

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V
MIN 29 KABUPATEN BIREUEN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**MAIDATUL AMALIA
NIM. 160209097
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V
MIN 29 KABUPATEN BIREUEN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Oleh,

**MAIDATUL AMALIA
NIM. 160209097
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Irwandi, S. Pd.I., MA.
NIP. 197309232007011017**

**Sri Mutia, S. Pd.I., M.Pd
NIP. -**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
MONOPOLI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V
MIN 29 KABUPATEN BIREUEN**

SKRIPSI

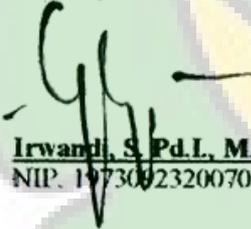
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

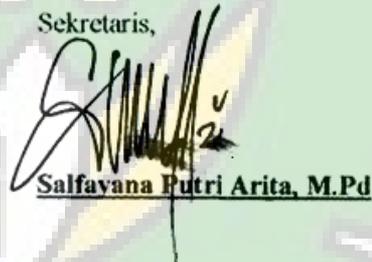
Jum'at, 17 Juli 2020
20 Dzulqaidah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

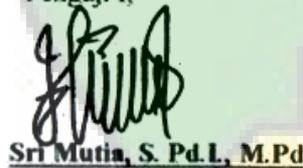
Ketua,


Irwandi, S. Pd.L, MA.
NIP. 197309232007011017

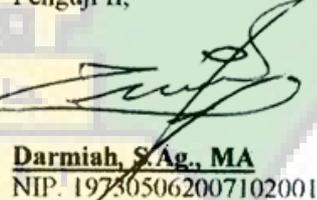
Sekretaris,


Salfayana Putri Arita, M.Pd

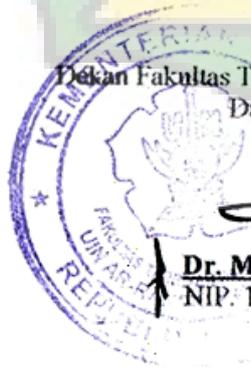
Penguji I,

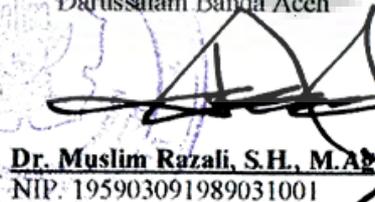

Sri Mutia, S. Pd.L, M.Pd

Penguji II,


Darmiah, S.Ag., MA
NIP. 197305062007102001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.A.
NIP. 195903091989031001



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maidatul Amalia
NIM : 160209097
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan tentunya memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 2 Juli 2020
Yang Menyatakan,



Maidatul Amalia
NIM. 160209097

ABSTRAK

Nama : Maidatul Amalia
NIM : 160209097
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.
Pembimbing I : Irwandi, S.Pd. I., MA
Pembimbing II : Sri Mutia, S.Pd. I., M. Pd
Kata Kunci : Media Pembelajaran Monopoli, motivasi dan hasil belajar.

Media pembelajaran monopoli merupakan media permainan yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan hasil observasi di MIN 29 Kabupaten Bireuen, pada pembelajaran IPS guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga membuat siswa mudah bosan yang berakibat pada motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan *pre experimental* dengan model *one group pretest posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen, adapun sampel penelitian ini adalah kelas V_a yang berjumlah 17 orang siswa dengan pemilihan sampel secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan angket. Hasil analisis motivasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 86% tergolong dalam kategori sangat tinggi. Analisis hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} 10,12 dan t_{tabel} 1,74 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur hanya milik Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia yang tidak terhitung jumlahnya. Shalawat dan salam kita curahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat yang telah membimbing umat manusia melalui jalan yang penuh rahmat dalam menggapai ilmu pengetahuan hingga dapat terlihat hasilnya di era globalisasi ini. Dengan taufik dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen”** dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat, guna memperoleh gelar sarjana pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, arahan, dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Teristimewa untuk orangtua tercinta Ayahanda Mahyeddin Ismail dan Ibunda Yusnidar, S.Pd. yang telah memberikan kasih sayang kepada penulis serta berkat jasa mereka penulis dapat menyelesaikan kuliah

dan juga kepada seluruh keluarga besar khususnya Kakak Mirna Zulmaidar, dan Adik Mahfud Imanda.

2. Bapak Dr. Muslim Razali, Sh., M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Azhar, M. Pd. selaku Penasehat Akademik yang telah membantu mengarahkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Irwandi, S.Pd. I., MA., selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sri Mutia, S.Pd. I., M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Yuni Setia Ningsih, M. Ag selaku Ketua Prodi dan Ibu Fitriah, M. Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta para dosen dan staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah berjasa dalam proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.
6. Kepada Kepala Sekolah, Pimpinan MIN 29 Kabupaten Bireuen dan seluruh dewan guru MIN 29 Kabupaten Bireuen serta siswa/siswi MIN 29 Kabupaten Bireuen yang sangat antusias dalam penelitian ini.
7. Terima kasih kepada sahabat-sahabat mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, khususnya angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan serta sahabat tersayang (Misna Riyanti, Badratun Nafis, dan Yulia Khairuna).

8. Terima kasih juga kepada sahabat di luar kampus Eva Yulia, dan kepada sepupu Ridha Aulia, Raudhatul Muna, Rahmadila, Intan Musvira, dan Ichsan Mansur, yang telah sama-sama dalam suka maupun duka.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri, karena tidak satupun terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, baik dari segi isi atau teknik penyanjiannya sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu penulis demi meningkatkan mutu dan menyempurnakan penulisan skripsi ini ke depannya.

Banda Aceh, 2 Juli 2020
Penulis,

Maidatul Amalia

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Hipotesis Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
G. Penelitian Relevan	9
BAB II:LANDASAN TEORITIS	
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian MediaPembelajaran.....	12
2. Manfaat Media Pembelajaran	13
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
B. Media Monopoli	18
1. Pengertian Media Monopoli.....	18
2. Sejarah Permainan Monopoli	19
3. LangkahPenerapan Media PembelajaranMonopoli	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli	23
C. Pembelajaran IPS	24
1. PengertianPembelajaran IPS	24
2. Ruang Lingkup IPS	26
3. Tujuan Pembelajaran IPS	28
D. Motivasi Belajar.....	29
1. PengertianMotivasi	29
2. Jenis-jenis motivasi	30
3. Fungsi Motivasi.....	31
4. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	33
5. Indikator motivasi belajar	35

E. Hasil Belajar	36
1. Pengertian Hasil Belajar.....	36
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	38
F. Minat	39
G. Bakat	43
H. Materi	46
1. Materi pembelajaran Tema 6 panas dan perpindahannya subtema 1 suhu dan kalor.....	46
BAB III :METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	54
B. Populasi dan Sampel	55
2. Populasi.....	55
3. Sample.....	55
C. Lokasi Penelitian.....	55
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
1. Angket.....	56
2. Soal Tes.....	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	57
1. Angket.....	57
2. Tes.....	57
F. Teknik Analisis Data.....	58
1. Analisis Data Angket	58
2. Analisis Data Hasil Belajar.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambar Umum Lokasi Penelitian.....	61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	61
2. SaranadanPrasarana MIN 29 KabupatenBireuen.....	61
3. Keadaan Siswa	62
4. Keadaan Guru.....	62
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	63
1. Angket Belajar Siswa.....	63
2. Hasil Belajar Siswa.....	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
1. Motivasi Belajar.....	69
2. Hasil Belajar.....	73
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar No.:	Halaman
2.1: Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam	47
2.2: Pengaruh Negatif Interaksi Manusia dengan Lingkungan	51
4.1: Grafik Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli	65
4.2: Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68



DAFTAR TABEL

Tabel No. :	Halaman
2.1 : Bentuk Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam dan Hasil Interaksinya	48
2.2 : Contoh Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam	49
3.1 : Bentuk Rancangan Penelitian	54
3.2 : Skor Skala Sikap	58
3.3 : Kriteria Penilaian	59
4.1 : Saran dan Prasarana MIN 29 Kabupaten Bireuen	61
4.2 : Keadaan Siswa MIN 29 Kabupaten Bireuen	62
4.3 : Data Guru MIN 29 Kabupaten Bireuen	63
4.4 : Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V _a MIN 29 Kabupaten Bireuen	64
4.5 : Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada Tema Panas dan Perpindahannya Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli	66
4.6 : Hasil Analisis Data Menggunakan Uji-t	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi	82
Lampiran 2: Surat Mohon Izin Penelitian Mengumpulkan Data	83
Lampiran 3: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	84
Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	85
Lampiran 5: Materi Tema Panas dan Perpindahannya	101
Lampiran 6: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	105
Lampiran 7: Soal <i>Pretest</i>	109
Lampiran 8: Soal <i>Posttest</i>	112
Lampiran 9: Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Lampiran 10: Angket Motivasi Belajar Siswa	114
Lampiran 11: Analisis Data Motivasi Belajar.....	116
Lampiran 12: Analisis Data Hasil Belajar	124
Lampiran 13: Tabel Uji-T	126
Lampiran 14: Kartu Hak Milik	127
Lampiran 15: Kartu Dana Umum	130
Lampiran 16: Kartu Kesempatan	132
Lampiran 17: Uang Monopoli.....	134
Lampiran 18: Papan Monopoli.....	135
Lampiran 19: Dokumen Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas untuk membantu mempermudah seseorang belajar, sehingga terjadi belajar secara optimal. Dalam pembelajaran adanya aktivitas individu siswa dan adanya lingkungan yang dikondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas siswa. Dimana tujuan dari aktivitas yaitu agar terjadi belajar pada siswa.¹ Pembelajaran pada dasarnya harus memperhatikan minat peserta didik, materi yang tepat dan strategi pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang tepat.² Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan siswa agar terjadinya belajar. Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran.

Media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak

¹ Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 27.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), h. 3.

kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, dan jelas.³ Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber peserta didik yang bertujuan untuk merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengantar pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.⁴

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, hasil belajar siswa, dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman.⁵ Seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal. Guru perlu memilih model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai, agar pengajaran guru lebih menarik dan materi yang diterima oleh siswa tidak hanya sekedar sekumpulan konsep. Dengan demikian, guru harus mampu memilih dan menciptakan media pembelajaran yang bervariasi, dan sesuai dengan materi pelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Media pelajaran dapat menciptakan keaktifan, efisien, dan efektif sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menarik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari dan mengkaji mengenai masalah-masalah sosial yang terdapat dalam

³ Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Komputer*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 208.

⁴ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan Problem, Solusi, dan Refrensi Pendidikan Indonesia*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 114.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, h.26.

kehidupan sehari-hari, yang mendidik dan melatih peserta didik agar mempunyai keterampilan-keterampilan yang berguna untuk menjalani kehidupan sehari-hari.⁶ Pelaksanaan proses pembelajaran IPS tidak sedikit masalah atau hambatan yang di hadapi oleh guru MI. Misalnya tidak adanya penerapan pendekatan atau media mengajar yang baik, penggunaan media yang tepat, agar memberi dampak yang baik dalam pencapaian keberhasilan belajar siswa. Jadi, pembelajaran IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai masalah sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPS anak akan dilatih agar mempunyai keterampilan yang berguna.

Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan pada MIN 29 Kabupaten Bireuen, proses belajar mengajar sudah menerapkan kurikulum 2013, penerapan yang dimaksud adalah dimana guru sudah menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kurikulum 2013. Adapun permasalahan yang dijumpai diantaranya ditemukan bahwa, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran, media yang digunakan pada saat pembelajaran masih belum maksimal dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah terutama pada mata pelajaran IPS. Sehingga membuat proses belajar mengajar dikelas terasa membosankan karena hanya menggunakan metode, tanpa ada hal-hal baru yang di tampilkan. Sebagaimana kita ketahui bahwa daya tangkap setiap anak berbeda-

⁶ A Qomaru Zaman, ddk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan", *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 20, (2015), h. 80.

beda. Hal ini berakibat pada motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah, siswa menjadi kurang aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.⁷

Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya peran guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran. Motivasi dan Hasil belajar siswa akan tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran monopoli karena pada umumnya anak usia MI sangat suka bermain, melalui media monopoli siswa bisa belajar sambil bermain. Media pembelajaran monopoli diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta merangsang pola pikir siswa menjadi inovatif, kreatif, dan kritis sehingga peserta didik mampu memahami pesan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik mengambil penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen?

⁷ Hasil Observasi, Proses Pembelajaran di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen, (Tanggal 25 Juli 2019).

2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan mampu:

- a. Dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS.
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

2. Praktis

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

- a. Guru, mendapat inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran lain, yang baik dan konsisten agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan.
- b. Siswa, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan mandiri.
- c. Sekolah, dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.⁸ Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

⁸ S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 39.

H_a : Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

F. Definisi Operasional

Peneliti merasa perlu memberikan penjelasan dan batasan terhadap pengertian dan beberapa istilah yang terdapat dalam judul untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah yang di maksud. Adapun istilah tersebut yaitu:

1. Media Pembelajaran Monopoli

Monopoli adalah satu permainan yang menggunakan papan dan pada permainan ini pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan.⁹ Adapun yang penulis maksud dalam media pembelajaran monopoli adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain media pembelajaran monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.

2. Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial.¹⁰ Adapun yang penulis maksud dalam

⁹ Fitriyawani, Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, vol. 13, no. 2, (2013), h. 22-23.

¹⁰ Edy Surahman dan Mukminan, "Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP", *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol. 4, No. 1, (2017), h. 3.

Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya.

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹¹ Adapun yang penulis maksud motivasi belajar adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan kegiatan pembelajaran sebagaimana mestinya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut berdasarkan informasi tersebut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.¹² Adapun yang penulis maksud hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah melakukan serangkaian proses belajar demi mencapai tujuan.

5. Materi Panas dan Perpindahan

73. ¹¹ M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h.

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 49

Tema panas dan perpindahannya adalah tema 6 pada semester 2 kelas V. Peneliti menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran, pada subtema 1 suhu dan kalor, pembelajaran 3 yang terdiri 3 pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS yang mana peneliti lebih memfokuskan pada pelajaran IPS. Kompetensi inti (KI) dari aspek spiritual, afektif, kognitif dan psikimotor. Kompetensi dasar (KD) 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. (Indikator) 3.2.1 Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. 4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar tempat tinggalnya secara tertulis.

G. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan di antaranya:

1. Jurnal Atma Hidayat dan Muhajir dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli termasuk katagori baik dan efektif sebagai media

pembelajaran. Dengan nilai rata-rata tes siswa mencapai 87,9 dan melebihi nilai KKM di SD Siti Aminah yang mencapai angka 70, yang mana tujuan pembelajaran dengan media monopoli telah tercapai. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Atma Hidayat dan Muhajir menggunakan jenis penelitian *Research And Development (R&D)*, dan mata pelajaran yang diteliti yaitu seni budaya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan mata pelajaran IPS. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli, dan sama-sama menggunakan kelas V.

