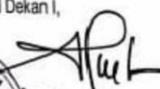
- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II diuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ; Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Keempat** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Kelima** : 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 Desember 2024



- Tembusan :**
1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup;
 3. Kaleng Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2 SK Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH	
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119		
<hr/>		
Nomor	: 461 /In.34/FT/PP.00.9/04/2025	30 April 2025
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)		
Assalamualaikum Wr, Wb		
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Vionna Bunga Tannia	
NIM	: 21591227	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa (<i>Studi Quasi Eksperimen</i> pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong	
Waktu Penelitian	: 30 April s.d 30 Juli 2025	
Tempat Penelitian	: SDN 38 Rejang Lebong	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih		
a.n Dekan Wakil Dekan I,		
		
 Dr. Saku Anshori, S.Pd.I., M.Hum NIP. 19811020 200604 1 002		
Tembusan : dsampaikan Yth ;		
1. Rektor		
2. Wakil 1		
3. Ka. Biro ALIAK		

Lampiran 3 Surat Permohonan izin penelitian



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

SURAT IZIN
 Nomor : 503/1-12 /IP/DPMPSTP/IV/2025

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar :

1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas PGMI IAIN Curup Nomor : 461/In.34/FT/PP.00.9/04/2025 tanggal 30 April 2025 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Viona Bunga Tannia/ Curup, 24 Januari 2003
NIM	: 21591227
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: PGMI/Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: "Pengaruh Media Monopoli terhadap Hasil Belajar siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong "
Lokasi Penelitian	: DS. Tempel Rejo
Waktu Penelitian	: 30 April 2025 s.d 30 Juli 2025
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas PGMI IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

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

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 30 April 2025

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




ZULKARNAIN, SH
 Pembina Tk. I IV/b
 51010 200704 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas PGMI IAIN Curup
2. Ka SDN 73 Rejang Lebong
3. Yang Bersangkutan
4. Arsips

Lampira 4 Surat izin telah melakukan penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 38 REJANG LEBONG
Jln. Jend. Sudirman Gg. SD 38 Kel.Tempel Rejo Kec. Curup Selatan Kab Rejang Lebong Bengkulu 30124



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurbaiti, S.Pd, SD, M.Pd
NIP : 19750805 199703 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri 38 Rejang Lebong

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Vionna Bunga Tannia
NIM : 21591227
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 38 Rejang Lebong dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa (Studi Quasi Eksperimen pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)**”

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup Selatan, 4 Juni 2025
Kepala SDN 38 Rejang Lebong



Lampiran 5 Sebelum melakukan metode pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS KELAS V

Informasi Umum	
A. Identifikasi Modul	
Nama Penyusun	: Vionna Bunga Tannia
Instansi	: SDN 38 Rejang Lebong
Mata pelajaran	: IPAS
Materi	: Daerahku Kebanggaanku
Topik A	: Warisan Budaya
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar Semester : 2 (Genap)
Fase/Kelas	: C / V (Lima)
Alokasi Waktu	: (2 x 35 Menit) kali pertemuan
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Karakteristik Peserta Didik	: Umum
B. Kompetensi Awal	
Kompetensi yang harus dimiliki peserta didik mencapai tujuan pada pembelajaran hari ini adalah peserta didik memahami budaya budaya yang ada di daerah.	
C. Profil Pancasila	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2. Bernalar kritis 3. Mandiri 4. Bergotong royong 	
D. Sarana dan Prasarana	
Buku pegangan guru, internet, gambar, LKS dan benda sekitar	
E. Target Peserta Didik	
15 orang peserta didik	
F. Model dan Metode Pembelajaran	
Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan dan demonstrasi Model : PBL (<i>Problem Based Learning</i>)	
A. Komponen Inti	
1. Capaian Pembelajaran (CP)	
Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan.	
2. Tujuan Pembelajaran (TP)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya dengan tepat. 	

<ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik dapat mengetahui sejarah warisan budaya. 3. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat memahami warisan kebudayaan yang ada daerahnya sendiri.
<p>3. Materi Pokok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warisan Budaya
<p>4. Pemahaman Bermakna</p> <p>Topik Pengenalan tema: Setelah proses pembelajaran berakhir diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya dalam memahami bahwa budaya daerah merupakan bagian dari identitas bangsa yang perlu dihargai dan dilestarikan</p>
<p>5. Pertanyaan Pematik</p> <p>Topik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Candi Borobudur termasuk warisan benda? 2. Apakah Tarian termasuk tarian benda atau tak benda? 3. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasilgabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?
<p>6. Kegiatan Pembelajaran</p>
<p>A. Kegiatan Awal (10 Menit)</p> <p>Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Kelas dibuka dengan salam dan berdoa bersama. (<i>beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa</i>) 9. Guru mengecek kehadiran peserta didik/absensi. 10. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> dengan yel-yel sekolah dan tepuk semangat. 11. Guru melakukan aprersepsi. Sebelum memasuki materi warisan budaya, guru menjelaskan warisan budaya yang ada didaerah tempat yang ditinggali peserta didik. 12. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan Langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 13. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.
<p>B. Kegiatan Inti (50 Menit)</p> <p>Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Guru menjelaskan materi tentang warisan budaya. 15. Siswa mengamati dengan seksama gambar yang disertai penjelasan dari guru. 16. kemudian guru memberi pertanyaan kepada peserta didik. <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja warisan budaya yang ada didaerah kita? (<i>guru</i>

menyampaikan materi dengan jelas)

- b. Sebutkan contoh warisan budaya yang ada di daerah kita?
- c. Apakah Tarian dan musik termasuk warisan benda atau tak benda?

Fase 2 Mengorganisasian Siswa Dalam Kegiatan Belajar

17. Guru membagikan LKPD di masing-masing peserta didik.
18. Setiap peserta didik diberikan tugas yang mana tugas tersebut akan menjawab permasalahan yang sudah dibuat sebelumnya, mengenai warisan budaya. (*Memberikan tugas pengajaran*)

Fase 3 Membimbing Penelitian/Penyelidikan

19. Guru membimbing peserta didik dengan dalam melaksanakan kegiatan dengan mengarahkan peserta didik.
20. Guru meminta siswa untuk mengamati perintah yang ada didalam LKPD
21. Setelah selesai mengerjakan LKPD guru memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi yang disajikan apakah masih ada yang belum paham dengan materi

Fase 4 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

22. Guru memberikan apresiasi terhadap materi yang telah dikuasai oleh peserta didik, seperti memberikan pujian atau reward.
23. Peserta didik bersama guru membahas materi yang belum dikuasai

C. Kegiatan Penutup (10 Menit)

6. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini secara bersama-sama. (*Penguatan*)
7. Peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi dengan bimbingan guru tentang kesan dan pesan pembelajaran hari ini. (*Refleksi*)
8. Guru melakukan penilain hasil belajar. (*Feedback*)
9. Peserta didik diberikan informasi berkaitan pembelajaran berikutnya. (*Tindak Lanjut*)
10. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.
11. Peserta didik membaca do'a secara bersama-sama sebelum mengakhiri pembelajaran. (*Religius*)

7. Refleksi

Refleksi untuk peserta didik

1. Apakah materi pembelajaran hari ini menurut anda sulit? Ya/Tidak
2. Apakah anda merasa senang dengan model pembelajaran yang di lakukan? Ya/Tidak
3. Apakah anda senang dengan pembelajaran diskusi kelompok? Ya/Tidak

4. Apakah ananda senang pembelajaran dengan menggunakan vidio pembelajaran? Ya/Tidak

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut:

1. Apakah materi pembelajaran hari ini sudah saya laksanakan? Sudah/Belum
2. Apakah peserta didik sudah merasa senang dengan model pembelajaran yang saya lakukan? Sudah/Belum
3. Apakah pesedidik sudah senang dengan pembelajaran diskusi kelompok yang saya lakukan? Sudah/Belum

Apakah pesedidik sudah senang dengan pembelajaran diskusi kelompok yang saya lakukan? Sudah/Belum

B. Lampiran

Bahan ajar/Materi

Media pembelajaran (LKS dan buku pegangan guru,internet)

Lembar kegiatan peserta didik (LKPD atau tugas di papan tulis)

Evaluasi

Daftar rujukan

Standar, B. (2022). Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.