2. Jurnal Anang Gatot Subroto, dkk, dengan judul “Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Sebagaimana keaktifan siswa pada siklus I dari 20% namun pada siklus II adanya peningkatan mencapai 70%, dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dari 45% mencapai 75% pada siklus II. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Anang Gatot Subroto, dkk menggunakan jenis penelitian PTK dan mata pelajaran

yang diteliti yaitu IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan mata pelajaran IPS. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli.

3. Skripsi Sari Rati Masrura dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan Untuk Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa pada materi energi dalam sistem kehidupan. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti Sari Rati Masrura meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar menggunakan media pembelajaran monopoli dan jenjang sekolah yang diteliti yaitu SMP. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media monopoli dan jenjang sekolah yang diteliti yaitu MI. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian ekasperimen dan sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang mempunyai arti perantara, atau pengantar. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah pakar membuat batasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association Of Education And Communication Technology* (AECT) Amerika. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk mengantar pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.¹³

¹³ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 113-114.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator (pengirim pesan) menuju komunikan (penerima pesan). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹⁴

Kesimpulan dari pendapat di atas media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi baik secara lisan maupun tulisan dari pendidik kepada peserta didik agar terjadinya perubahan pada diri peserta didik ke arah yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

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

¹⁴ Ramayulis, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 213.

kalangan pendidikan dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

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

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

- 4) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa, manfaat media pembelajaran diantaranya ialah dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan dan mengarahkan perhatian, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Yang mana dari manfaat ini dapat membantu mempermudah pemahaman siswa dan membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengasah kemampuan siswa ke arah yang lebih baik.

¹⁵Azhar Arsyad, *Media Pengajaran...*, h. 26-27.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi:

- a. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.
- c. Media audio merupakan media yang bisa didengar saja, menggunakan indera telinga sebagai salurannya. Media audio berupa suara, musik, lagu, suara radio, kaset suara atau CD dan sebagainya.
- d. Media *microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat

- e. Media internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Internet di sini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.
- f. Media multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.¹⁶

Kesimpulan dari pendapat diatas, jenis-jenis media pembelajaran ada 6 yaitu: media visual, media audio visual, media audio, media *microsoft power point*, media internet dan media multimedia.

¹⁶Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), h. 4-8.

B. Media Monopoli

1. Pengertian Media Monopoli

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁷

Monosa (monopoli bahasa) merupakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan gambar edukatif yang digunakan dengan cara bermain atau permainan seperti permainan monopoli untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan berbahasa peserta didik.¹⁸

Permainan dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa salah satunya dengan media pembelajaran berupa gambar yang terdapat pada buku atau poster. Kegiatan

¹⁷ Fitriyawani, Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah Dengan Konsep Tata Surya, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, vol. 13, no. 2, (2013), h. 22-23.

¹⁸ Sri Suciati, dkk, "Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah", *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2, No.2, (2015), h. 177.

pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan pendidik sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik maupun kondisi sekolah.

Dengan demikian, media monopoli adalah media pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain, yang dapat merangsang keaktifan siswa, semangat belajar, serta dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

2. Sejarah Permainan Monopoli

Sejarah permainan monopoli boleh dituruti seawal tahun 1900-an. Pada tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mempatenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebahagian daripada idea ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai The Landlord's Game (Permainan Tuan Punya Tanah) yang dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian. Lizzie Magie terus memperkembangkan permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Pada tahun 1924, Lizzie Magie mempatenkan permainan yang diperbaiki. Permainan lain sepertinya menyusul. Pada awal tahun 1930-an, Parker Brothers menjual permainan monopoli.

Menjelang tahun 1970-an, sejarah awal permainan terhapus. Kabar angin popular menceritakan monopoli dicipta oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang paling popular dan disertakan dengan keterangan permainan monopoli. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine

Brady yang dicetak dalam tahun 1974. Sejarah permainan monopoli sekali lagi menjadi tumpuan apabila Profesor Ralph Anspach membuat tuntutan daripada Parker Brothers dan syarikat induknya General Mills, mengenai hak tanda perniagaan permainan monopoli. Tuntutan ini berlarutan hingga pertengahan tahun 1980-an dan status perundangan hak milik perniagaan permainan monopoli tergantung tanpa rumusan. Kini hak milik tanda perniagaan monopoli masih kekal bersama Parker Brothers. Hasbro, syarikat induk Parker Brother hanya mengiktiraf Charles Darrow untuk kewujudan permainan monopoli, tetapi tidak diberikan apa-apa ganjaran. Profesor Anspach menerbitkan buku mengenai penyelidikannya diberi tajuk *The Billion Dollar Monopoly Swindle (Penipuan Monopoli Berbilion Dollar)* dimana dia menghujahkan sejarah awal permainan monopoli dan perkembangan permainan tersebut.¹⁹

3. Langkah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli

Monopoli merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan.²⁰ Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

¹⁹ “Monopoli (Permainan)”, dalam Wikipedia Indonesia, artikel diakses pada tanggal 26 Oktober 2019 dari situs: <https://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>.

²⁰ Dede ifawan, “Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)”, *Skripsi*, Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, 2017, h. 20.

- a. Papan permainan diletakkan di atas meja. Kartu kesempatan dan kartu dana umum diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.
- b. Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-6 orang. Satu orang di antara pemain bertugas menjadi pejabat bank.
- c. Tiap pemain pada permulaan diberi uang sebanyak Rp.150.000 dibagi dalam berbagai nilai:

Rp.50.000 = 1 lembar	Rp.20.000 = 2 lembar
Rp.10.000 = 3 lembar	Rp.5.000 = 5 lembar
Rp.500 = 9 lembar	Rp.100 = 5 lembar

Sisanya diserahkan kepada bank.
- d. Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
- e. Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak *start* dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu. Apabila dadu berturut-turut menunjukkan angka yang sama hingga sampai lemparan ke tiga, maka pemain harus masuk penjara.
- f. Pemain baru boleh membeli tanah bangunan setelah melewati garis *start* 1 putaran. Pemain yang telah melalui petak *start* akan mendapatkan uang Rp. 20.000 dari pihak bank.

- g. Bila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki oleh pemain lain, berhak membelinya dari bank dengan menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh pihak bank. Apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan dari pihak bank, maka pemain berhak memiliki tanah bangunan tersebut (kartu hak milik tanah bangunan memiliki pertanyaan dan jawaban yang sudah tertera pada kartu tersebut), dan apabila pemain tak bisa menjawab pertanyaan dari pihak bank maka pemain tidak bisa memiliki tanah bangunan tersebut. Harga tanah bangunan ditentukan di papan permainan.
- h. Pemain yang berhenti pada tanah yang sudah ada pemiliknya, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik tanah, apabila pemain tidak bisa menjawab maka pemain wajib membayar uang kepada pemilik tanah (sebesar harga yang telah tertera pada kartu tanah), dan apabila pemain berhasil menjawab, pemain boleh membeli bangunan tersebut jika diberi izin oleh sang pemilik bangunan.
- i. Pemain yang berhenti di kartu kesempatan mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara.
- j. Pemain yang berhenti di kartu dana umum mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu

tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara. Dan bisa kembali main setelah semua pemain melewati *start* satu kali putaran.

- k. Pemain yang berhenti di petak *what* harus menunjuk satu pemain lain untuk diberi pertanyaan yang sesuai dengan materi. Pertanyaan yang dilontarkan bebas asalkan sesuai materi. Jika pemain dapat memberikan pertanyaan dan teman yang ditunjuk tidak bisa menjawab, maka pemain mendapat uang Rp.5.000 dari bank. Sebaliknya, jika teman yang ditunjuk bisa menjawab, maka yang mendapat uang Rp.5.000 adalah teman yang ditunjuk tersebut. Namun, jika pemain tidak bisa memberikan pertanyaan, maka harus masuk penjara dan membayar denda sebesar Rp.5.000 (batas waktu untuk memberi pertanyaan 20 detik).

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli.²¹

a. Kelebihan media permainan monopoli antar lain:

- 1) Pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah.

²¹ Arif, S. Raharjo, Muji, S.P, Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2019 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.

- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
 - 5) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
 - 6) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
 - 7) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
 - 8) Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
 - 9) Mudah dioperasikan.
- b. Kekurangan media permainan monopoli
- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
 - 2) Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.
 - 3) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dan lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah sosial.²² IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang tanggung jawab utamanya adalah membantu peserta didik dalam

²²Daryanto, *Pembelajaran Tematik Terintegrasi (Kurikulum 2013)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 67.

mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.²³ Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting untuk diajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar dengan pendekatan yang lebih menarik dengan keterlibatan siswa yang optimal dalam pembelajaran tersebut. IPS merupakan bidang studi yang cara pandangnya bersifat terpadu, artinya bahwa IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Adapun perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut mempunyai kajian yang sama yaitu manusia.

Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar, karena siswa sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Untuk mengenal masyarakat siswa dapat belajar melalui media cetak, media elektronika, maupun secara langsung melalui pengalaman hidupnya ditengah-tengah masyarakat. Pembelajaran IPS akan memberikan informasi atau pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat serta wawasan kepada peserta didik mengenai siapa dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan pengembangan kehidupan kebangsaan di masa lalu, masa sekarang, dan yang akan datang. Tidak lupa pula adalah peran guru yang sangat penting agat transformasi ilmu ini menjadi baik dan tepat.²⁴

²³ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta : Kencana, 2011), h. 288.

²⁴ Muallimuna, “Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar, *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*”, Vol. 2, No. 1, (2016), h. 76-77.

Dengan demikian, pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sosial atau lingkungan sekitar yang dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta didik dalam memecahkan masalah sosial disekitarnya.

2. Ruang Lingkup IPS

IPS berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia. IPS juga berkaitan dengan bagaimana usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan materi, budaya, jiwa, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan untuk mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Menurut wahab, pada prinsipnya, hakikat yang dipelajari IPS adalah bagaimana mempelajari, menelaah, mengkaji sistem kehidupan manusia di muka bumi. Kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat banyak dan luas, maka pembelajaran IPS dalam setiap jenjang pendidikan perlu diadakan pembatasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada jenjang masing-masing. Misalnya, ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada jenjang dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah. Itu pun diutamakan pada jenjang dan masalah sosial sehari-hari yang ada di lingkungan siswa.²⁵

Radius ruang lingkup tersebut dikembangkan secara bertahap, sejalan dengan perkembangan tingkat kematangan berpikir siswa. Pada tingkat lanjutan, ruang lingkup dan bobotnya diperluas pada masalah-masalah lingkungan, penerapan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan,

²⁵ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, (Yogyakarta, Garudhawaca, 2016), h. 20.

transportasi, komunikasi, pengangguran, kelaparan, kemiskinan, dan sumber daya. Dalam proses pembelajaran, berbagai metode dan pendekatan digunakan. Kesadaran para peserta didik terhadap gejala dan masalah-masalah sosial harus terus dipertajam, dan dikembangkan. Dalam batas-batas yang masih mendasar, seharusnya mulai diterapkan teori, konsep, dan prinsip-prinsip keilmuan pada penalaran tersebut.²⁶

Ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan, meliputi: sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan wilayah.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, meliputi: dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa, dan proses.
- c. Sistem sosial dan budaya, meliputi: individu, keluarga, dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.²⁷

²⁶ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS...*, h. 20.

²⁷ E Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h. 126.

Kesimpulan dari pendapat diatas, ruang lingkup pembelajaran IPS terdiri dari: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS secara umum adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi. Selain itu, tujuan IPS adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial. Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial, yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa diri sendiri maupun masyarakat secara umum. Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi dan produktif yang tentu tidak bisa dipandang rendah.

Tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut:

- a. Mengenal/ mengajarkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquri. Memecahkan masalah, dan terampil dalam kehidupan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.²⁸
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.²⁹

Jadi tujuan pembelajaran IPS antara lain untuk membina peserta didik agar memiliki pengetahuan dan kepedulian sosial, mengenal konsep tentang kehidupan sosial, memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, serta memiliki kemampuan berkomunikasi dan berkerjasama dalam masyarakat.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.³⁰

Selain itu, motivasi adalah keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong

²⁸ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 18.

²⁹ Muallimuna, *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)...*,h. 68-71.

³⁰ M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h.

keinginan individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan.³¹ Motivasi merupakan salah satu faktor turut menentukan keefektifan dan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.³² Dengan demikian, motivasi adalah suatu penggerak yang ada dalam diri seseorang demi mencapai tujuan yang disertakan dengan aktivitas tertentu dalam mencapainya. Peserta didik akan belajar dengan baik apabila faktor pendorongnya (motivasi), baik dari diri peserta didik atau dari luar diri peserta didik guna mencapai suatu keberhasilan atau tujuan dalam pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Motivasi

Motivasi dapat dibagi menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah penghargaan internal yang dirasakan seseorang saat mengerjakan tugas. Motivasi intrinsik merupakan suatu bentuk motivasi yang memiliki kekuatan besar yang mana seseorang merasa nyaman dan senang dalam melakukan tugas itu.³³

b. Motivasi Ekstrinsik

³¹ Nur Ghufon dan Rini Risnawita, *Teori-Teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 83.

³² E Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h.196.

³³ Nur Ghufon Dan Rini Risnawita, *Teori-Teori Psikologi...*, h. 83.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang atau pengaruh dari orang lain sehingga seseorang berbuat sesuatu.³⁴ motivasi yang melibatkan diri dalam sebuah aktivitas sebagai suatu cara mencapai sebuah tujuan. Menurut harter, individu dikatakan termotivasi secara ekstrinsik jika individu tersebut memilih pekerjaan yang mudah, rutin, sederhana, dan dapat diramalkan, bekerja untuk mendapatkan hadiah, bekerja tergantung bantuan orang lain, lebih percaya pernyataan orang lain dibanding pernyataannya sendiri, dan menggunakan kriteria eksternal ini menentukan kesuksesan dan kegagalan.³⁵

Dengan demikian, jenis-jenis motivasi dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah motivasi yang timbul pada seseorang yang merasa senang dalam melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang timbul akibat adanya dorongan dari pihak lain.

3. Fungsi Motivasi

Menurut Mc Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.³⁶ Adapun fungsi dari motivasi dalam proses pembelajaran yaitu:

³⁴ Dwi Prasetya Danarjati, dkk., *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Oraha Ilmu, 2014), h. 35.

³⁵ Nur Ghufron Dan Rini Risnawita, *Teori-Teori Psikologi*,...h.84.

³⁶ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2007), h. 19.

a. Mendorong Siswa Untuk Beraktivitas

Prilaku setiap siswa disebabkan karena adanya dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Dapat dikatakan bahwa besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja/belajar atau beraktivitas sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang yang bersangkutan. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu.

b. Sebagai Pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Anak-anak yang merasa tidak senang, manakala aktivitasnya diganggu, karena dia merasa hal itu dapat menghambat pencapaian tujuan. Dengan demikian, maka motivasi bukan hanya menggerakkan seseorang untuk beraktivitas, tetapi melalui motivasi juga orang tersebut akan mengarahkan aktivitasnya secara sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan tertentu.³⁷

Jadi, dengan adanya motivasi akan memberi dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditentukan. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan

³⁷ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 253

demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan arah mana yang harus dilakukan agar bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.

4. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

a. Kehangatan dan Semangat

Guru hendaknya memiliki sikap yang ramah, penuh semangat, dan hangat dalam berinteraksi dengan peserta didik. Sikap demikian akan membangkitkan motivasi belajar, rasa senang, dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

b. Membangkitkan Rasa Ingin Tahu

Untuk membangkitkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik, guru dapat melakukan berbagai kegiatan, antara lain memberikan cerita yang memberikan rasa penasaran dan pertanyaan dan mendemostrasikan suatu peristiwa. Kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan berbagai pertanyaan berkaitan dengan apa yang telah diceritakan atau didemostrasikan. Kegiatan semacam ini sangat efektif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

c. Memerhatikan Minat Belajar Peserta Didik

Agar proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar maka yang disajikan harus sesuai dengan minat peserta didik. Karena setiap peserta didik memiliki perbedaan individual, sulit bagi guru memperhatikan minat mereka secara keseluruhan. Namun demikian ada minat-minat umum yang dapat diperhatikan guru sesuai dengan faktor-

faktor yang mempengaruhinya, seperti usia, jenis kelamin, lingkungan, adat, budaya, dan situasi sosial ekonomi masyarakat pada umumnya. Agar guru dapat mengajar dengan memperhatikan minat belajar peserta didik maka perlu memerhatikan faktor-faktor tersebut.³⁸

d. Hadiah

Berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan mengacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu, siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.

e. Saingan/Kompetensi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

f. Hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajar.

g. Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi diberikan pujian yang bersifat membangun semangat belajar siswa.³⁹

³⁸ E Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*,...h. 196-198.

³⁹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), h. 92-95.

Jadi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan beragam cara. Perlu bagi guru dengan adanya cara yang beragam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini, agar dapat diterapkan dan dikembangkan agar dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan adanya motivasi siswa akan rajin dalam belajar, namun guru harus membuat kegiatan belajar yang bermakna bagi siswa yaitu dengan memberikan pujian, hadiah dan semangat agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

5. Indikator-Indikator Motivasi Belajar

Menurut Sadirman, indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Tekun terhadap tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat berulang-ulang).
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya dengan rasional.⁴⁰

Dengan demikian, indikator motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Apabila ke enam indikator diatas dilaksanakan seorang siswa dalam proses pembelajaran, maka motivasi belajar akan terbentuk dengan sendirinya.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018), h. 45.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seseorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Hasil belajar yang hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar yang efektif dengan mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan yang nantinya menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar siswa. Dengan pembelajaran yang efektif akan membentuk dan menghasilkan siswa yang mempunyai dasar keterampilan, kompetensi dan gagasan sesuai dengan karakter mereka masing-masing. Dari ketiga dasar inilah nantinya akan menghasilkan kemampuan-kemampuan yang melekat dan menjadi ciri khas pada diri siswa serta mengkonstruksikannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹ Dengan demikian, hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari oleh siswa dalam proses belajar, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan pembelajaran yang di berikan kepada siswa.

Hasil belajar merupakan tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran yang telah dilakukan dengan menggunakan norma-norma tertentu dengan tujuan untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik

⁴¹ Moh. Zaiful Rosuid, dkk., *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), h. 12-13.

buruk tentang aspek-aspek tertentu yang di evaluasi.⁴² Menurut Robert Gagne, Benyamin S, Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke tiga ranah atau domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik adapun perinciannya sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

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

b. Hasil Belajar Ranah Afektif

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

c. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

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

Klasifikasi hasil belajar secara luas masih menjadi acuan utama para pendidik dalam mengembangkan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar pada suatu jenjang pendidikan selalu

⁴² Muhammad Irham dan Nova Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 212.

berorientasi pada pencapaian kompetensi-kompetensi hasil belajar kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Selain itu, aspek afektif dan psikomotorik yang berkembang pada diri siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran harus selalu diperhatikan oleh setiap pendidik atau guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran pada tiap-tiap bidang kajian.⁴³

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

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

b. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian

⁴³A. Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2017), h. 75-89.

orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran sangat memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti, televisi, radio, dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.⁴⁴

F. Minat

Minat adalah salah satu unsur kepribadian individu yang memegang peranan penting dalam pengambilan keputusan. Minat merupakan suatu bentuk motivasi intrinsik.⁴⁵ Minat mengarahkan tindakan individu terhadap suatu objek atas dasar rasa senang atau tidak senang, suka atau tidak suka. Minat seseorang akan dapat

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 12-13.

⁴⁵ Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h. 101.

diketahui dari pernyataan senang, tidak senang atau suka atau tidak suka terhadap suatu objek tertentu.⁴⁶ Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin kuat pula minat yang ada dalam diri.⁴⁷

Pada dasarnya salah satu cara untuk memotivasi siswa selama pelajaran adalah menghubungkan pengalaman belajar dengan minat siswa. Minat siswa dapat merupakan bagian dari metode mengajar. Jika seorang guru tahu apa yang diminati siswa, banyak tugas mengajar di kelas yang dapat dihubungkan dengan minat-minat siswa.⁴⁸ Adapun yang menjadi unsur minat belajar menurut Baharuddin adalah:

1. Perhatian

Perhatian sebagai salah satu aktivitas psikis, dapat dimengerti sebagai keaktifan jiwa yang dipertinggi. Jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda atau hal) ataupun sekumpulan objek-objek.⁴⁹ Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Menurut Sumardi Suryabrata “perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan”, aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi.

⁴⁶ Dewa Ketut Sukardi, *Tes Dalam Konseling Karir*, (Surabaya: Usaha Offeset Printing, 2003), h. 83.

⁴⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), h.180.

⁴⁸ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h. 365.

⁴⁹ Baharuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h. 178.

Orang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Ia tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut. Oleh karena itu seorang siswa yang mempunyai perhatian terhadap suatu pelajaran, ia pasti akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu dengan belajar.

2. Perasaan

Unsur yang tak kalah pentingnya adalah perasaan dari anak didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Perasaan didefinisikan sebagai gejala klinis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas tenang atau tidak dalam berbagai taraf. Tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menggangap, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu.

Perasaan dan emosi pada umumnya disifatkan sebagai keadaan (state) yang ada pada individu atau organisme pada suatu waktu. Misalnya, seseorang merasa sedih, senang, takut, marah ataupun gejala-gejala yang lain setelah melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu.⁵⁰ Keadaan tersebut dapat menimbulkan suatu keadaan dalam diri individu sebagai suatu akibat dari yang dialaminya atau yang dipersepsinya. Namun demikian bagaimana reaksi atau keadaan dari masing-masing individu terhadap keadaan tersebut

⁵⁰ Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 153.

tidak sama satu dengan yang lain. Karena itu dalam perasaan ada beberapa sifat tertentu yang ada padanya, yaitu:

- a. Pada umumnya perasaan berkaitan dengan persepsi, dan merupakan reaksi terhadap stimulus yang mengenainya.
- b. Perasaan bersifat subjektif, lebih subjektif apabila dibandingkan dengan peristiwa-peristiwa psikis yang lain.
- c. Perasaan dialami oleh individu sebagai perasaan senang atau tidak senang sekalipun tingkatannya dapat berbeda-beda.⁵¹

3. Motif

Motif, atau dalam bahasa Inggris “*motive*”, berasal dari kata *movere* atau *motion*, yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Dalam psikologi, istilah motif erat hubungannya dengan “gerak”, yaitu gerakan yang dilakukan oleh manusia atau disebut juga perbuatan atau perilaku. Selain itu, motif juga berarti rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga bagi terjadinya suatu perbuatan (*action*) atau perilaku (*behavior*). Motif sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.⁵²

Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada penggerakannya yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan potensi psikologis yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi, bila seseorang sudah

⁵¹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), h. 202.

⁵² Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 137.

termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentetan waktu tertentu. *The will to live* yang seringkali dikatakan motif pokok dari semua makhluk, bagi manusia tidak semata-mata merupakan keinginan, untuk tetap hidup (tidak sakit atau mati), tetapi merupakan juga keinginan untuk hidup dalam hubungannya dengan lingkungannya. Motif tersebut tidak hanya diarahkan untuk melayani kebutuhan-kebutuhan organis dan mendapatkan kehidupan yang tidak disangka-sangka, tetapi diarahkan kepada objek-objek dan orang lain, melakukan sesuatu untuk mereka dan berpartisipasi dengan apa yang terjadi di dalam lingkungan.⁵³

G. Bakat

Kata bakat lebih dekat definisinya dengan *aptitude* yang memiliki arti kecakapan pembawaan, yang mana mengenai kesanggupan dan potensi tertentu yang dimiliki oleh seseorang. Bakat merupakan sebuah kualitas yang dimiliki oleh setiap orang dimana dalam tingkatan yang sangat beragam satu sama lainnya.⁵⁴ Bakat adalah suatu potensi bawaan sejak lahir (kemampuan terpendam) yang memungkinkan seseorang memiliki kemampuan atau keterampilan tertentu setelah melalui proses belajar atau pelatihan dalam waktu tertentu.⁵⁵ Jadi yang dimaksud bakat adalah suatu potensi bawaan sejak lahir (kemampuan terpendam) yang memungkinkan seseorang memiliki kemampuan atau keterampilan tertentu setelah melalui proses belajar atau pelatihan dalam waktu tertentu.

⁵³M Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 65.

⁵⁴ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*, (Bogor: Guepedia Publisher, 2019), h.109.

⁵⁵ Dewa Ketut Sukardi, *Analisis Tes Psikologis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h.106.

Ciri-ciri anak yang memiliki bakat adalah sebagai berikut:

1. Memiliki ciri khas, anak yang memiliki ciri khas biasanya akan nampak disaat dirinya sedang bermain, tingkah laku anak lebih dewasa sehingga ketika bermain dengan teman seusianya cenderung memisah. Namun, bukan berarti anak tak mau bermain dan berkumpul dengan teman seusiannya. Si anak sangat bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan.
2. Memiliki cara belajar yang berbeda, si anak tidak bisa diam dan aktif terhadap hal-hal baru. Selain itu, anak lebih suka mengeksplor dan mempelajari lebih lanjut sesuatu yang ada di sekitarnya.
3. Gaya bahasa yang lebih dewasa, anak lebih cepat menyerap bahasa orang dewasa dan menirukannya. Selain itu anak akan lebih cepat untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya.
4. Memiliki kosakata yang banyak, anak mengerti kata-kata yang diucapkan kepadanya dan bisa menyebutkan secara terperinci baik itu mengenai benda atau saat menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya.
5. Memiliki keterampilan yang lebih, anak harus dilatih keterampilannya agar lebih berkembang.
6. Gemar mengoleksi benda, anak yang berbakat lebih senang mengumpulkan benda-benda kesukaannya karena anak menyukai bentuknya, warnanya serta modelnya.
7. Memiliki daya ingat yang cukup tinggi.
8. Memiliki kemampuan logika.⁵⁶

⁵⁶ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa*,...h. 123-125.

Secara garis besar bakat terbagi menjadi dua jenis, yaitu bakat umum dan bakat khusus. Bakat umum adalah kemampuan yang dimiliki seseorang berupa potensi dasar yang sifatnya memang umum, dalam artian hampir semua orang memilikinya. Sedangkan bakat khusus, kemampuan yang dimiliki seseorang berupa potensi yang khusus berarti tidak semua orang dapat dimilikinya.⁵⁷ Secara umum, bakat dibagi menjadi 3 kelompok yaitu:

1. Intelektual Umum

Bakat dalam bentuk intelektual seringkali disebut *gifted*. Pada setiap kelas, biasanya terdapat siswa yang tergolong *gifted*, yakni dicirikan pada semua bidang akademik dia memiliki potensi yang luar biasa.

2. Akademik Khusus

Jika seseorang memiliki bakat dalam mata pelajaran tertentu maka dia termasuk berbakat dalam akademik khusus.

3. Ekstra

Bakat khusus disebut dengan *talent*. Tidak sedikit siswa yang memiliki kemampuan di bidang ekstrakurikuler, inilah yang disebut dengan *talent* khusus untuk bidang tertentu.⁵⁸

⁵⁷ Dewa Ketut Sukardi, *Analisis Tes...*,h. 108.

⁵⁸ Ayu Sri Menda Br Sitepu, *Pengembangan Kreativitas Siswa...*h. 120-121.

H. Materi

1. Materi Pembelajaran Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 1 Suhu dan Kalor

Tema panas dan perpindahannya adalah tema 6 pada semester 2 kelas V. Peneliti menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran, pada subtema 1 suhu dan kalor, pembelajaran 3 yang terdiri 3 pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS yang mana peneliti lebih memfokuskan pada pelajaran IPS. Kompetensi inti (KI) dari aspek spiritual, afektif, kognitif dan psikomotor. Kompetensi dasar (KD) 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. (Indikator) 3.2.1 Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. 4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar tempat tinggalnya secara tertulis

Interaksi manusia bukan hanya dengan individu dan kelompok saja. Melainkan mencakup interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi. Dalam interaksi tersebut, terjadi berbagai macam permasalahan yang disebut dengan dinamika interaksi. Dinamika ini, mendorong terbentuknya suatu perubahan pada hal yang baik ataupun sebaliknya terhadap lingkungan. Manusia berinteraksi dengan lingkungan

hidupnya, interaksi antar manusia dengan lingkungan hidup ini merupakan proses saling mempengaruhi satu sama lainnya. Lingkungan hidup memiliki pengaruh yang besar terhadap manusia karena merupakan komponen penting dari kehidupan manusia. Begitupun sebaliknya, manusia memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan hidup dalam hal pemeliharaan dan pelestarian. Lingkungan hidup manusia terdiri dari lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Pada materi ini, peneliti lebih memfokus mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam.

a. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam



Gambar 2.1 Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam
Sumber : Internet

Lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi. Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup, misalnya tanah, air, udara, dan sinar matahari. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan, misalnya tumbuhan, manusia, dan hewan. Dalam lingkungan alam terjadi interaksi antara lingkungan abiotik dengan lingkungan biotik

atau sebaliknya. Komponen lingkungan abiotik dan biotik terjadi saling keterkaitan, contohnya tanah, suhu, dan curah hujan yang mempengaruhi jenis tanaman yang tumbuh pada suatu daerah.⁵⁹ Berikut bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam dan hasil interaksinya dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam dan Hasil Interaksinya

Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam	Hasil Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam
Bercocok tanam	Mendapatkan sayuran dan buah-buahan.
Menjadi nelayan	Mendapatkan berbagai jenis ikan.
Mempelihara hewan ternak	Mendapatkan susu dan daging.
Melakukan penghijauan	Tersedia sumber air bersih.
Menjadi petani	Mendapatkan padi yang diolah menjadi beras.
Menyesuaikan cuaca untuk berlayar	Manusia bisa berlayar dengan aman.
Menanam pohon	Bertambahnya oksigen di sekitar lingkungan penanaman.