Guru Kelas

Curup, 2025

Mahasiswa

.....
NIP.

Vionna Bunga Tannia

NIM: 21591227

Lembar 6 Menggunakan media monopoli

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

IPAS KELAS V

Informasi Umum	
G. Identifikasi Modul	
Nama Penyusun	: Vionna Bunga Tannia
Instansi	: SDN 38 Rejang Lebong
Mata pelajaran	: IPAS
Materi	: Daerahku Kebanggaanku
Topik A	: Warisan Budaya
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar Semester : 2 (Genap)
Fase/Kelas	: C / V (Lima)
Alokasi Waktu	: (2 x 35 Menit) kali pertemuan
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Karakteristik Peserta Didik	: Umum
H. Kompetensi Awal	
Kompetensi yang harus dimiliki peserta didik mencapai tujuan pada pembelajaran hari ini adalah peserta didik memahami budaya budaya yang ada di daerah.	
I. Profil Pancasila	
5. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 6. Bernalar kritis 7. Mandiri 8. Bergotong royong	
J. Sarana dan Prasarana	
Buku pegangan guru, internet, gambar, LKS dan benda sekitar	
K. Target Peserta Didik	
15 orang peserta didik	
L. Model dan Metode Pembelajaran	
Metode : Tanya jawab, diskusi, penugasan dan demonstrasi Model : Eksperimen (<i>Quasi Eksperimen</i>) Media : Permainan Monopoli	
C. Komponen Inti	
8. Capaian Pembelajaran (CP)	
Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan.	
9. Tujuan Pembelajaran (TP)	
1. Melalui media monopoli peserta didik dapat mengidentifikasi	

<p>warisan budaya yang ada di daerahnya dengan tepat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik dapat mengetahui sejarah warisan budaya melalui media monopoli dengan cermat. 3. Melalui diskusi kelompok peserta didik dapat memahami warisan kebudayaan yang ada daerahnya sendiri.
10. Materi Pokok
<ul style="list-style-type: none"> • Warisan Budaya
11. Pemahaman Bermakna
<p>Topik Pengenalan tema: Setelah proses pembelajaran berakhir diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya dalam memahami bahwa budaya daerah merupakan bagian dari identitas bangsa yang perlu dihargai dan dilestarikan</p>
12. Pertanyaan Pematik
<p>Topik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Apakah Candi Borobudur termasuk warisan benda? 5. Apakah Tarian termasuk tarian benda atau tak benda? 6. Apakah di daerahku terdapat bentuk budaya yang merupakan hasilgabungan dua atau lebih budaya yang berbeda?
13. Kegiatan Pembelajaran
D. Kegiatan Awal (10 Menit)
<p>Kegiatan Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Kelas dibuka dengan salam dan berdoa bersama. (<i>beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa</i>) 15. Guru mengecek kehadiran peserta didik/absensi. 16. Peserta didik melakukan <i>ice breaking</i> dengan yel-yel sekolah dan tepuk semangat. 17. Guru melakukan aprersepsi. Sebelum memasuki materi warisan budaya, guru menjelaskan warisan budaya yang ada didaerah tempat yang ditinggali peserta didik. 18. Peserta didik mendapat informasi dari guru mengenai tujuan pembelajaran dan Langkah-langkah kegiatan pembelajaran. 19. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.
E. Kegiatan Inti (50 Menit)
<p>Fase 1 Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 24. Peserta didik memperhatikan guru menjelaskan materi. 25. Guru menggali pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari menggunakan media monopoli yang berisi materi

warisan budaya.

26. Guru memperlihatkan media monopoli tentang warisan budaya.
27. Guru mulai menjelaskan tentang media monopoli dan cara bermain media yang disiapkan.
28. Guru melakukan Tanya jawab seputar media.
29. Guru menyiapkan media yang akan digunakan.

Fase 2 Mengorganisasian Siswa Dalam Kegiatan Belajar

30. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 peserta didik. Dengan langkah ini guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan sikap percaya diri dan membangkitkan keaktifan siswa secara menyeluruh.
31. Setiap peserta didik diberikan media dan tugas yang mana tugas tersebut akan menjawab permasalahan yang sudah dibuat sebelumnya, mengenai warisan budaya. (*Memberikan tugas pengajaran*)

Fase 3 Membimbing Penelitian/Penyelidikan

32. Guru membimbing peserta didik dengan dalam melaksanakan kegiatan dengan mengarahkan peserta didik. Monopoli
33. Guru meminta siswa untuk mengamati perintah yang ada didalam Media .
34. Setelah selesai mengerjakan Media Monopoli guru memotivasi peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang materi yang disajikan apakah masih ada yang belum paham dengan materi.

Fase 4 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

35. Guru memberikan apresiasi terhadap materi yang telah dikuasai oleh peserta didik, seperti memberikan pujian atau reward.
36. Peserta didik bersama guru membahas materi yang belum dikuasai

F. Kegiatan Penutup (10 Menit)

12. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini secara bersama-sama. (*Penguatan*)
13. Peserta didik melaksanakan kegiatan refleksi dengan bimbingan guru tentang kesan dan pesan pembelajaran hari ini. (*Refleksi*)
14. Guru melakukan penilain hasil belajar. (*Feedback*)
15. Peserta didik diberikan informasi berkaitan pembelajaran berikutnya. (*Tindak Lanjut*)
16. Peserta didik mendengarkan pesan moral yang disampaikan guru.
17. Peserta didik membaca do'a secara bersama-sama sebelum mengakhiri pembelajaran. (*Religius*)

14. Refleksi

<p>Refleksi untuk peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Apakah materi pembelajaran hari ini menurut ananda sulit? Ya/Tidak 6. Apakah ananda merasa senang dengan model pembelajaran yang di lakukan? Ya/Tidak 7. Apakah ananda senang dengan pembelajaran diskusi kelompok? Ya/Tidak 8. Apakah ananda senang pembelajaran dengan menggunakan vidio pembelajaran? Ya/Tidak <p>Refleksi Guru</p> <p>Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Apakah materi pembelajaran hari ini sudah saya laksanakan? Sudah/Belum 5. Apakah peserta didik sudah merasa senang dengan model pembelajaran yang saya lakukan? Sudah/Belum 6. Apakah pesedidik sudah senang dengan pembelajaran diskusi kelompok yang saya lakukan? Sudah/Belum <p>Apakah pesedidik sudah senang dengan pembelajaran diskusi kelompok yang saya lakukan? Sudah/Belum</p>
D. Lampiran
Bahan ajar/Materi
Media pembelajaran (LKS dan buku pegangan guru,internet)
Lembar kegiatan peserta didik (LKPD atau tugas di papan tulis)
Evaluasi
<p>Daftar rujukan</p> <p>Standar, B. (2022). Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka. <i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi</i>.</p>

Guru Kelas

Curup,

2025

Mahasiswa

.....
NIP.