Interaksi antara manusia dan alam dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam, dan interaksi yang mendominasi/memanfaatkan alam. Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam, salah satu cara manusia untuk

⁵⁹ Ahmad Husain, *Ketahanan Dasar Lingkungan*, (Makassar: CV Sah Media, 2019), h. 65.

menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Interaksi manusia yang mendominasi/memanfaatkan alam, ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki manusia cenderung melakukan upaya dalam mengambil sumber daya alam, maupun suatu paradigma yang ada pada diri manusia mengenai lingkungan tersebut. Paradigma lingkungan adalah kecenderungan seseorang yang diwujudkan dalam bentuk keyakinan dan praktek standar tentang lingkungan yang di kerangkakan dalam pikiran manusia, kemudian dijadikan pedoman mendasar manusia ketika berinteraksi dengan lingkungannya dan tindakan manusia dalam mengelola lingkungan.⁶⁰ Berikut contoh dari interaksi manusia dengan lingkungan alam dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Contoh Dari Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam

No	Bentuk Interaksi	Contoh Interaksi
1	Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan waktu untuk berlayar dengan keadaan cuaca. • Menghindari tinggal di daerah rawan bencana alam. • Hidup dekat dengan sumber makanan. • Bercocok tanam pada musim hujan.
2	Interaksi manusia yang mendominasi alam	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan gergaji listrik saat menebang pohon.

⁶⁰ Ahmad Husain, *Ketahanan Dasar Lingkungan*,...h. 66.

		<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan perahu mesin saat pergi memancing ikan. • Membajak sawah menggunakan traktor. • Membangun bendungan untuk mengairi lahan pertanian. • Memodifikasi cuaca dengan mengembangkan teknologi hujan buatan untuk
--	--	---

Manusia tidak dapat hidup tanpa mengandalkan lingkungan alamnya. Dari alam manusia memperoleh banyak manfaat untuk memenuhi kebutuhannya. Pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, merupakan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alamnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia memelihara alam sedemikian rupa, agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan manusia dan makhluk hidup lainnya.⁶¹

Tetapi, tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya, dapat merusak lingkungan alam di sekitarnya. Membuang sampah di sungai dan di laut, dapat merusak makhluk hidup lain yang ada di dalamnya. Tidak hanya itu, kerusakan

⁶¹ Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Kelas V, h. 29

lingkungan yang ditimbulkannya dapat membahayakan manusia sendiri.



Gambar 2.2 Pengaruh Negatif Interaksi Manusia dengan lingkungan

Sumber: Internet

Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia dan lingkungannya. Contohnya, terjadi banjir karena saluran air yang terganggu oleh sampah dari kegiatan manusia merupakan salah satu contohnya. Demikian juga dengan bencana tanah longsor, disebabkan karena manusia sering menebang pohon di tanah yang landai. Kebakaran hutan karena kecerobohan manusia pun, menyebabkan kerusakan dan kerugian yang sangat besar.⁶²

Adapun upaya yang dapat dilakukan dalam pelestarian lingkungan antara lain: reboisasi, yaitu penanaman kembali tanaman terutama pada hutan-hutan yang telah gundul, penyediaan tempat

⁶² Buku Guru dan Buku Siswa Tematik Kelas V, h. 29

sampah, mengurangi pencemaran udara dengan menanam pohon di pinggir jalan, dan larangan pembuangan limbah langsung ke sungai.

b. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara perorangan, dengan kelompok manusia, hubungan tersebut merupakan merupakan hubungan timbal balik dimana kedua belah pihak saling merespon. Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.⁶³ Contohnya belajar kelompok, kegiatan jual beli dan sebagainya.

c. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Budaya

Manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia cenderung hidup berkelompok dan bermasyarakat. Beradaptasi dengan lingkungan artinya ikut terlibat dengan perilaku, aturan, nilai, norma, adat istiadat, dan kepercayaan yang berlaku di lingkungan tersebut. Perilaku, aturan, nilai, norma, adat istiadat, dan kepercayaan merupakan bagian dari kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimiliki oleh

⁶³ Meity Mudikawaty, dkk., *Super Complete SD/ MI 4,5,6*, (Depok: Magenta Media, 2018), h. 333.

suatu masyarakat melalui budaya terlihat ciri khas dari setiap suku.⁶⁴ Contohnya ketika datang ke sekolah memberi salam kepada guru, busana yang digunakan menyesuaikan dengan budaya sekitar tempat tinggal dan sebagainya.

d. Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi

Lingkungan ekonomi adalah faktor ekonomi yang mempengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi dapat berjalan dengan baik jika didukung oleh sejumlah faktor yang memenuhi atau mendukungnya. Contohnya, kebijakan ekonomi pemerintah, pendapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya.⁶⁵

⁶⁴ Meity Mudikawaty, dkk., *Super Complete SD/ MI 4,5,6,...h.* 333.

⁶⁵ Tini Ristini, ddk., *Terget Nilai 100 Ulangan Harian SMP/Mts Kelas VII*, (Jakarta: Cmedia, 2018), h.246.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen, penelitian eksperimen adalah suatu uji coba atau pengamatan khusus yang dibuat untuk menegasi atau membuktikan keadaan yang sebaliknya dari sesuatu yang meragukan, dibawah kondisi-kondisi khusus yang ditentukan oleh peneliti.⁶⁶ Penelitian ini berupa suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna menemukan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Jenis metode eksperimen dalam penelitian ini adalah *preekperimental*, yang mana pada penelitian ini tidak ada penyamaan karakteristik/random dan tidak ada variabel kontrol.⁶⁷ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *One Group Pretest Posttest Design*. Bentuk desainnya dapat kita lihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Bentuk Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pemberian tes awal (*pretest*) sebelum eksperimen

O₂ = Pemberian evaluasi akhir (*posttest*) setelah eksperimen

X = Perlakuan kelas eksperimen⁶⁸

⁶⁶Suwanda, *Desain Eksperiman Untuk Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 1.

⁶⁷Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 74.

⁶⁸Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan...*, h.80.

B. Populasi Dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan, atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti.⁶⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen dengan jumlah kelas V terdiri dari 2 kelas, yaitu dengan kelas V_a dengan jumlah siswa 17 orang dan kelas V_b dengan jumlah siswa 19 orang

2. Sample

Sample adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁷⁰ Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana pengambilan sampel yang dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi tertentu, kondisi yang dipertimbangkan yaitu dengan melihat siswa yang memiliki nilai ulangan terendah, sehingga terpilih siswa kelas V_a dengan jumlah siswa 17 orang.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 29 Kabupaten Bireuen. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V_a, peneliti mengambil MIN 29 Kabupaten Bireuen sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sehari-hari di sekolah.

⁶⁹ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 9.

⁷⁰ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 62.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian, sedangkan data merupakan dasar kebenaran empirik dari penemuan atau kesimpulan penelitian.⁷¹ Adapun yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes dan angket.

1. Angket

Angket adalah sejumlah daftar pernyataan yang harus diisi oleh responden, melalui angket dapat diketahui tentang data diri, pengalaman, pengetahuan, sikap dan pendapatnya.⁷² Bentuk angket yang digunakan angket tertutup (angket berstruktur), berisi pertanyaan-pertanyaan yang disertai sejumlah alternatif jawaban yang disediakan. Responden dalam menjawab terikat pada sejumlah kemungkinan jawaban yang sudah disediakan.⁷³ Dalam hal ini peneliti memberi kebebasan pada responden untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai menurut mereka dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia untuk setiap pertanyaan yang diajukan.

2. Soal Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi.⁷⁴ Tes yang dilakukan yaitu tes

⁷¹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*,...h. 225.

⁷² Jamaluddin Idris, *Teknik Evaluasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2011), h. 72.

⁷³ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 168.

⁷⁴ Djaali dan Pudji Mujono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta:Grasindo, 2007), h. 6.

awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan media pembelajaran monopoli dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya media pembelajaran monopoli. Soal tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang diperlukan dalam penelitian dan angket untuk melihat motivasi siswa terhadap media pembelajaran monopoli. Untuk memperoleh data dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain:

1. Angket

Angket akan diberikan kepada siswa kelas V_a yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Lembar angket mencakupi 20 pernyataan berupa sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan sangat tidak setuju, yang akan diisi oleh siswa dengan tanda *chek list* (\surd) pada kolom yang telah disediakan. Lembar angket bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPS.

2. Tes

Tes adalah sejumlah soal yang diberikan kepada siswa yang mencakup materi tentang peristiwa dalam kehidupan. Tujuan tes dilakukan untuk mengetahui data tertulis tentang kemampuan siswa dalam proses

pembelajaran, tes diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli selesai.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Angket

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran monopoli, data terlebih dahulu dianalisis dengan cara menghitung presentase angket. Persentase motivasi belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah responden yang dijadikan sample

100 = Bilangan tetap⁷⁵

Untuk menghitung persentase angket, maka harus diberi nilai untuk tiap-tiap pilihan dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.⁷⁶

Tabel 3.2 Skor Untuk Skala Sikap

Pernyataan Sikap	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Kemudian untuk mengetahui katagori motivasi belajar siswa maka menggunakan pedoman pada tabel 3.3 sebagai berikut:⁷⁷

⁷⁵ Anas Sujiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), h.196.

⁷⁶ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*,...h. 237.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Persentase Skor Motivasi (%)	Keterangan
86 – 100 %	Sangat tinggi
70 – 85 %	Tinggi
41 – 69 %	Rendah
0 – 40 %	Sangat rendah

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan rumus *N-gain* sebagai berikut.:

$$\text{Gain} = \frac{S \text{ Posttest} - S \text{ Pretest}}{S \text{ Maksimal} - S \text{ Pretest}}$$

Untuk menginterpretasikan *N-gain* yang diperoleh menggunakan kriteria sebagai berikut:

0,00-0,29 = rendah
 0,30-0,69 = sedang
 0,70-1,00 = tinggi.⁷⁸

Kemudian data yang diperoleh dari hasil siswa (nilai siswa) dianalisis untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t, untuk mengetahui kebenaran pernyataan atau dugaan yang dihipotesiskan oleh peneliti, dengan kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, dan terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menggunakan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dikatakan meningkat jika nilai *posttest* yang didapatkan lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Data yang diperoleh akan dianalisis

⁷⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Projeck*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 134.

⁷⁸ Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*,... h. 358.

menggunakan rumus uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)
 $\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subjek pada sampel
 d.b. = Derajat bebas (ditentukan dengan N-1)⁷⁹

⁷⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Bineka Cipta, 2006), H. 86.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 29 Kabupaten Bireuen di kelas V_a pada tahun ajaran 2019/2020. MIN 29 Kabupaten Bireuen tersebut adalah salah satu madrasah negeri yang berada di bawah Departemen Pendidikan Agama Kabupaten Bireuen. MIN 29 Kabupaten Bireuen terletak di Jln. Simpang Matang-Samalanga, Desa Matang Jareueng, Kec. Samalanga, Kab. Bireuen. Berdasarkan SK, sekolah ini didirikan pada tanggal 02 Oktober 1959. Pada tahun 2016 sekolah ini mendapat peringkat A (sangat baik) dalam akreditasi sekolah.

2. Sarana dan Prasarana MIN 29 Kabupaten Bireuen

Sekolah MIN 29 Kabupaten Bireuen memiliki sarana dan prasarana sebagai berikut:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana MIN 29 Kabupaten Bireuen

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Ruang kepala sekolah	1
2	Ruang guru	2
3	Ruang kelas	10
4	Ruang TU	1
5	Ruang UKS	1
6	Lapangan	1
7	Kantin	2
8	Perpustakaan	1
9	Kamar mandi/WC murid	4
10	Kamar mandi/WC guru	2

Jumlah	25
---------------	-----------

Sumber: Dokumentasi MIN 29 Kabupaten Bireuen 2019/2020

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa MIN 29 Kabupaten Bireuen mempunyai jumlah ruangan yang memadai dan ruang kelas yang sesuai untuk pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM).

3. Keadaan Siswa

Jumlah siswa dan siswi MIN 29 Kabupaten Bireuen tahun ajaran 2019/2020 adalah sebanyak 241 orang yang terdiri dari 116 laki-laki dan 125 perempuan.

Tabel 4.2 Keadaan Siswa MIN 29 Kabupaten Bireuen

No	Kelas	Ruang	Jumlah Murid		
			Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	I	2	20	30	50
2	II	1	17	14	31
3	III	2	22	23	45
4	IV	1	20	17	37
5	V	2	18	18	36
6	VI	2	19	23	42
Jumlah		10	116	125	241

Sumber: Dokumentasi MIN 29 Kabupaten Bireuen 2019/2020

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa MIN 29 Kabupaten Bireuen merupakan salah satu sekolah favorit yang dapat dilihat dari keinginan masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di madrasah ini tinggi yaitu terdapat (241 siswa) yang terdaftar.

4. Keadaan Guru

Adapun data guru MIN 29 Kabupaten Bireuen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Guru MIN 29 Kabupaten Bireuen

No	Uraian	Jumlah
1	Kepala Sekolah MIN 29 Bireuen	1
2	Wakil Kepala Sekolah	1
3	Guru PNS	10
4	Guru Non PNS	6
5	Tenaga ADM PNS	3
6	Tenaga ADM Non PNS	2
7	Penjaga Madrasah	1
Jumlah		24

Sumber: Dokumentasi MIN 29 Kabupaten Bireuen 2019/2020

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa/i kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen, yaitu kelas V_a yang berjumlah 17 orang dengan penerapan media pembelajaran monopoli. Adapun data yang telah diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Angket Belajar Siswa

Pengamatan motivasi belajar siswa pada materi tema panas dan perpindahannya dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa yang berisi 20 pernyataan, yaitu 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif yang terdiri dari 6 indikator yang diberikan setelah proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran monopoli selesai.