Vionna Bunga Tannia

NIM: 21591227

Lampiran 7 instrumen Penelitian

Nama :
 Kelas / Semester : V
 Materi : Daerahku Kebangaanku

Petunjuk : Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda silang pada huruf

a, b, c atau d dilembar jawaban!

1. Perhatikan gambar dibawah ini!

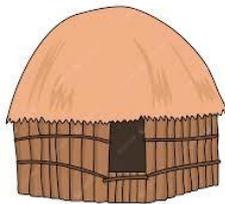


Gambar di atas menunjukkan salah satu contoh jenis. . .

- a. Warisan budaya benda
 - b. Warisan budaya tak benda
 - c. Warisan dapat diraba
 - d. Warisan budaya lisan
2. Salah satu contoh tarian tradisional yang menjadi kebanggaan didaerahmu adalah...
- a. Tari saman
 - b. Tari kecak
 - c. Tari kejei
 - d. Tari piring
3. Manakah dari pernyataan berikut yang **bukan** termasuk warisan budaya tak benda jika dilihat dari karakteristiknya menurut konsep kebudayaan. . .
- a. Cerita rakyat
 - b. Bahasa daerah
 - c. Baju adat
 - d. Upacara adat
4. (1) kebiasaan
 (2) bahasa
 (3) alat musik
 (4) rumah adat
- Warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba ditunjukkan oleh nomor. . .
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3

- c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 4
5. Menurut Anda, apakah makna simbolik dari bentuk atap melengkung pada Rumah Gadang layak dipertahankan dalam pembangunan rumah adat masa kini. . . .
- a. Agar terlihat lebih indah dan menarik perhatian wisatawan.
 - b. Untuk melindungi rumah dari hujan dan angin kencang.
 - c. Bentuk tersebut melambangkan kemenangan nenek moyang dan status sosial.
 - d. Agar lebih mudah untuk ditinggali oleh banyak keluarga.

6. Perhatikan gambar berikut ini!



Rumah adat diatas berasal dari daerah yang memiliki bayak sekali tambang emas, gambar diatas tersebut berasal dari daerah....

- a. Jakarta
 - b. Papua
 - c. Bali
 - d. Kalimantan
7. Berdasarkan jenisnya, lagu-lagu daerah dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Pengelompokan yang paling umum adalah...
- a. Lagu sedih dan lagu gembira.
 - b. Lagu yang dinyanyikan oleh laki-laki dan lagu yang dinyanyikan oleh perempuan.
 - c. Lagu anak-anak, lagu perjuangan, dan lagu hiburan/pergaulan.
 - d. Lagu yang menggunakan alat musik modern dan lagu yang menggunakan alat musik tradisional.
8. Mengapa penting bagi generasi muda untuk melestarikan budaya daerahnya masing-masing....
- a. Agar tidak ketinggalan zaman dan terlihat modern.
 - b. Agar bisa mendapatkan uang dari menjual barang-barang antik.
 - c. Sebagai bentuk rasa cinta tanah air, menjaga identitas bangsa, dan mewariskan nilai-nilai luhur kepada generasi mendatang.
 - d. Agar bisa memamerkan kekayaan budaya kepada negara lain.
9. Perhatikan gambar dibawah ini!

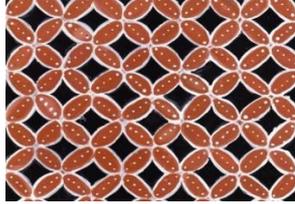


Apa nama alat musik pada gambar diatas. . . .

- a. Gong
 - b. Gitar
 - c. Kecapi
 - d. Angklung
10. Kain batik sering digunakan sebagai bahan utama dalam berbagai pakaian adat di Indonesia. Mengapa batik dianggap memiliki nilai seni dan budaya yang tinggi.....
- a. Karena harganya yang mahal.
 - b. Karena proses pembuatannya yang rumit dan motifnya yang memiliki makna simbolis.
 - c. Karena mudah ditemukan di pasar tradisional.
 - d. Karena banyak dipakai oleh tokoh-tokoh terkenal.
11. "Ulos adalah kain tenun khas Batak yang memiliki nilai sakral dan digunakan dalam berbagai upacara adat" adalah upaya untuk...
- a. Mencari pembeli ulos dengan harga tinggi.
 - b. Membandingkan ulos dengan kain tenun dari daerah lain.
 - c. Menegaskan identitas budaya dan fungsi penting ulos bagi masyarakat Batak.
 - d. Membuat ulos dengan motif yang lebih modern.
12. Perhatikan langkah-langkah pelestarian bahasa daerah berikut:
- 1) Mengajarkan bahasa daerah kepada anak-anak
 - 2) Mengadakan lomba berbahasa daerah
 - 3) Tidak menggunakan bahasa daerah dalam pergaulan
 - 4) Membuat kamus bahasa daerah
- Urutan langkah pelestarian bahasa daerah yang benar adalah ...
- a. 3 – 1 – 2 – 4
 - b. 1 – 2 – 4 – 3
 - c. 1 – 2 – 3 – 4
 - d. 1 – 4 – 2 – 3
13. Saat belajar budaya daerah, guru meminta siswa menyebutkan rumah adat dari Sumatra Barat. Jika Andi Menjawab “Rumah Gadang”, apakah jawabanya tepat ...
- a. Ya, karena Rumah Gadang berasal dari Sumatra Barat
 - b. Tidak, Karena Rumah Gadang berasal dari Sulawesi
 - c. Tidak, karena Rumah Gadang berasal dari Kalimantan
 - d. Ya, karena Rumah Gadang berasal Dari Bali
14. Perhatikan gambar dibawah ini!

- 1) Hasil pencampuran 2 budaya
 - 2) Bukan hasil pencampuran 2 budaya
 - 3) Warisan budaya sentuh
 - 4) Warisan budaya tak sentuh
- Barongsai merupakan salah satu warisan budaya yang sangat terkenal di Indonesia. Ciri-ciri warisan budaya tersebut ditunjukkan oleh pertanyaan nomor. . . .
- a. 1 dan 3
 - b. 2 dan 3
 - c. 1 dan 4
 - d. 2 dan 4
15. Apa tindakan yang paling tepat dalam rangka mempertahankan eksistensi tari tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa
 - a. Melestarikan
 - b. Menjelekkan
 - c. Tidak dipakai
 - d. Tidak mau menggunakannya
 16. Dari beberapa contoh warisan budaya berikut, manakah yang **paling tepat** dipilih sebagai representasi budaya berwujud dari Jawa Tengah.
 - a. Reog Ponorogo
 - b. Wayang Kulit
 - c. Candi Prambanan
 - d. Angklung
 17. Bahasa daerah adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh siswa sekolah dasar untuk melestarikan bahasa daerah adalah...
 - a. Menghindari penggunaan bahasa daerah agar lebih modern
 - b. Hanya menggunakan bahasa Indonesia dalam semua kegiatan
 - c. Menggunakan bahasa daerah saat berbicara dengan orang tua atau teman di lingkungan sekitar
 - d. Mengganti bahasa daerah dengan bahasa asing yang lebih mudah dipahami
 18. Bahasa daerah merupakan bagian penting dari kebudayaan Indonesia. Sebagai siswa sekolah dasar, kamu diminta untuk menilai tindakan yang paling tepat dalam upaya melestarikan bahasa daerah. Manakah dari tindakan berikut yang menunjukkan sikap paling tepat dalam mendukung pelestarian bahasa daerah.
 - a. Karena setiap bahasa memiliki aturan tata bahasa yang lebih rumit dan unik dibandingkan bahasa lainnya.
 - b. Karena setiap bahasa menyimpan kosakata dan ungkapan yang mencerminkan cara pandang, pengetahuan lokal, dan nilai-nilai budaya masyarakat penuturnya.
 - c. Karena keberagaman bahasa mempersulit komunikasi antar suku sehingga menciptakan identitas kelompok yang kuat.
 - d. Karena pemerintah daerah memberikan dana khusus untuk pelestarian setiap bahasa daerah.
 19. Berikut ini adalah contoh kegiatan yang **bukan** mendukung pelestarian bahasa daerah. . .

- a. Menulis puisi dalam bahasa daerah
 - b. Mengadakan lomba pidato bahasa daerah
 - c. Menggunakan bahasa daerah saat upacara adat
 - d. Mengolok-olok teman yang menggunakan bahasa daerah
20. Perhatikan contoh warisan budaya dibawah ini!



Mengapa batik dapat dikategorikan sebagai warisan budaya tak benda....

- a. Karena bisa dikenakan sebagai pakaian
- b. Karena pembuatannya memerlukan keterampilan turun-temurun
- c. Karena berbentuk lembaran kain
- d. Karena berasal dari daerah Solo dan Yogyakarta

Kunci Jawaban Tes Keampauan Hasil Belajar Siswa

1. a
2. c
3. c
4. c
5. c
6. b
7. c
8. c
9. d
10. b
11. c
12. b
13. a
14. a
15. c
16. a
17. c
18. c
19. b
20. d

lampiran 8 Media monopoli



Lampiran 9 nilai ulangan harian

Ulangan Harian Kelas V A dan V B

No	SISWA KELAS VA	NILAI ULANGAN HARIAN	SISWA KELAS VB	NILAI ULANGAN HARIAN
1	Asifa	40	Aisyah tri putri	45
2	Bunga gusti	60	Arham hidayat	70
3	Fitri dwi cahyani	50	Bagas sugiarto	60
4	Faiza putri a	70	Faiza putri a	70
5	Feni charisma	45	Febrianto	52
6	Khayla qissa	35	Hafizah alifa	50
7	M. agung b	52	Irfan dwi a	59
8	Nasya bilkis	48	Kenzi Alfaro	58
9	Nur azizah	50	M. raditiya rizki	57
10	Raisa nur a	53	Niki weli	54
11	Rakha tri a	46	Rahmat hidaya	60
12	Selvi azzahra	58	Salsabila aryani	56
13	Shafiq alfahri	49	Sofian alfurqan	61
14	Varisah nurdilla	41	Zalfa naqla utami	53
15	Zhidan alifa	53	Zazkya dinda putri	56
	JUMLAH	750	JUMLAH	861
	Rata-rata	50	Rata-rata	55

lampiran 10 Nilai pretest dan posttest kelas eksperimen

Nilai Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Asifa	50	85
2	Bunga gusti	45	80
3	Fitri dwi cahyani	30	75
4	Faiza putri a	40	80
5	Feni charisma	55	90
6	Khayla qissa	45	85
7	M. agung b	40	90
8	Nasya bilkis	35	95
9	Nur azizah	60	90
10	Raisa nur a	55	85
11	Rakha tri a	45	85
12	Selvi azzahra	30	65
13	Shafiq alfahri	50	70
14	Varisah nurdilla	55	85
15	Zhidan alifa	60	95
	Mean	34,75	62,75
	Median	45	85
	Modus	55	85
	Nilai Maximum	60	95
	Nilai Minimum	30	65

Lampiran 11 Nilai pretest dan posttest kelas kontrol

Nilai Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Aisyah tri putri	35	75
2	Arham hidayat	40	70
3	Bagas sugiaro	45	55
4	Faiza putri a	35	75
5	Febrianto	30	80
6	Hafizah alifa	35	75
7	Irfan dwi a	40	75
8	Kenzi Alfaro	30	75
9	M. raditiya rizki	55	85
10	Niki weli	50	70
11	Rahmat hidaya	40	75
12	Salsabila ariyani	25	60
13	Sofian alfurqan	45	50
14	Zalfa naqla utami	50	60
15	Zazkya dinda putri	60	90
	Mean	32,75	56,6
	Median	40	75
	Modus	35	75
	Nilai Maksimum	60	90
	Nilai Minimum	25	50

Lampiran 12 Surat pernyataan validasi instrument penelitian

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosety Apriliya, M.Pd

NIP/NIDP : –

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Vionna Bunga Tannia

NIM : 21591227

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa (*Studi Quasi Eksperimen*) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong

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

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, Mei 2025

Validator,



Rosety Apriliya, M.Pd

Catatan:

- Beri tanda ✓

Lampiran 13 Lembar Validitas Instrumen Tes

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR SISWA

Dengan Hormat,

Saya memohon bantuan kepada Bapak/Ibu untuk bersedia mengisi lembar validasi hasil belajar siswa. Instrument ini memiliki tujuan mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai tes ini memiliki tujuan mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai tes yang saya gunakan dalam penelitian. Penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari instrument yang saya gunakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi validasi instrument ini saya mengucapkan terimakasih.

Judul : Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa
(*Studi Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 73 Rejang Lebong)

Penyusun : Vionna Bunga Tannia

Prodi/ : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah/Institut Agama Islam Negeri Curup

Universitas

Tujuan : Untuk mengukur validitas tes hasil belajar siswa

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Baik	Skor 4 : Baik	Skor
3 : Cukup Baik		
Skor 2 : Tidak Baik	Skor 5 :Sangat Tidak Baik	

Lembar 14 Aspek yang di nilai oleh Validator

Validator 1

Nama Validator : Rosety Aprilia, M.Pd

NIP : 198705052010012015

Jabatan/Instansi :

Tanggal Validator : 2 Mei 2025

NO	Aspek yang Diangkat	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek isi						
Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran						
1	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran					✓
2	Ketepatan dengan materi					✓
3	Kesesuaian soal dengan indicator kemampuan pemahaman konsep					✓
4	Keterwakilan indicator dalam pencapaian tujuan pembelajaran					✓
Kelengkapan dan ketepatan instrument						
5	Ketepatan kunci jawaban					✓
6	Keberadaan pedoman penskoran				✓	
7	Ketepatan pedoman penskoran dalam menilai kemampuan pemahaman konsep				✓	
Konstruksi Soal						
8	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
9	Kebenaran materi Daerahku Kebangaanku yang diajarkan di tingkat kelas yang digunakan (SD/MI Kelas V)					✓
10	Kejelasan soal dalam mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan indicator pemahaman					✓
Aspek Bahasa						
11	Kejelasan bahasa yang digunakan sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
12	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam kaidah Bahasa Indonesia					✓
13	Keefektifan dan koefisien penggunaan bahasa				✓	
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				✓	

SARAN

KESIMPULAN

Instrument penilaian tes pilihan ganda pada materi Daerahku Kebangaanku ini dinyatakan:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk uji coba
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan untuk uji coba

(Mohon beri tanda cek (√) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Curup, 2025

Validator


Rosety AP, M.Pd.