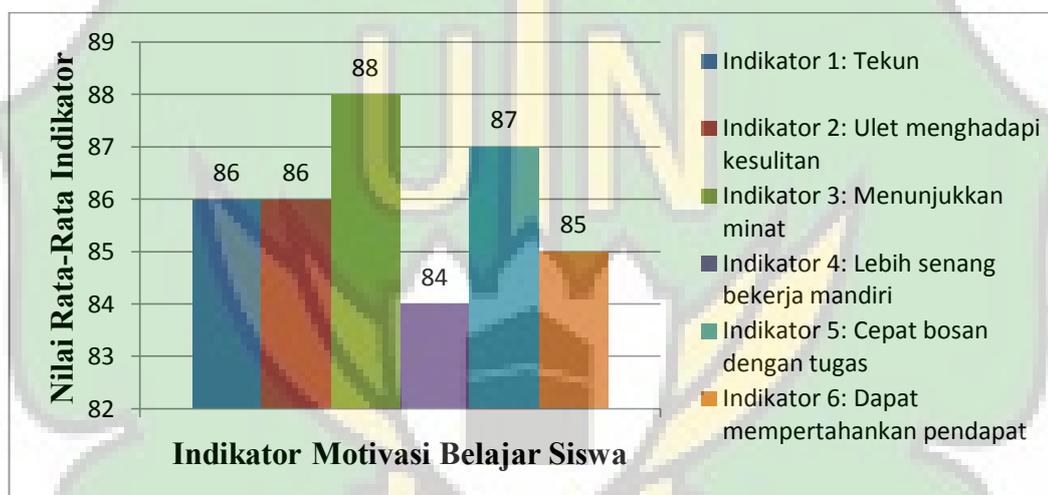
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa motivasi belajar siswa yang telah dibelajarkan dengan media pembelajaran monopoli dikategorikan sangat tinggi. Beberapa indikator motivasi belajar yang tergolong sangat tinggi antara lain: indikator tekun terhadap tugas dengan nilai rata-rata 86%, indikator ulet menghadapi kesulitan dengan nilai

rata-rata 86%, indikator menunjukkan minat dengan nilai rata-rata 88%, indikator lebih senang bekerja mandiri dengan nilai rata-rata 84%, indikator cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin dengan nilai rata-rata 87%, dan indikator dapat mempertahankan pendapat dengan nilai rata-rata 85%. Presentase motivasi belajar siswa dapat dilihat dari tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas V_a MIN 29 Kabupaten Bireuen.

Indikator	Pernyataan	Skor				Total Skor	%	Rata-Rata	Kategori
		SS	S	TS	STS				
Tekun terhadap tugas	1 (+)	8	9	0	0	59	86	86%	Sangat tinggi
	2 (-)	0	0	10	7	58	85		
	3 (+)	9	8	0	0	60	88		
Ulet menghadapi kesulitan	4 (+)	6	11	0	0	57	83	86%	Sangat tinggi
	5 (+)	9	8	0	0	60	88		
	6 (-)	0	0	7	10	61	89		
	7 (-)	0	0	9	8	59	86		
Menunjukkan minat	8 (+)	12	5	0	0	63	92	88%	Sangat tinggi
	9 (-)	0	0	11	6	57	83		
	10 (-)	0	0	7	10	61	89		
Lebih senang bekerja mandiri	11 (-)	0	2	8	7	56	82	84%	Tinggi
	12 (+)	9	7	0	1	58	85		
	13 (+)	7	10	0	0	58	85		
Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	14 (+)	11	6	0	0	62	91	87%	Sangat tinggi
	15 (-)	0	0	9	8	59	86		
	16 (-)	0	0	10	7	58	85		
Dapat mempertahankan pendapat	17 (+)	9	7	1	0	59	86	85%	Tinggi
	18 (+)	8	8	1	0	58	85		
	19 (-)	0	1	9	7	57	83		
	20 (-)	0	0	9	8	59	86		
Rata-rata							86%	Sangat tinggi	

Berdasarkan analisis data motivasi belajar pada lampiran 11, diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi tema panas dan perpindahannya dapat dikategorikan sangat tinggi. Untuk memperjelas rata-rata persentase setiap indikator motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada tema panas dan perpindahannya di kelas V_a MIN 29 Kabupaten Bireuen dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Grafik Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan perbandingan nilai rata-rata tiap indikator motivasi belajar. Indikator motivasi belajar terdiri dari 6 yaitu: tekun terhadap tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, lebih sering bekerja mandiri, cepat bosan dengan tugas-tugas, dan dapat mempertahankan pendapat. Nilai rata-rata indikator angket motivasi belajar siswa tergolong sangat tinggi, kecuali indikator 4 dan 6 yang tergolong tinggi. Indikator 1 yaitu tekun dengan rata-rata 86%, indikator 2 ulet menghadapi

kesulitan dengan rata-rata 86%, indikator 3 menunjukkan minat dengan rata-rata 88%, indikator 4 lebih senang bekerja mandiri dengan rata-rata 84%, indikator 5 cepat bosan dengan tugas dengan rata-rata 87%, dan indikator 6 dapat mempertahankan pendapat dengan rata-rata 85%.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian terhadap hasil belajar siswa yang diketahui bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada tema panas dan perpindahannya diperoleh dengan menganalisis tes tertulis siswa yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.5.

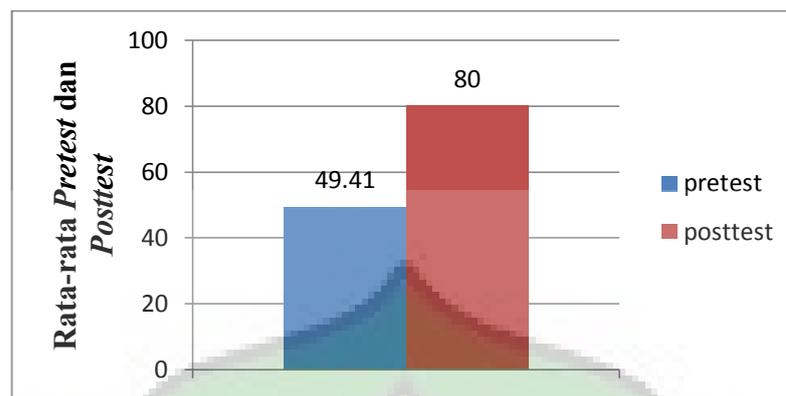
Tabel 4.5 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pada Tema Panas dan Perpindahannya Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli

No	Kode siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Gain (d)	d ²	N-Gain
1	X1	70	100	30	900	1
2	X2	50	80	30	900	0,6
3	X3	40	90	50	2.500	0,83
4	X4	70	70	0	0	0
5	X5	30	70	40	1.600	0,57
6	X6	30	80	50	2.500	0,71
7	X7	50	90	40	1.600	0,8
8	X8	30	60	30	900	0,42
9	X9	40	80	40	1.600	0,66
10	X10	60	80	20	400	0,5
11	X11	40	70	30	900	0,5
12	X12	40	80	40	1.600	0,66
13	X13	20	50	30	900	0,37
14	X14	70	90	20	400	0,66
15	X15	60	80	20	400	0,5

16	X16	80	100	20	400	1
17	X17	60	90	30	900	0,75
Jumlah		840	1.360	520	18.400	10,53
Rata-rata		49,41	80	30,58	1.082,35	0,61

Sumber: Data Hasil Penelitian, 2020

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 49,41 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 80. Rata-rata nilai N-gain yaitu 0,61 dengan kategori sedang dan selisih nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* (Gain d) adalah 30,58. Nilai *pretest* paling rendah yang diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yaitu 20, dan nilai *pretest* yang paling tinggi yang diperoleh sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli yaitu 80. Berdasarkan nilai *pretest*, hanya ada satu orang siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Sedangkan nilai *posttest* yang diperoleh sesudah proses pembelajaran terdapat 5 orang siswa yang tidak mencapai KKM dari jumlah keseluruhan siswa 17 orang dan terdapat 12 siswa yang mencapai KKM, dimana nilai *posttest* yang paling tinggi adalah 100 dan nilai *posttest* yang terendah adalah 50. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas Va pada tema panas dan perpindahannya dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada tema panas dan perpindahannya mengalami peningkatan, yaitu nilai rata-rata *pretest* 49,41 dan nilai rata-rata *posttest* 80. Nilai yang diperoleh pada saat *pretest* termasuk rendah, namun setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli mengalami peningkatan hasil belajar dan siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Selanjutnya data nilai *pretest* dan data nilai *posttest* tersebut dianalisis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Hasil data dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Menggunakan Uji-t

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Db	N-Gain	T_{hitung}	T_{tabel}
V _a	49,41	80	16	0,61	10,12	1,74

Sumber: Hasil Penelitian, 2020

Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 10,12 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan 16 yaitu 1,74. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_a diterima dan H_o

ditolak. Berdasarkan hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada tema panas dan perpindahannya kelas V_a MIN 29 Kabupaten Bireuen.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka pada poin ini peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

1. Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V_a MIN 29 Kabupaten Bireuen. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.4, dimana rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi tema panas dan perpindahannya dapat dikategorikan sangat tinggi, kecuali indikator keempat dan keenam yang tergolong tinggi. Hasil analisis data ini di dukung oleh Nurmiati dan Zulkarnain Gazali bahwa motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran monopoli sangat tinggi karena dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar, dan terjadinya interaksi langsung siswa dengan siswa.⁷⁸

Indikator yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu menunjukkan minat dengan rata-rata 88, keadaan ini disebabkan karena adanya keinginan-keinginan dan daya tarik siswa terhadap media

⁷⁸ Nurmiati dan Zulkarnain Gazali, "Keefektifan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII", *Jurnal Ilmiah Biologi*, Vol. 6, No. 2, (2018), h. 86.

pembelajaran monopoli. guru memberikan media pembelajaran monopoli kepada setiap kelompok untuk dimainkan, minat siswa dalam permainan monopoli dapat dilihat saat siswa berlomba-lomba mengumpulkan kekayaan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada kartu dengan sungguh-sungguh melalui tanya jawab. Sehingga membuat siswa paham dan mengerti tentang materi tema panas dan perpindahannya, dengan keadaan inilah yang membuat tumbuhnya minat siswa dalam belajar. Hal ini didukung oleh Dina Oktaviatna dkk bahwa media montum dapat membantu penyampaian informasi dalam pembelajaran. Tampilan media dapat menarik minat peserta didik untuk belajar dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, sehingga terciptanya suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. Adanya minat menjadikan peserta didik memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu yang telah menarik hatinya.⁷⁹

Indikator tertinggi kedua terdapat pada indikator 5 yaitu cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin dengan rata-rata 87, keadaan ini disebabkan karena siswa mudah bosan dengan suatu hal yang dikerjakan dengan berulang-ulang. Oleh karena itu, siswa tidak hanya memainkan media pembelajaran monopoli saat proses belajar mengajar berlangsung, namun guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan LKPD, menampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi dan guru memberikan apresiasi berbentuk hadiah dengan ini membuat siswa menemukan hal-hal

⁷⁹ Dina Oktaviatna, Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) Tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan Untuk Peserta Didik di Kelas VIII SMP", *Jurnal Biosains*, Vol. 1, No. 2, (2017), h. 178.

baru. Sehingga membuat siswa semakin bersemangat dan dapat menghilangkan rasa bosan pada diri siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini di dukung oleh Anastasia Yeni Jarnasih bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan jauh dari kesan monoton dan membosankan.⁸⁰

Indikator tertinggi ketiga terdapat pada indikator 1 dan 2 dengan rata-rata 86. Indikator 1 yaitu tekun terhadap tugas , keadaan ini disebabkan karena adanya kemauan siswa dalam mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, terlihat pada saat guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD, siswa mengerjakannya dengan berdiskusi kelompok sesuai arahan guru. Sehingga adanya keinginan untuk menyelesaikan tugas kelompoknya dengan cepat dan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Indikator 2 yaitu ulet menghadapi kesulitan, keadaan ini disebabkan karena rasa ingin tahu siswa pada materi yang diajarkan dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat siswa lebih memperhatikan pembelajaran dan menimbulkan adanya keinginan untuk berhasil dalam belajar. Hasil analisis data ini di dukung oleh Suhendrianto bahwa media pembelajaran monopoli tematik bisa menjadi media pembelajaran yang unik, menarik, dan tidak terduga oleh siswa, penggunaan media pembelajaran

⁸⁰ Anastasia Yeni Jarnasih, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Monopoli Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Akutansi", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2017, h. 72.

monopoli edukatif pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak baik pada hasil belajar siswa.⁸¹

Indikator tertinggi keempat terdapat pada indikator 6 yaitu dapat mempertahankan pendapat dengan rata-rata 85, keadaan ini disebabkan adanya rasa percaya diri pada siswa. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli berlangsung. Siswa menjawab pertanyaan pada kartu kesempatan dan dana umum dengan memberikan jawaban terhadap pertanyaan dan mampu mempertahankan pendapatnya.

Indikator tertinggi kelima terdapat pada indikator 4 yaitu lebih senang bekerja mandiri, keadaan ini disebabkan karena adanya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui bahan bacaan yang diberikan oleh guru dengan menggunakan bantuan media pembelajaran monopoli pemahaman siswa semakin terasah. Sehingga membuat siswa mampu menjawab pertanyaan tanpa meminta bantuan temannya. Hal ini di dukung oleh Khalida Ulfa dan Lia Rozalina bahwa pengaruh penerapan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS) mampu membuat pemahaman konsep siswa meningkat, selain itu dapat digunakan sebagai sarana belajar untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman mengenai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁸²

⁸¹ Suhendrianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasti Kec. Wlingi, Kab. Blitar", *Tesis*, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017, h. 172

⁸² Khalida Ulfa dan Lia Rozalina, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP", *Jurnal Bioilmi*, Vol. 5, No. 1 (2019), h. 20.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran pada materi tema panas dan perpindahannya dengan menggunakan media pembelajaran monopoli di MIN 29 Kabupaten Bireuen, diketahui bahwa hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan media pembelajaran monopoli mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa secara individual menunjukkan sebanyak 12 siswa yang tergolong tuntas dan hanya 5 siswa yang tergolong tidak tuntas. Siswa yang tidak mencapai KKM, salah satunya dipengaruhi oleh tingkat intelegensi siswa yang berbeda-beda. Hal ini sependapat dengan Zuchdi, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dipelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui.⁸³

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Dimana nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 49,41 sedangkan nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 80 dengan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 30,59. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah kondisi kesehatan dan pemahaman siswa, dimana ada siswa memiliki nilai rendah pada nilai *pretest* sedangkan pada *posttest* nilainya sangat tinggi. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hal tersebut disebabkan kerana kondisi kesehatan dan pemahaman siswa tersebut sedang menurun dan belum memahami materi

⁸³ Zuchdi Darmiyati, *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), h. 24.

pada saat *pretest*. Peningkatan dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli memiliki berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini didukung oleh penelitian Dea Aransa Vikagustanti mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli IPA, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 88,5% sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.⁸⁴

Hasil analisis data menggunakan uji-t, menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 10,12$ pada taraf signifikan (0,05) dengan db 16 diperoleh $t_{tabel} = 1,74$ maka diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima yaitu bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. Hasil analisis data ini didukung oleh penelitian Mustika Fitri Larasati Sibuea dan Masitah Handayani bahwa sebelum menggunakan media monotika rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 21,375 sedangkan kelas kontrol 21,267. Setelah pembelajaran terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen 40,3125 sedangkan kelas kontrol 37,867. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,45 > 1,67$), maka pernyataan H_0 ditolak dan pernyataan H_a

⁸⁴ Dea Aransa Vikagustanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP", *Jurnal Unnes Science Edukation*, Vol. 2, No. 2 (2014), h. 468.

diterima, dengan demikian hasil belajar siswa kelas eksperimen memiliki perbedaan dengan kelas kontrol.⁸⁵

Tingginya nilai belajar siswa dikarenakan siswa sangat antusias dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran monopoli. penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli membuat siswa lebih bertanggung jawab, aktif, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mencari jawaban dan berdiskusi terhadap pertanyaan materi pada tema panas dan perpindahannya melalui permainan monopoli dalam suasana yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat pada tema panas dan perpindahannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

⁸⁵ Mustika Fitri Larasati Sibuea dan Masitah Handayani, "Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika)", *Jurnal Mathematics Peadagogic*, Vol. 4, No. 1, (2019), h. 23.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

1. Media pembelajaran monopoli sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. Hal ini terbukti dengan nilai rata-rata aspek motivasi belajar adalah 86% tergolong dalam kategori sangat tinggi.
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. Hal ini terbukti dengan nilai t_{hitung} yang diperoleh yaitu 10,12 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 1,74, jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan waktu pertemuan di dalam kelas agar siswa dapat belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran monopoli secara lebih maksimal.

2. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Namun menggunakan dua kelas sehingga lebih terlihat perbandingan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen serta memperoleh hasil yang lebih bervariasi dan lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. Raharjo, Muji, S.P, Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA, Diakses pada tanggal 28 Oktober 2019 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Arifin, Zainal. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Projeck*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.(2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Bineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah. (2011). *Profesi Kependidikan Problem, Solusi, dan Refrensi Pendidikan Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Baharuddin. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bimo Walgito. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas V SD/MI. (2017). Tema 6: *Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas V SD/MI. (2017). Tema 6: *Panas dan Perpindahannya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danarjati, Dwi Prasetya dkk. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Orah Ilmu.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali dan Pudji Mujono. (2007). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta:Grasindo.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Fitriyawani. (2013). "Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya". *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 13(2): 22-23.
- Ghufron, Nur dan Rini Risnawita. (2017). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunawan, Rudy. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Husain, Ahmad. (2019). *Ketahanan Dasar Lingkungan*. Makassar: CV Sah Media.
- Idris, Jamaluddin. (2011). *Teknik Evaluasi Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Ifawan, Dede. (2017). "Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)". *Skripsi*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.
- Irham, Muhammad dan Nova Ardy Wiyani. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jufri, A. Wahab. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains: Modal Dasar Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kurniawan, Deni. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Menda, Ayu Sri. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Bogor: Guepedia Publisher.
- Monopoli (Permainan), dalam Wikipedia Indonesia, artikel diakses pada tanggal 26 Oktober 2019 dari situs: <https://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>.
- Muallimuna. (2016). "Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 76-77.
- Mudikawaty, Meity dkk. (2018). *Super Complete SD/ MI 4,5,6*. Depok: Magenta Media.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2009). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, M Ngalim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ristini, Tini dkk. (2018). *Terget Nilai 100 Ulangan Harian SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Cmedia.
- Rosuid, Moh. Zaiful dkk. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- S. Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- S. Nasution. (2011). *Metode Research*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sadirman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarwono, Sarlito W. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shaleh, Abdul Rahman. (2009). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slameto. (2010). *BelajardanFaktor-FaktorYangMempengaruhi*. Jakarta:RenikaCipta.
- Suciati, Sri dkk. (2015). "Penerapan Media Monasa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah". *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2): 177.
- Sugiyono. (2012). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sujiono, Anas. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sukardi, Dewa Ketut. (2003). *Analisis Tes Psikologis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. (2003). *Tes Dalam Konseling Karir*. Surabaya: Usaha Offeset Printing.
- Surahman, Edy dan Mukminan. (2017). “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP”. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1): 3.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Suwanda. (2015). *Desain Eksperimen Untuk Penelitian Ilmiah*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wena. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Komputer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zaman, A Qomaru ddk. (2015). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri di Surabaya Selatan”. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 11(20): 80.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta : Kencana.

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY
Nomor: B-15469/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2019

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 18 Oktober 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Irwandi, S. Pd.I, MA | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd | sebagai pembimbing kedua |

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Maidatul Amalia
NIM : 160209097
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2019 Nomor. 025.04.2.423925/2019 Tanggal 05 Desember 2018;
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2019/2020
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
Pada Tanggal : 25 Oktober 2019

An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh, 23111
Telpon : (0651)7551423, Fax : (0651)7553020
E-mail: fik.uin@ar-raniry.ac.id Laman: fik.uin-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Penyusun Skripsi

Banda Aceh, 02 January 2020

Kepada Yth.
Kepala MIN 29
Kabupaten Bireuen

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : MAIDATUL AMALIA
N I M : 160209097
Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
A l a m a t : Jl. Tongkol No. 18B Kp. Laksana Kec. Kuta Alam Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

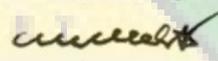
MIN 29 Kabupaten Bireuen

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,


An. Dekan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BIREUEN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 29 BIREUEN**

Jalan Simpang Matang - Samalanga Kecamatan Samalanga
Kabupaten Bireuen Telp. (0644) 531769 Kode Pos 24264
email : min_588190mtg.jareung@yahoo.com

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : B- 006/ML.01.12.29/KP.01.1/01/ 2020

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 29 Bireuen, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **MAIDATUL AMALIA**
NIM : 160209097
Prodi/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VII (tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Penelitian : *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Bireuen.*

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Penelitian Pada Madrasah kami Nomor : B-4/Un.08/FTK.1/TL.00/01/2020 tanggal 02 Januari 2020, yang namanya tersebut di atas telah melakukan penelitian pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 29 Bireuen terhitung mulai tanggal 07 s/d 08 Januari 2020.

Demikian surat keterangan izin penelitian ini kami perbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samalanga, 08 Januari 2020

Kepala,


Darhna:

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PERTEMUAN I**

Sekolah : MIN 29 Kabupaten Bireuen
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Subtema 1 : Suhu dan Kalor
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
IPS**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai interaksi

lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	manusia dengan lingkungan alam sekitar tempat tinggalnya secara tertulis.
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam secara benar.
2. Dengan melakukan kegiatan pengamatan, siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam secara tepat.
3. Dengan berdiskusi, siswa mampu menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar tempat tinggalnya secara tertulis dengan tepat dan jelas.

D. Materi Pembelajaran

1. Interaksi manusia dengan lingkungan alam.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan).

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. Media/Alat Dan Sumber Belajar

Media/Alat : Gambar, monopoli pembelajaran, buku paket, dan lingkungan sekitar.

Sumber Belajar :

1. Buku pedoman Guru Tema 6: *Panas dan Perpindahannya* kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku pedoman Guru Tema 6: *Panas dan Perpindahannya* kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan salam, tegur sapa dan mengajak semua siswa berdo'a.• Mengecek kehadiran siswa dan memeriksa kerapian tempat duduk siswa serta kebersihan kelas.• Apersepsi, mengaitkan materi sebelumnya serta pengalaman nyata peserta didik terkait dengan (apakah kalian pernah melihat orang menanam padi di sawah?)• Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Panas Dan Perpindahannya".• Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.• Guru melakukan <i>Pre Test</i>	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru memperlihatkan gambar (seorang nelayan) yang berhubungan dengan interaksi manusia dengan lingkungan alam. (mengamati)• Guru meminta siswa membuat pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban siswa. (bertanya)	25 menit

	<ul style="list-style-type: none">• Membagi siswa kedalam beberapa kelompok.• Guru memperlihatkan gambar mengenai bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam. (mengamati)• Guru bertanya kepada siswa mengenai bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam berdasarkan gambar, dan memberi penguatan terhadap jawaban siswa. (mencoba)• Guru membagikan setiap kelompok bahan bacaan mengenai “manusia dengan lingkungan alam”. (mengamati)• Guru meminta siswa bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam yang ada di sekitar tempat tinggalnya. (menalar)• Guru membahas hasil identifikasi berbagai bentuk interaksi sosial dan memberi penguatan. (mengamati)• Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami. (menanya)• Guru memberikan alat-alat permainan monopoli pada setiap kelompok.	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan aturan dan tata cara bermain permainan monopoli. • Guru mempersilakan siswa untuk bermain monopoli dan membimbing jalannya permainan. • Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli. Dan untuk setiap siswa yang menjadi pemenang dalam kelompoknya diberikan reward. • Guru memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok. • Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan LKPD. (menalar) • Guru meminta perwakilan tiap kelompok untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusinya dan memberi penguatan. (mengkomunikasikan) 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi dengan menanyakan siswa tentang apa saja yang telah dipelajarinya. • Melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa. • Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan 	<p>5 menit</p>

16	X16													
17	X17													

Keterangan :

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

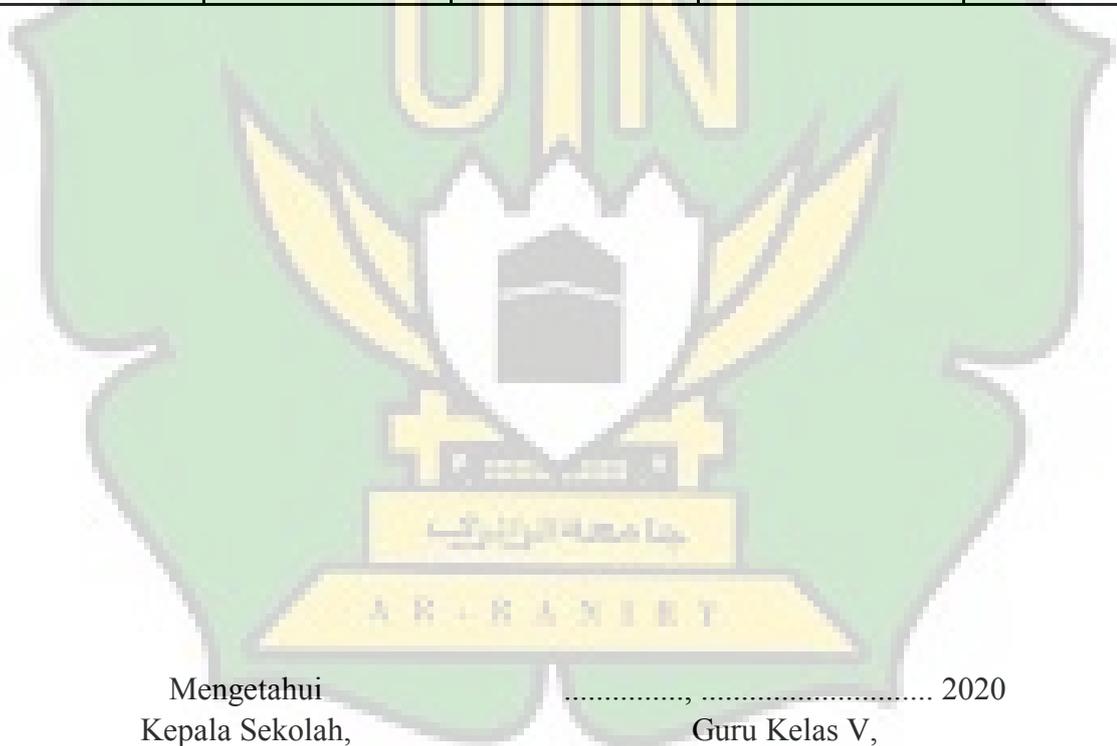
SM : Sudah Membudaya

2. Penilaian kognitif

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.	Mampu menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam benar dan tepat.	Mampu menyebutkan sebagian besar bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.	Mampu menyebutkan sebagian kecil bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.	Tidak mampu menyebutkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam benar dan tepat.
Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.	Mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam benar dan tepat.	Mampu mengidentifikasi sebagian besar bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam	Mampu mengidentifikasi sebagian kecil bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam	Tidak mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam benar dan tepat.

3. Penilaian psikomotorik

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Menyajikan laporan hasil identifikasi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam sekitar tempat tinggalnya secara tertulis	Keseluruhan hasil penulisan laporan sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik.	Sebagian besar hasil penulisan laporan sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian kecil hasil penulisan laporan sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	hasil penulisan laporan tidak sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.



Mengetahui
Kepala Sekolah,

....., 2020
Guru Kelas V,

.....
NIP.

.....
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) PERTEMUAN II**

Sekolah : MIN 29 Kabupaten Bireuen
Kelas /Semester : V/2 (dua)
Tema 6 : Panas dan Perpindahannya
Subtema 1 : Suhu dan Kalor
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi
IPS**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Mengidentifikasi pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam. 3.2.2 Menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	4.2.1 Menyajikan laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang interaksi manusia dengan

terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	lingkungan alam secara tertulis.
--	----------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam secara benar.
2. Dengan melakukan kegiatan pengamatan, siswa dapat menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya secara tepat.
3. Dengan berdiskusi, siswa mampu menyajikan laporan hasil observasi di lingkungan sekitar tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam secara tertulis dengan tepat dan jelas.

D. Materi Pembelajaran

1. Interaksi manusia dengan lingkungan alam.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan).

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. Media/Alat Dan Sumber Belajar

Media/Alat : Gambar, monopoli pembelajaran, buku paket, dan lingkungan sekitar.