VALIDATOR 2

Nama Validator : Anita Triana S.Pd

NIP : 198203212005101003

Jabatan/Instansi : Guru kelas

Tanggal Validator :

NO	Aspek yang Diangkat	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek isi						
Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran						
1	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Ketepatan dengan materi					✓
3	Kesesuaian soal dengan indicator kemampuan pemahaman konsep					✓
4	Keterwakilan indicator dalam pencapaian tujuan pembelajaran					✓
Kelengkapan dan ketepatan instrument						
5	Ketepatan kunci jawaban					✓
6	Keberadaan pedoman penskoran					✓
7	Ketepatan pedoman penskoran dalam menilai kemampuan pemahaman konsep					✓
Konstruksi Soal						
8	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
9	Kebenaran materi Daerahku Kebangaanku yang diajarkan di tingkat kelas yang digunakan (SD/MI Kelas V)					✓
10	Kejelasan soal dalam mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan indicator pemahaman				✓	
Aspek Bahasa						
11	Kejelasan bahasa yang digunakan sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
12	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam kaidah Bahasa Indonesia				✓	
13	Keefektifan dan koefisien penggunaan bahasa				✓	
14	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa					✓

SARAN

KESIMPULAN

Instrument penilaian tes pilihan ganda pada materi Daerahku Kebangaanku ini dinyatakan:

✓	Layak digunakan untuk uji coba
	Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
	Tidak layak digunakan untuk uji coba

(Mohon beri tanda cek (✓) pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Curup, 2025

Validator

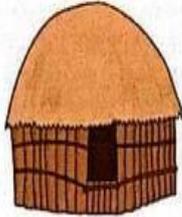
Anita Trosia S.Pd

Lampiran 15 Tes butir soal validator

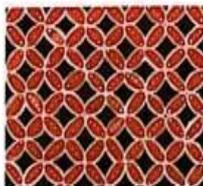
TES HASIL BELAJAR SISWA VALIDATOR 1

TES HASIL BELAJAR SISWA

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		4	3	2	1
1	<p>Perhatikan gambar dibawah ini!</p>  <p>Gambar di atas menunjukkan salah satu contoh jenis. . . Jawaban : a. warisan budaya benda</p>	✓			
2	<p>Salah satu contoh tarian tradisional yang menjadi kebanggaan didaerahmu adalah... Jawaban : c. tari kejei</p>	✓			
3	<p>Manakah dari pernyataan berikut yang <i>bukan</i> termasuk warisan budaya tak benda jika dilihat dari karakteristiknya menurut konsep kebudayaan. . . . Jawaban : c. baju adat</p>	✓			
4	<p>(1) kebiasaan (2) bahasa (3) alat musik (4) rumah adat Warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba ditunjukkan oleh nomor. . Jawaban : c. 3 dan 4</p>	✓			
5	<p>Menurut Anda, apakah makna simbolik dari bentuk atap melengkung pada Rumah Gadang layak dipertahankan dalam pembangunan rumah adat masa kini. . . Jawaban : c. Bentuk tersebut melambangkan kemenangan nenek moyang dan status sosial.</p>	✓			
6	. Perhatikan gambar berikut ini!				

	 <p>Rumah adat di atas berasal dari daerah yang memiliki bayak sekali tambang emas, gambar di atas tersebut berasal dari daerah.... Jawaban : b. Papua</p>			✓	
7	<p>Berdasarkan jenisnya, lagu-lagu daerah dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Pengelompokan yang paling umum adalah... Jawaban : c. Lagu anak-anak, lagu perjuangan, dan lagu hiburan/pergaulan.</p>	✓			
8	<p>Mengapa penting bagi generasi muda untuk melestarikan budaya daerahnya masing-masing.... Jawaban : c. Sebagai bentuk rasa cinta tanah air, menjaga identitas bangsa, dan mewariskan nilai-nilai luhur kepada generasi mendatang.</p>			✓	
9	<p>Perhatikan gambar dibawah ini !</p>  <p>Apa nama alat musik pada gambar di atas. . . . Jawaban: d. Angklung</p>	✓			
10	<p>Kain batik sering digunakan sebagai bahan utama dalam berbagai pakaian adat di Indonesia. Mengapa batik dianggap memiliki nilai seni dan budaya yang tinggi.... Jawaban: b. Karena proses pembuatannya yang rumit dan motifnya yang memiliki makna simbolis.</p>			✓	
11	<p>"Ulos adalah kain tenun khas Batak</p>				

	yang memiliki nilai sakral dan digunakan dalam berbagai upacara adat" adalah upaya untuk... awaban : c. Menegaskan identitas budaya dan fungsi penting ulos bagi masyarakat Batak.	✓			
12	Perhatikan langkah-langkah pelestarian bahasa daerah berikut: 5) Mengajarkan bahasa daerah kepada anak-anak 6) Mengadakan lomba berbahasa daerah 7) Tidak menggunakan bahasa daerah dalam pergaulan 8) Membuat kamus bahasa daerah Urutan langkah pelestarian bahasa daerah yang benar adalah ... Jawaban: b. 1 – 2 – 4 – 3	✓			
13	Saat belajar budaya daerah, guru meminta siswa menyebutkan rumah adat dari Sumatra Barat. Jika Andi Menjawab "Rumah Gadang", apakah jawabannya tepat ... Jawaban : a. Ya, karena Rumah Gadang berasal dari Sumatra Barat			✓	
14	Perhatikan gambar dibawah ini! 5) Hasil pencampuran 2 budaya 6) Bukan hasil pencampuran 2 budaya 7) Warisan budaya sentuh 8) Warisan budaya tak sentuh Barongsai merupakan salah satu warisan budaya yang sangat terkenal di Indonesia. Ciri-ciri warisan budaya tersebut ditunjukkan oleh pertanyaan nomor. . . . Jawaban : c. 1 dan 4	✓			
15	Apa tindakan yang paling tepat dalam rangka mempertahankan eksistensi tari tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa Jawaban : a. Melestarikan			✓	
16	Dari beberapa contoh warisan budaya berikut, manakah yang paling tepat dipilih sebagai representasi budaya berwujud dari Jawa Tengah. . . .	✓			

	Jawaban : c. Candi Prambanan				
17	<p>Bahasa daerah adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh siswa sekolah dasar untuk melestarikan bahasa daerah adalah...</p> <p>Jawaban : c. Menggunakan bahasa daerah saat berbicara dengan orang tua atau teman di lingkungan sekitar</p>	✓			
18	<p>Bahasa daerah merupakan bagian penting dari kebudayaan Indonesia. Sebagai siswa sekolah dasar, kamu diminta untuk menilai tindakan yang paling tepat dalam upaya melestarikan bahasa daerah. Manakah dari tindakan berikut yang menunjukkan sikap paling tepat dalam mendukung pelestarian bahasa daerah. . . .</p> <p>Jawaban : b. Karena setiap bahasa menyimpan kosakata dan ungkapan yang mencerminkan cara pandang, pengetahuan lokal, dan nilai-nilai budaya masyarakat penuturnya.</p>		✓		
19	<p>Berikut ini adalah contoh kegiatan yang bukan mendukung pelestarian bahasa daerah. . .</p> <p>Jawaban : d. Mengolok-olok teman yang menggunakan bahasa daerah</p>		✓		
20	<p>Perhatikan contoh warisan budaya dibawah ini!</p>  <p>Mengapa batik dapat dikategorikan sebagai warisan budaya tak benda....</p> <p>Jawaban : b. Karena pembuatannya memerlukan keterampilan turun-temurun</p>	✓			
21	<p>Berdasarkan fungsinya manakah pengelompokan alat music tradisional berikut yang kurang tepat....</p> <p>Jawaban : a. Gendang, tifa, dan rabana sebagai alat musik ritmis</p>		✓		
22	Manakah pertanyaan berikut yang				

	paling tepat menggambarkan perbedaan utama antara gamelan Jawa dan gamelan Bali.... Jawaban : c. Gamelan Jawa memiliki irama yang lembut dan tenang, sedangkan Gamelan Bali cepat dan dinamis	✓			
23	Reog ponorogi berasal dari daerah..... Jawaban : c. Jawa Timur		✓		
24	Bagaimana cara yang tepat untuk menjaga kelestarian tarian tradisional . Jawaban : c. Mempelajari dan menampilkan tarian tradisional di berbagai acara	✓			
25	Manakah dari langkah-langkah berikut ini yang kurang tepat sebagai usaha melestarikan bahasa daerah . . . Jawaban : c. Menghindari penggunaan bahasa daerah dalam percakapan sehari-hari	✓			

Curup,
2025

Validator

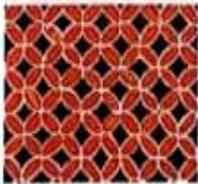
Rosety Arina, M.Pd.

TES HASIL BELAJAR SISWA VALIDATOR 2

TES HASIL BELAJAR SISWA

NO	PERTANYAAN	JAWABAN			
		4	3	2	1
1	Perhatikan gambar dibawah ini!  Gambar di atas menunjukkan salah satu contoh jenis . . . Jawaban : a. warisan budaya benda		✓		
2	Salah satu contoh tari tradisional yang menjadi kebanggaan di daerahmu adalah... Jawaban : c. tari kejei	✓			
3	Manakah dari pernyataan berikut yang <i>bukan</i> termasuk warisan budaya tak benda jika dilihat dari karakteristiknya menurut konsep kebudayaan. . . . Jawaban : c. baju adat		✓		
4	(1) kebiasaan (2) bahasa (3) alat musik (4) rumah adat Warisan budaya yang bisa kita lihat dan raba ditunjukkan oleh nomor. . Jawaban : c. 3 dan 4	✓			
5	Menurut Anda, apakah makna simbolik dari bentuk atap melengkung pada Rumah Gadang layak dipertahankan dalam pembangunan rumah adat masa kini. . . Jawaban : c. Bentuk tersebut melambangkan kemenangan nenek moyang dan status sosial.	✓			
6	. Perhatikan gambar berikut ini!				

	yang memiliki nilai sakral dan digunakan dalam berbagai upacara adat" adalah upaya untuk ... awaban : c. Menegaskan identitas budaya dan fungsi penting ulos bagi masyarakat Batak.	✓			
12	Perhatikan langkah-langkah pelestarian bahasa daerah berikut: 5) Mengajarkan bahasa daerah kepada anak-anak 6) Mengadakan lomba berbahasa daerah 7) Tidak menggunakan bahasa daerah dalam pergaulan 8) Membuat kamus bahasa daerah Urutan langkah pelestarian bahasa daerah yang benar adalah ... Jawaban: b. 1 - 2 - 4 - 3	✓			
13	Saat belajar budaya daerah, guru meminta siswa menyebutkan rumah adat dari Sumatra Barat. Jika Andi Menjawab "Rumah Gadang", apakah jawabanya tepat ... Jawaban : a. Ya, karena Rumah Gadang berasal dari Sumatra Barat			✓	
14	Perhatikan gambar dibawah ini! 5) Hasil pencampuran 2 budaya 6) Bukan hasil pencampuran 2 budaya 7) Warisan budaya sentuh 8) Warisan budaya tak sentuh Barogai merupakan salah satu warisan budaya yang sangat terkenal di Indonesia. Ciri-ciri warisan budaya tersebut ditunjukkan oleh pertanyaan nomor ... Jawaban : c. 1 dan 4	✓			
15	Apa tindakan yang paling tepat dalam rangka mempertahankan eksistensi tarian tradisional sebagai bagian dari budaya bangsa ... Jawaban : a. Melestarikan			✓	
16	Dari beberapa contoh warisan budaya berikut, manakah yang paling tepat dipilih sebagai representasi budaya berwujud dari Jawa Tengah ...	✓			

	Jawaban : c. Candi Prambanan				
17	<p>Bahasa daerah adalah salah satu kekayaan budaya Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh siswa sekolah dasar untuk melestarikan bahasa daerah adalah...</p> <p>Jawaban : c. Menggunakan bahasa daerah saat berbicara dengan orang tua atau teman di lingkungan sekitar</p>	✓			
18	<p>Bahasa daerah merupakan bagian penting dari kebudayaan Indonesia. Sebagai siswa sekolah dasar, kamu diminta untuk menilai tindakan yang paling tepat dalam upaya melestarikan bahasa daerah. Manakah dari tindakan berikut yang menunjukkan sikap paling tepat dalam mendukung pelestarian bahasa daerah.</p> <p>Jawaban : b. Karena setiap bahasa menyimpan kosakata dan ungkapan yang mencerminkan cara pandang, pengetahuan lokal, dan nilai-nilai budaya masyarakat penuturnya.</p>	✓			
19	<p>Berikut ini adalah contoh kegiatan yang bukan mendukung pelestarian bahasa daerah. . .</p> <p>Jawaban : d. Mengolok-olok teman yang menggunakan bahasa daerah</p>			✓	
20	<p>Perhatikan contoh warisan budaya dibawah ini!</p>  <p>Mengapa batik dapat dikategorikan sebagai warisan budaya tak benda....</p> <p>Jawaban : b. Karena pembuatannya memerlukan keterampilan turun-temurun</p>			✓	
21	<p>Berdasarkan fungsinya manakah pengelompokan alat music tradisional berikut yang kurang tepat....</p> <p>Jawaban : a. Gendang, tifa, dan rabana sebagai alat musik ritmis</p>	✓			
22	Manakah pertanyaan berikut yang				

	paling tepat menggambarkan perbedaan utama antara gamelan Jawa dan gamelan Bali.... Jawaban : c. Gamelan Jawa memiliki irama yang lembut dan tenang, sedangkan Gamelan Bali cepat dan dinamis	✓			
23	Reog Ponorogo berasal dari daerah.... Jawaban : c. Jawa Timur	✓			
24	Bagaimana cara yang tepat untuk menjaga kelestarian tari tradisional . Jawaban : c. Mempelajari dan menampilkan tari tradisional di berbagai acara		✓		
25	Manakah dari langkah-langkah berikut ini yang kurang tepat sebagai usaha melestarikan bahasa daerah . . . Jawaban : c. Menghindari penggunaan bahasa daerah dalam percakapan sehari-hari	✓			