Sumber Belajar :

1. Buku pedoman Guru Tema 6: *Panas dan Perpindahannya* kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku pedoman Guru Tema 6: *Panas dan Perpindahannya* kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan salam, tegur sapa dan mengajak semua siswa berdo'a.• Mengecek kehadiran siswa dan memeriksa kerapian tempat duduk siswa serta kebersihan kelas.• Apersepsi, mengaitkan materi sebelumnya serta pengalaman nyata peserta didik terkait dengan (apakah kalian pernah buang sampah sembarangan?)• Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "panas dan perpindahannya".• Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.• Membagikan siswa dalam beberapa kelompok.	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru memperlihatkan gambar membuang sampah sembarangan. (mengamati)• guru mengeksplor gambar yang diperlihatkan dan memberi penjelasan.• Guru meminta siswa membacakan teks "pengaruh negatif interaksi manusia	25 menit

	<p>dengan lingkungan alam” secara sambung menyambung antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. (mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta siswa untuk menuliskan sebanyak mungkin berbagai bentuk interaksi manusia yang berpengaruh negatif terhadap lingkungan berdasarkan teks bacaan. (mencoba)• Guru membahas berbagai bentuk interaksi manusia berpengaruh negatif terhadap lingkungan yang ditulis siswa. (mengamati)• Guru bertanya kepada siswa upaya manusia dalam memperbaiki lingkungan, dan memberi penguatan terhadap jawaban siswa. (mencoba)• Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami. (menanya)• Guru memberikan alat-alat permainan monopoli pada setiap kelompok.• Guru memberikan penjelasan aturan dan tata cara bermain permainan monopoli.• Guru mempersilakan siswa untuk bermain monopoli dan membimbing jalannya permainan.	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli. Dan untuk setiap siswa yang menjadi pemenang dalam kelompoknya diberikan reward. • Guru memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok. • Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan LKPD. (menalar) • Guru meminta perwakilan tiap kelompok untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusinya dan memberi penguatan. (mengkomunikasikan) 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi dengan menanyakan siswa tentang apa saja yang telah dipelajarinya. • Melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa. • Membagikan lembar soal <i>post-test</i> • Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya. • Memberikan motivasi kepada siswa dan 	<p>5 menit</p>

17	X17													
----	-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan :

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

2. Penilaian kognitif

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Mengidentifikasi pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam.	Mampu mengidentifikasi pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam benar dan tepat.	Mampu mengidentifikasi sebagian besar pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam	Mampu mengidentifikasi sebagian kecil pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam	Tidak mampu mengidentifikasi pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam benar dan tepat.
Menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya	Mampu menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya benar dan tepat.	Mampu menyebutkan sebagian besar interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya.	Mampu menyebutkan sebagian kecil Menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya	Tidak mampu menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya benar dan tepat.

3. Penilaian psikomotorik

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Menyajikan laporan hasil	Keseluruhan hasil penulisan	Sebagian besar hasil penulisan	Sebagian kecil hasil penulisan	hasil penulisan laporan tidak

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
observasi dilingkungan sekitar tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam secara tertulis.	laporan sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik.	laporan sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	laporan sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.



Mengetahui
Kepala Sekolah,

..... 2020
Guru Kelas V,

.....
NIP.

.....
NIP.

Lampiran 5

Hubungan Manusia Dengan Lingkungan Alam

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

Pengaruh Negatif Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam

Manusia tidak dapat hidup tanpa mengandalkan lingkungan alamnya. Dari alam manusia memperoleh banyak manfaat untuk memenuhi kebutuhannya. Pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, merupakan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alamnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia memelihara alam sedemikian rupa, agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Tetapi, tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya, dapat merusak lingkungan alam di sekitarnya. Membuang sampah di sungai dan di laut, dapat merusak makhluk hidup lain yang ada di dalamnya. Tidak hanya itu, kerusakan lingkungan yang ditimbulkannya dapat membahayakan manusia sendiri.

Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia dan lingkungannya. Contohnya, terjadi banjir karena saluran air yang terganggu oleh sampah dari kegiatan manusia merupakan salah satu contohnya. Demikian juga dengan

bencana tanah longsor, disebabkan karena manusia sering menebang pohon di tanah yang landai. Kebakaran hutan karena kecerobohan manusia pun, menyebabkan kerusakan dan kerugian yang sangat besar.



Lampiran 6

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Pertemuan I

Nama kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Tujuan :

Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam.

Cara kerja :

1. Bacalah bismillah sebelum mengerjakan.
2. Diskusilah dengan teman kelompokmu.
3. Berikan tanda ceklist (√) pada tabel yang sesuai dengan contoh gambar yang telah disediakan dan sebutkan hasil apa yang didapatkan dari intraksi manusia dengan lingkungan alam.
4. Buatlah kesimpulan dari hasil diskusimu.

No	Contoh interaksi manusia dengan alam	Bentuk interaksi		Hasil Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Alam
		Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam	Interaksi manusia yang mendominasi dengan alam	
1				
2				

3				
4				
5				

Kesimpulan :



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan II

Nama kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Tujuan :

1. Mengidentifikasi pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungan alam.
2. Menyebutkan interaksi manusia dengan lingkungan dalam upaya memperbaikinya.

Cara kerja :

1. Bacalah bismillah sebelum mengerjakan.
2. Diskusilah dengan teman kelompokmu.
3. Buatlah contoh berbagai kegiatan interaksi manusia, sebutkan pengaruh negatif yang terjadi dan usaha untuk memperbaikinya.
4. Buatlah kesimpulan dari hasil diskusimu.

No	Contoh Kegiatan Interaksi	Pengaruh Negatif Yang Terjadi	Usaha Untuk Memperbaiki
1			
2			
3			
4			
5			

Kesimpulan :

Lampiran 7

SOAL PRETEST

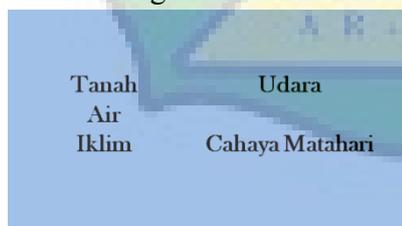
Tema 6	: Panas dan Perpindahannya
Subtema 1	: Suhu dan Kalor
Waktu	: 15 menit

Petunjuk :

1. Sebelum mengerjakan soal bacalah bismillah.
2. Tulis nama dan kelas pada pojok kanan atas.
3. Jawab pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar.

Soal :

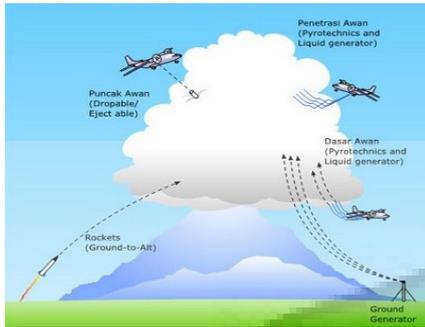
1. Contoh interaksi manusia dengan lingkungannya alam, misalnya...
 - a. Pemilik usaha sedang memberikan perhatian kepada karyawannya.
 - b. Pengaruh antara musim dengan tanaman yang ditanam
 - c. Pemilik usaha membeli bahan baku kepada pemasok
 - d. Harga produk yang dihasilkan bergantung dari biaya produksi
2. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk interaksi antara manusia dengan lingkungannya terjadi antara...
 - a. Nelayan dan laut
 - b. Petani dan padi
 - c. Sopir dan mobil
 - d. Penambang dan pasir
3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Daftar diatas menunjukkan contoh lingkungan...

- a. Biotik
- b. Cuaca
- c. Bumi
- d. Abiotik

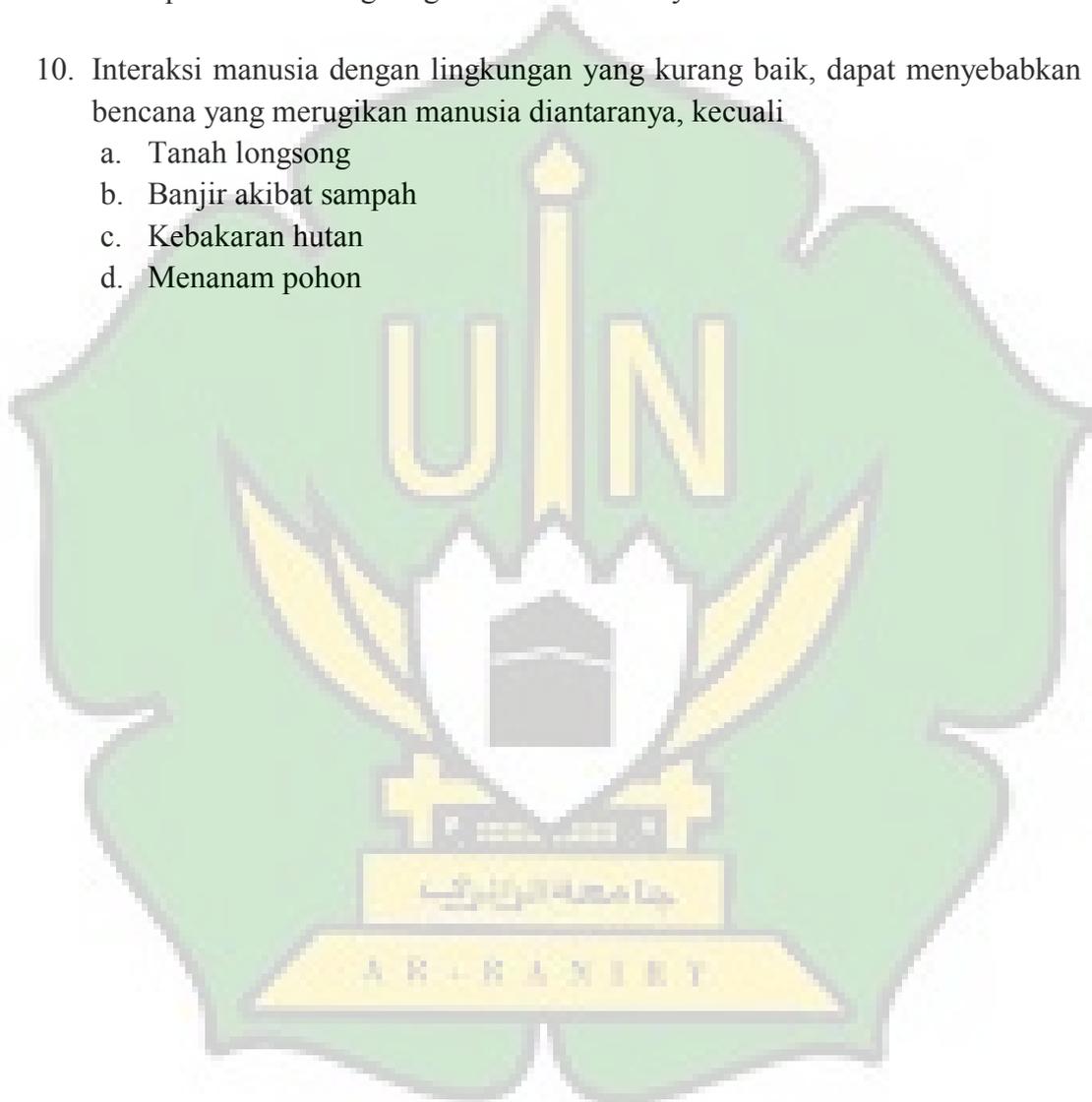
4. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas merupakan contoh memodifikasi cuaca yaitu...

- a. Teknologi hujan buatan
 - b. Teknologi pengolahan udara
 - c. Teknologi prediksi cuaca
 - d. Pembuatan air buatan
5. Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah...
- a. Menjemur padi
 - b. Menjemur kapas
 - c. Mengeringkan ikan
 - d. Mengeringkan garam
6. Lingkungan alam terdiri dari...
- a. Hewan dan tumbuhan
 - b. Makhluk hidup dan benda mati
 - c. Manusia dan hewan
 - d. Manusia dan tumbuhan
7. Contoh bagian lingkungan biotik di alam adalah...
- a. Manusia dan cahaya matahari
 - b. Tanah dan air
 - c. Tumbuhan dan air
 - d. Hewan dan tumbuhan
8. Berikut ini contoh kegiatan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam untuk mendapatkan penghasilan, kecuali...
- a. Bercocok tanam
 - b. Kerja bakti
 - c. Berternak
 - d. Berkebun

9. Tidak semua interaksi manusia berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat suka buang sampah sembarangan misalnya dapat...
- Membuang sampah di sungai
 - Membuang sampah di laut
 - Merusak manusia
 - Dapat merusak lingkungan alam disekitarnya
10. Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, dapat menyebabkan bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali
- Tanah longsong
 - Banjir akibat sampah
 - Kebakaran hutan
 - Menanam pohon



Lampiran 8

SOAL POSTTEST

Tema 6	: Panas dan Perpindahannya
Subtema 1	: Suhu dan Kalor
Waktu	: 15 menit

Petunjuk :

1. Sebelum mengerjakan soal bacalah bismillah.
2. Tulis nama dan kelas pada pojok kanan atas.
3. Jawab pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar.

Soal :

1. Contoh kegiatan manusia yang menyesuaikan diri dengan alam adalah...
 - a. Manusia yang mengolah tanah dengan traktor
 - b. Petani menanam padi dengan melihat curah hujan
 - c. Manusia memanen buah didalam hutan
 - d. Nelayan menggunakan jaring untuk mencari ikan
2. Interaksi manusia dengan lingkungan alam terdiri atas dua bentuk yaitu...
 - a. Interaksi yang menyusahkan diri dengan alam, dan interaksi yang mendominasi alam
 - b. Interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam, dan interaksi yang mendominasi alam
 - c. Interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam, dan interaksi yang memohon pada alam
 - d. interaksi yang menyesuaikan diri merusak alam, dan interaksi yang mendominasi alam
3. Lingkungan alam dapat terus dimanfaatkan oleh manusia jika...
 - a. Manusia menjaga kelestarian alam dengan baik
 - b. Manusia membunuh semua hewan pengganggu
 - c. Manusia menebang semua pohon disekitarnya
 - d. Menggunakan tenaga mesin yang modern
4. Contoh interaksi antara komponen biotik dan abiotik adalah...
 - a. Daerah yang banyak tumbuhan akan membuat suhu udara menjadi lebih sejuk

- b. Tanah, suhu, dan curah hujan yang mempengaruhi jenis tanaman yang tumbuh di suatu daerah
 - c. Beragamnya jenis tumbuhan di suatu wilayah diikuti oleh beragamnya jenis hewan di daerah tersebut
 - d. Curah hujan bedar dapat menimbulkan banjir
5. Kegiatan manusia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan alam, kecuali...
 - a. Menyesuaikan waktu untuk berlayar dengan keadaan cuaca
 - b. Menghindari tinggal di daerah rawan bencana alam
 - c. Menanam padi menggunakan mesin
 - d. Bercocok tanam pada musim hujan
 6. Berikut ini yang bukan termasuk interaksi manusia dalam mendominasi alam adalah...



7. Tidak semua interaksi manusia berdampak baik bagi alam. Prilaku masyarakat suka buang sampah sembarangan misalnya dapat...
 - a. Membuang sampah di sungai
 - b. Membuang sampah di laut
 - c. Merusak manusia
 - d. Dapat merusak lingkungan alam disekitarnya

8.



Berdasarkan gambar diatas yang termasuk upaya memperbaiki lingkungan adalah...

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4

9. (1) Banjir

- (2) Gempa bumi
- (3) Pencemaran air
- (4) Tanah bergerak
- (5) Kebakaran hutan
- (6) Kekeringan

Beberapa kerusakan alam pada daftar diatas yang disebabkan oleh ulah manusia adalah...