Curup,
2025

Validator

Lampiran 16 Uji Validitas Hasil Belajar Siswa

Soal _6	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.535 ₁₅	.464 ₁₅	-.094 ₁₅	.472 ₁₅	.873 ₁₅ **	1 ₁₅	-.071 ₁₅	.535 ₁₅	.756 ₁₅ **	.342 ₁₅	.645 ₁₅ **	.600 ₁₅	.196 ₁₅	.607 ₁₅ *	.196 ₁₅	.200 ₁₅	.327 ₁₅	.342 ₁₅	.327 ₁₅	.339 ₁₅	-.196 ₁₅	-.327 ₁₅	-.339 ₁₅	-.196 ₁₅	.756 ₁₅ *	.621 ₁₅ *
		.040 ₁₅	.081 ₁₅	.738 ₁₅	.075 ₁₅	.000 ₁₅	.800 ₁₅	.040 ₁₅	.001 ₁₅	.211 ₁₅	.009 ₁₅	.018 ₁₅	.483 ₁₅	.016 ₁₅	.483 ₁₅	.474 ₁₅	.234 ₁₅	.211 ₁₅	.234 ₁₅	.216 ₁₅	.483 ₁₅	.234 ₁₅	.216 ₁₅	.483 ₁₅	.001 ₁₅	.014 ₁₅	
Soal _7	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.200 ₁₅	.196 ₁₅	.756 ₁₅ **	.189 ₁₅	.055 ₁₅	-.071 ₁₅	1 ₁₅	-.134 ₁₅	.189 ₁₅	.342 ₁₅	.342 ₁₅	.327 ₁₅	.196 ₁₅	.339 ₁₅	.196 ₁₅	.535 ₁₅ *	.327 ₁₅	.040 ₁₅	.327 ₁₅	.339 ₁₅	.071 ₁₅	.218 ₁₅	.732 ₁₅ *	.607 ₁₅ *	-.094 ₁₅	.556 ₁₅ *
		.474 ₁₅	.483 ₁₅	.001 ₁₅	.500 ₁₅	.847 ₁₅	.800 ₁₅	.635 ₁₅	.500 ₁₅	.211 ₁₅	.211 ₁₅	.234 ₁₅	.483 ₁₅	.216 ₁₅	.483 ₁₅	.040 ₁₅	.234 ₁₅	.887 ₁₅	.234 ₁₅	.216 ₁₅	.800 ₁₅	.435 ₁₅	.002 ₁₅	.016 ₁₅	.738 ₁₅	.031 ₁₅	
Soal _8	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.583 ₁₅	.535 ₁₅	.000 ₁₅	.354 ₁₅	.272 ₁₅	.535 ₁₅ *	-.134 ₁₅	1 ₁₅	.354 ₁₅	.075 ₁₅	.452 ₁₅	.272 ₁₅	.535 ₁₅ *	.134 ₁₅	.535 ₁₅ *	-.250 ₁₅	.272 ₁₅	.829 ₁₅ *	.272 ₁₅	.468 ₁₅	-.200 ₁₅	.068 ₁₅	-.134 ₁₅	-.200 ₁₅	.707 ₁₅ *	.546 ₁₅ *
		.022 ₁₅	.040 ₁₅	1.000 ₁₅	.196 ₁₅	.326 ₁₅	.040 ₁₅	.635 ₁₅	.196 ₁₅	.789 ₁₅	.091 ₁₅	.326 ₁₅	.040 ₁₅	.635 ₁₅	.040 ₁₅	.369 ₁₅	.326 ₁₅	.000 ₁₅	.326 ₁₅	.079 ₁₅	.474 ₁₅	.810 ₁₅	.635 ₁₅	.474 ₁₅	.003 ₁₅	.035 ₁₅	
Soal _9	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.707 ₁₅ **	.472 ₁₅	.100 ₁₅	.400 ₁₅	.866 ₁₅ **	.756 ₁₅ **	.189 ₁₅	.354 ₁₅	1 ₁₅	.213 ₁₅	.853 ₁₅ **	.577 ₁₅ *	.189 ₁₅	.378 ₁₅	.189 ₁₅	.354 ₁₅	.289 ₁₅	.213 ₁₅	.577 ₁₅ *	.094 ₁₅	.094 ₁₅	-.289 ₁₅	-.094 ₁₅	.094 ₁₅	.400 ₁₅	.674 ₁₅ **
		.003 ₁₅	.075 ₁₅	.723 ₁₅	.140 ₁₅	.000 ₁₅	.001 ₁₅	.500 ₁₅	.196 ₁₅	.446 ₁₅	.000 ₁₅	.024 ₁₅	.500 ₁₅	.165 ₁₅	.500 ₁₅	.196 ₁₅	.297 ₁₅	.446 ₁₅	.024 ₁₅	.738 ₁₅	.738 ₁₅	.297 ₁₅	.738 ₁₅	.738 ₁₅	.140 ₁₅	.006 ₁₅	
Soal _10	Pear son Corre lation	.075 ₁₅	.342 ₁₅	.213 ₁₅	.533 ₁₅ *	.123 ₁₅	.342 ₁₅	.342 ₁₅	.075 ₁₅	.213 ₁₅	1 ₁₅	.318 ₁₅	.123 ₁₅	.342 ₁₅	.564 ₁₅ *	.342 ₁₅	.829 ₁₅ **	.431 ₁₅	.318 ₁₅	.123 ₁₅	.262 ₁₅	.262 ₁₅	.185 ₁₅	.040 ₁₅	-.040 ₁₅	.213 ₁₅	.570 ₁₅ *

	Sig. (2- tailed) N	.789 15	.211 15	.446 15	.041 15	.662 15	.211 15	.211 15	.789 15	.446 15	.248 15	.662 15	.211 15	.029 15	.211 15	.000 15	.109 15	.248 15	.662 15	.346 15	.346 15	.510 15	.887 15	.887 15	.446 15	.027 15	
Soal _11	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.829** .000 15	.342 .211 15	.213 .446 15	.213 .446 15	.739** .002 15	.645** .009 15	.342 .211 15	.452 .091 15	.853** .000 15	.318 .248 15	1 .002 15	.739** .211 15	.342 .346 15	.262 .211 15	.342 .091 15	.452 .662 15	.123 .248 15	.318 .109 15	.431 .346 15	.262 .346 15	.262 .662 15	-.123 .887 15	.040 .346 15	.262 .041 15	.533* .001 15	.763** .001 15
Soal _12	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.612* .015 15	.055 .847 15	.289 .297 15	.000 1.00 0 15	.722** .002 15	.600* .018 15	.327 .234 15	.272 .326 15	.577* .024 15	.123 .662 15	.739** .002 15	1 .847 15	.055 .063 15	.491 .847 15	.055 .326 15	.272 .693 15	-. .111 15	.123 .662 15	.167 .553 15	.491 .063 15	-.055 .847 15	-.167 .553 15	.055 .847 15	.218 .435 15	.577* .024 15	.564* .029 15
Soal _13	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.200 .474 15	.464 .081 15	.472 .075 15	.472 .075 15	.055 .847 15	.196 .483 15	.196 .483 15	.535* .040 15	.189 .500 15	.342 .211 15	.342 .211 15	.055 .847 15	1 .800 15	.071 .002 15	.732** .474 15	.200 .018 15	.600* .009 15	.645* .018 15	.600* .018 15	.339 .216 15	.339 .216 15	-.327 .234 15	.196 .483 15	.071 .800 15	.189 .500 15	.621* .014 15
Soal _14	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.134 .635 15	.339 .216 15	.378 .165 15	.661** .007 15	.491 .063 15	.607* .016 15	.339 .216 15	.134 .635 15	.378 .165 15	.564* .029 15	.262 .346 15	.491 .063 15	.071 .800 15	1 .800 15	.071 .079 15	.468 .063 15	.491 .063 15	.262 .346 15	.218 .435 15	.464 .081 15	-.339 .216 15	.055 .847 15	.071 .800 15	-.071 .800 15	.378 .165 15	.602* .018 15

Soal _15	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.200 .474 15	.732** .002 15	.189 .500 15	.472 .075 15	.055 .847 15	.196 .483 15	.196 .483 15	.535* .040 15	.189 .500 15	.342 .211 15	.342 .211 15	.055 .847 15	.732** .002 15	.071 .800 15	1 15	.200 .474 15	.327 .234 15	.645* .009 15	.327 .234 15	.607* .016 15	.071 .800 15	-.055 .847 15	.196 .483 15	.071 .800 15	.189 .500 15	.599* .018 15
Soal _16	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.167 .553 15	.200 .474 15	.354 .196 15	.354 .196 15	.272 .326 15	.200 .474 15	.535* .040 15	-. 250 .369 15	.354 .196 15	.829** .000 15	.452 .091 15	.272 .326 15	.200 .474 15	.468 .079 15	.200 .474 15	1 15	.272 .326 15	.075 .789 15	.272 .326 15	.134 .635 15	.468 .079 15	.068 .810 15	.200 .474 15	.134 .635 15	.000 1.00 0 15	.546* .035 15
Soal _17	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	-. 068 .810 15	.600* .018 15	.577* .024 15	.866** .000 15	.167 .553 15	.327 .234 15	.327 .234 15	.272 .326 15	.289 .297 15	.431 .109 15	.123 .662 15	-. 111 .693 15	.600* .018 15	.491 .063 15	.327 .234 15	.272 .326 15	1 15	.431 .109 15	.722* .002 15	.218 .435 15	-.055 .847 15	-.167 .553 15	.327 .234 15	-.055 .847 15	.000 1.00 0 15	.607* .016 15

Soal _22	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.068 .810 15	-.055 .847 15	.000 1.00 0 15	.000 1.00 0 15	-.444 .097 15	-.327 .234 15	.218 .435 15	.068 .810 15	-.289 .297 15	.185 .510 15	-.123 .662 15	-.167 .553 15	-.327 .234 15	.055 .847 15	-.055 .847 15	.068 .810 15	-.167 .553 15	.185 .510 15	-.444 .097 15	.055 .847 15	-.218 .435 15	1 .435 15	.218 .847 15	.055 1.00 0 15	.000 .889 15	-.039
Soal _23	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	-.134 .635 15	.196 .483 15	.756** .001 15	.189 .500 15	-.218 .435 15	-.339 .216 15	.732** .002 15	-.134 .635 15	-.094 .738 15	.040 .887 15	.040 .887 15	.055 .847 15	.196 .483 15	.071 .800 15	.196 .483 15	.200 .474 15	.327 .234 15	.040 .887 15	.327 .234 15	.339 .216 15	.071 .800 15	.218 .435 15	1 .216 15	.339 .165 15	-.378 .244 15	.320
Soal _24	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.134 .635 15	-.196 .483 15	.378 .165 15	-.189 .500 15	-.055 .847 15	-.196 .483 15	.607* .016 15	-.200 .474 15	.094 .738 15	-.040 .887 15	.262 .346 15	.218 .435 15	.071 .800 15	-.071 .800 15	.071 .800 15	.134 .635 15	-.055 .847 15	-.342 .211 15	-.055 .847 15	-.071 .800 15	.196 .483 15	.055 .847 15	.339 .216 15	1 .500 15	-.189 .590 15	.152
Soal _25	Pear son Corre lation Sig. (2- tailed) N	.707** .003 15	.189 .500 15	-.200 .475 15	.100 .723 15	.577* .024 15	.756** .001 15	-.094 .738 15	.707** .003 15	.400 .140 15	.213 .446 15	.533* .041 15	.577* .024 15	.189 .500 15	.378 .165 15	.189 .500 15	.000 1.00 0 15	.000 1.00 0 15	.533* .041 15	.000 1.00 0 15	.378 .165 15	-.189 .500 15	.000 1.00 0 15	-.378 .165 15	-.189 .500 15	1 .078 15	.469

Lampiran 16 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes Kemampuan Hasil Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.915	20

Lampiran 17 Uji Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

	so al_1	so al_2	so al_3	so al_4	so al_5	so al_6	so al_7	so al_8	so al_9	so al_10	so al_11	so al_12	so al_13	so al_14	so al_15	so al_16	so al_17	so al_18	so al_19	so al_20	so al_21	so al_22	so al_23	so al_24	so al_25	tot al
N Valid	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Missi ng	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.80	.53	.67	.67	.60	.53	.53	.80	.67	.73	.73	.60	.53	.47	.53	.80	.60	.73	.60	.47	.47	.40	.53	.47	.67	15. 13 33

Lampiran 17 Uji Daya Pembeda Soal Tes Kemampuan Hasil Belajar Siswa

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_01	11.80	33.886	.486	.913
Soal_02	12.07	32.067	.695	.908
Soal_03	11.93	33.638	.446	.914
Soal_04	11.93	32.352	.686	.908
Soal_05	12.00	32.857	.565	.911
Soal_06	12.07	32.352	.644	.909
Soal_07	12.07	33.781	.392	.915
Soal_08	11.80	33.743	.517	.912
Soal_09	11.93	32.495	.659	.909
Soal_10	11.87	33.552	.497	.913
Soal_11	11.87	32.552	.697	.908
Soal_12	12.00	33.286	.488	.913
Soal_13	12.07	32.781	.567	.911
Soal_14	12.13	32.695	.582	.911
Soal_15	12.07	32.924	.542	.912
Soal_16	11.80	34.029	.455	.913
Soal_17	12.00	32.714	.591	.911
Soal_18	11.87	32.981	.610	.910
Soal_19	12.00	32.429	.643	.909
Soal_20	12.13	32.838	.557	.911

Lampiran 18 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Nilai	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kontrol	.140	15	.200*	.971	15	.866
	posttest kontrol	.231	15	.030	.930	15	.270
	pretest eksperimen	.143	15	.200*	.937	15	.342
	posttest eksperimen	.229	15	.034	.920	15	.196

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19 Uji Homogenitas

Case Processing Summary

	Nilai	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	posttest kontrol	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%
	posttest eksperimen	15	100.0%	0	0.0%	15	100.0%

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.791	1	28	.381
	Based on Median	.388	1	28	.538
	Based on Median and with adjusted df	.388	1	25.377	.539
	Based on trimmed mean	.849	1	28	.365

Lampiran 20 Uji Hipotesis

	Nilai	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil posttest kontrol		15	71.33	10.933	2.823
Pembelajaran IPAS posttest eksperimen		15	83.67	8.550	2.207

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Pembelajaran IPAS	.791	.381	-3.442	28	.002	-12.333	3.583	-19.674	-4.993
			-3.442	26.463	.002	-12.333	3.583	-19.693	-4.974

Lampiran 21 Dokumentasi



Pemberian Pre-test Kelas Eksperimen



Pemberian Pre-test Kelas Kontrol



Pembagian Kelompok untuk media monopoli



Pemberian media pada kelas eksperimen



Pemberian Post-test Kelas Eksperimen



Pemberian Post-test Kelas Kontrol

BIODATA PENULIS



Vionna Bunga Tannia, Lahir di Curup pada tanggal 24 Januari 2003 beragama islam, penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak M. Thantawi dan Ibu Lusiana Ambarwati. Penulis pertama menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 06 Rejang Lebong selesai pada tahun 2015, kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMPN 05 Rejang Lebong selesai pada tahun 2018, kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah atas di SMKN 5 Kepahiang dengan jurusan

Perhotelan selesai pada tahun 2021. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi starta-1 (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menyelesaikan Studi Starta 1 (S1) yang Insya Allah pada tahun ini meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) tahun 2025. Allhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul **“PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi *Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SDN 38 Rejang Lebong)”**