- a. (1), (2), dan (3)
- b. (2), (4), dan (6)
- c. (1), (3), dan (5)
- d. (4), (5) dan (6)

10. Kebakaran hutan terjadi akibat ulah manusia, berikut ini upaya dalam mencegah terjadinya kebakaran hutan adalah...

- a. Jangan membuka lahan perkebunan dengan cara membakar
- b. Buang sampah pada tempatnya
- c. Jangan tinggal dekat dengan hutan
- d. Jangan tinggal di lereng gunung

Lampiran 9

KUNCI JAWABAN PRETEST

1. b. Pengaruh antara musim dengan tanaman yang ditanam
2. c. Sopir dan mobil
3. d. Abiotik
4. a. Teknologi hujan buatan
5. c. Mengeringkan ikan
6. b. Makhluk hidup dan benda mati
7. d. Hewan dan tumbuhan
8. b. Kerja bakti
9. d. Dapat merusak lingkungan alam disekitarnya
10. d. Menanam pohon



Lampiran 10

KUNCI JAWABAN *POSTTEST*

1. b. Petani menanam padi dengan melihat curah hujan
 2. b. Interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam, dan interaksi yang mendominasi alam
 3. a. Manusia menjaga kelestarian alam dengan baik
 4. b. Tanah, suhu, dan curah hujan yang mempengaruhi jenis tanaman yang tumbuh di suatu daerah
 5. c. Menanam padi menggunakan mesin
- 
6. b.
 7. d. Dapat merusak lingkungan alam disekitarnya
 8. b. 1 dan 3
 9. c. (1), (3), dan (5)
 10. a. Jangan membuka lahan perkebunan dengan cara membakar

Angket Motivasi Belajar Siswa

Nama siswa :
Kelas :

A. Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pertanyaan lain, maupun temanmu.
3. Jawaban tidak boleh lebih dari satu pilihan.
4. Berilah jawaban dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

B. Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar membuat saya lebih perhatian terhadap materi pada tema panas dan perpindahannya.				
2	Saya menjawab pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran monopoli dengan asal-asalan.				
3	Saya menjawab pertanyaan yang terdapat pada media pembelajaran monopoli dengan sungguh-sungguh.				
4	Soal dan jawaban yang ditampilkan pada media pembelajaran monopoli membuat saya lebih mengerti materi.				
5	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar saya.				
6	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar tidak dapat meningkatkan hasil belajar saya.				

7	Soal dan jawaban yang ditampilkan pada media pembelajaran monopoli membuat saya bingung dan tidak mengerti materi.				
8	Saya menyukai belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli untuk materi pembelajaran berikutnya.				
9	Saya tidak menyukai belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli untuk materi pembelajaran berikutnya.				
10	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar membuat saya bosan.				
11	Saya menjawab pertanyaan pada media pembelajaran monopoli dengan meminta bantuan teman.				
12	Saya tidak pernah meminta bantuan teman dalam menjawab pertanyaan pada media pembelajaran monopoli.				
13	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar dapat memfokuskan perhatian saya terhadap materi.				
14	Saya sangat senang dan semangat belajar IPS karena menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar.				
15	Saya tidak senang belajar IPS karena menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar mengajar.				
16	Media pembelajaran monopoli tidak dapat membentuk semangat belajar serta kerjasama sesama kelompok dengan baik dalam pembelajaran.				
17	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli membuat saya percaya diri dalam menjawab pertanyaan.				
18	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli membuat saya berusaha mempertahankan pendapat saya saat menjawab pertanyaan.				
19	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli membuat saya tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan.				
20	Dengan menggunakan media pembelajaran monopoli membuat saya malas dalam mempertahankan pendapat saat menjawab pertanyaan.				

Lampiran 12

Analisis Motivasi Belajar Siswa

1. Jumlah Skor Ideal (Skor Tertinggi) = $4 \times$ Jumlah Responden
= 4×17
= 68 (SS)

2. Jumlah Skor Terendah = $4 \times$ Jumlah Responden
= 4×17
= 68 (STS)

a. Item No. 1 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 8 Orang : $8 \times 4 = 32$

Setuju (S) 9 Orang : $9 \times 3 = 27$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 59

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.1}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.1}} \times 100 \% \\ &= \frac{59}{68} \times 100 \% \\ &= 86 \% \end{aligned}$$

b. Item No. 2 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 10 Orang : $10 \times 3 = 30$

Sangat Tidak Setuju (STS) 7 Orang : $7 \times 4 = 28$

Jumlah = 58

$$\begin{aligned} \text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.2}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.2}} \times 100 \% \\ &= \frac{58}{68} \times 100 \% \\ &= 85 \% \end{aligned}$$

c. Item No. 3 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 9 Orang : $9 \times 4 = 36$

Setuju (S) 8 Orang : $8 \times 3 = 24$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 60

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.3}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.3}} \times 100 \% \\ &= \frac{60}{68} \times 100 \% \\ &= 88 \%\end{aligned}$$

d. Item No. 4 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 6 Orang : $6 \times 4 = 24$

Setuju (S) 11 Orang : $11 \times 3 = 33$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 57

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.4}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.4}} \times 100 \% \\ &= \frac{57}{68} \times 100 \% \\ &= 83 \%\end{aligned}$$

e. Item No. 5 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 9 Orang : $9 \times 4 = 36$

Setuju (S) 8 Orang : $8 \times 3 = 24$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 60

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.5}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.5}} \times 100 \% \\ &= \frac{60}{68} \times 100 \% \\ &= 88 \%\end{aligned}$$

f. Item No. 6 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 7 Orang : $7 \times 3 = 21$

Sangat Tidak Setuju (STS) 10 Orang: $10 \times 4 = 40$

Jumlah = 61

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.6}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.6}} \times 100 \% \\ &= \frac{61}{68} \times 100 \% \\ &= 89 \%\end{aligned}$$

g. Item No. 7 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 9 Orang : $9 \times 3 = 27$

Sangat Tidak Setuju (STS) 8 Orang : $8 \times 4 = 32$

Jumlah = 59

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.7}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.7}} \times 100 \% \\ &= \frac{59}{68} \times 100 \% \\ &= 86 \%\end{aligned}$$

h. Item No. 8 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 12 Orang : $12 \times 4 = 48$

Setuju (S) 5 Orang : $5 \times 3 = 15$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 63

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.8}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.8}} \times 100 \% \\ &= \frac{63}{68} \times 100 \% \\ &= 92 \%\end{aligned}$$

i. Item No. 9 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 11 Orang : $11 \times 3 = 33$

Sangat Tidak Setuju (STS) 6 Orang : $6 \times 4 = 24$

Jumlah = 57

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.9}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.9}} \times 100 \% \\ &= \frac{57}{68} \times 100 \% \\ &= 83 \%\end{aligned}$$

j. Item No. 10 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 7 Orang : $7 \times 3 = 21$

Sangat Tidak Setuju (STS) 10 Orang : $10 \times 4 = 40$

Jumlah = 61

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.10}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.10}} \times 100 \% \\ &= \frac{61}{68} \times 100 \% \\ &= 89 \%\end{aligned}$$

k. Item No. 11 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 2 Orang : $2 \times 2 = 4$

Tidak Setuju (TS) 8 Orang : $8 \times 3 = 24$

Sangat Tidak Setuju (STS) 7 Orang : $7 \times 4 = 28$

Jumlah = 56

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.11}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.11}} \times 100 \% \\ &= \frac{56}{68} \times 100 \% \\ &= 82 \%\end{aligned}$$

l. Item No. 12 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 9 Orang : $9 \times 4 = 36$

Setuju (S) 7 Orang : $7 \times 3 = 21$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 1 Orang : $1 \times 1 = 1$

Jumlah = 58

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.12}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.12}} \times 100 \% \\ &= \frac{58}{68} \times 100 \% \\ &= 85 \%\end{aligned}$$

m. Item No. 13 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 7 Orang : $7 \times 4 = 28$

Setuju (S) 10 Orang : $10 \times 3 = 30$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 58

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.13}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.13}} \times 100 \% \\ &= \frac{58}{68} \times 100 \% \\ &= 85 \%\end{aligned}$$

n. Item No. 14 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 11 Orang : $11 \times 4 = 44$

Setuju (S) 6 Orang : $6 \times 3 = 18$

Tidak Setuju (TS) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 62

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.14}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.14}} \times 100 \% \\ &= \frac{62}{68} \times 100 \% \\ &= 91 \%\end{aligned}$$

o. Item No. 15 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 9 Orang : $9 \times 3 = 27$

Sangat Tidak Setuju (STS) 8 Orang : $8 \times 4 = 32$

Jumlah = 59

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.15}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.15}} \times 100 \% \\ &= \frac{59}{68} \times 100 \% \\ &= 86 \%\end{aligned}$$

p. Item No. 16 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 10 Orang : $10 \times 3 = 30$

Sangat Tidak Setuju (STS) 7 Orang : $7 \times 4 = 28$

Jumlah = 58

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.16}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.16}} \times 100 \% \\ &= \frac{58}{68} \times 100 \% \\ &= 85 \%\end{aligned}$$

q. Item No. 17 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 9 Orang : $9 \times 4 = 36$

Setuju (S) 7 Orang : $7 \times 3 = 21$

Tidak Setuju (TS) 1 Orang : $1 \times 2 = 2$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 59

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.17}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.17}} \times 100 \% \\ &= \frac{59}{68} \times 100 \% \\ &= 86 \%\end{aligned}$$

r. Item No. 18 (Positif)

Sangat Setuju (SS) 8 Orang : $8 \times 4 = 32$

Setuju (S) 8 Orang : $8 \times 3 = 24$

Tidak Setuju (TS) 1 Orang : $1 \times 2 = 2$

Sangat Tidak Setuju (STS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Jumlah = 58

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.18}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.18}} \times 100 \% \\ &= \frac{58}{68} \times 100 \% \\ &= 85 \%\end{aligned}$$

s. Item No. 19 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 1 Orang : $1 \times 2 = 2$

Tidak Setuju (TS) 9 Orang : $9 \times 3 = 27$

Sangat Tidak Setuju (STS) 7 Orang : $7 \times 4 = 28$

Jumlah = 57

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.19}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.19}} \times 100 \% \\ &= \frac{57}{68} \times 100 \% \\ &= 83 \%\end{aligned}$$

t. Item No. 20 (Negatif)

Sangat Setuju (SS) 0 Orang : $0 \times 1 = 0$

Setuju (S) 0 Orang : $0 \times 2 = 0$

Tidak Setuju (TS) 9 Orang : $9 \times 3 = 27$

Sangat Tidak Setuju (STS) 8 Orang : $8 \times 4 = 32$

Jumlah = 59

$$\begin{aligned}\text{Skor angket} &= \frac{\sum \text{Item No.20}}{\sum \text{Skor Tertinggi Item No.20}} \times 100 \% \\ &= \frac{59}{68} \times 100 \% \\ &= 86 \%\end{aligned}$$

Lampiran 13

Analisis Hasil Belajar Siswa

$$n = 17$$

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{n} \\ &= \frac{520}{17} \\ &= 30,58 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} \\ &= 18400 - \frac{(520)^2}{17} \\ &= 18400 - \frac{270400}{17} \\ &= 18400 - 15905,88 \\ &= 2494,12 \end{aligned}$$

Perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikan 0,05.

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}} \\ &= \frac{30,58}{\sqrt{\frac{2494,12}{17(17-1)}}} \\ &= \frac{30,58}{\sqrt{\frac{2494,12}{272}}} \\ &= \frac{30,58}{\sqrt{9,16}} \\ &= \frac{30,58}{3,02} \end{aligned}$$

$$= 10,12$$

$$t_{hitung} = 10,12$$

$$t_{tabel} = 1,74$$

Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu terlebih dahulu dihitung derajat kebebasan (d.b) dengan menggunakan rumus:

$$Db = n - 1$$

$$= 17 - 1$$

$$= 16$$



Lampiran 14

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70820	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72689	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44891	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816

Kartu Hak Milik

<p style="text-align: center;">E1</p> <p>Contoh bagian lingkungan biotik alam adalah.....</p> <p>A. Manusia dan cahaya matahari B. Tanah dan air C. Tumbuhan dan air D. Hewan dan tumbuhan</p> <p>Jawaban: D Harga sewa tanah Rp.14.000</p>	<p style="text-align: center;">E2</p> <p>Contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam, misalnya....</p> <p>A. Pemilik usaha memberikan perhatian kepada pelayan B. Penganruh antara musim dan tanaman yang ditanam C. Bumi D. Abiotik</p> <p>Jawaban: B Harga sewa tanah: Rp.15.000</p>
<p style="text-align: center;">F2</p> <p>Tidak semua interaksi berdampak baik bagi alam, perilaku masyarakat tidak membuang sampah sembarangan misalnya dapat...</p> <p>A. Membuang sampah disungai B. Membuang sampah dilaut C. Merusak manusia D. Merusak lingkungan sekitar</p> <p>Jawaban : D Harga sewa tanah : Rp. 8.000</p>	<p style="text-align: center;">F1</p> <p>Tanah, air, iklim, udara dan cahaya matahari menunjukkan contoh lingkungan....</p> <p>A. Biotik B. Cuaca C. Bumi D. Abiotik</p> <p>Jawaban: D Harga sewa tanah: Rp.7.000</p>
<p style="text-align: center;">B2</p> <p>Lingkungan alam terdiri dari.....</p> <p>A. Hewan dan tumbuhan B. Makhluk hidup dan benda mati C. Manusia dan hewan D. Manusia dan tumbuhan</p> <p>Jawaban : B Harga sewa tanah :Rp. 9.000</p>	<p style="text-align: center;">B1</p> <p>Berikut ini contoh kegiatan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam untuk mendapatkan penghasilan, kecuali.....</p> <p>A. Bercocok tanam B. Berternak C. Kerja bakti D. Berkebun</p> <p>Jawaban : C Harga sewa tanah :Rp. 9.000</p>

A1

Lingkungan alam dapat terus dimanfaatkan oleh manusia jika.....

- A. Manusia menjaga kelestarian alam dengan baik
- B. Manusia membunuh semua hewan pengganggu
- C. Manusia menebang semua pohon disekitarnya
- D. Manusia menggunakan tenaga mesin yang modern

Jawaban : A
Harga sewa tanah : Rp. 5.000

A2

Contoh kegiatan manusia yang menyesuaikan diri dengan alam adalah.....

- A. Manusia mengolah tanah dengan traktor
- B. Petani menanam padi dengan melihat curah hujan
- C. Manusia memanen buah di hutan
- D. Nelayan menggunakan jaring mencari ikan

Jawaban : B
Harga sewa tanah : Rp 5.000

C1

Kegiatan manusia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan alam, kecuali....

- A. Menyesuaikan waktu untuk berlayar dengan cuaca
- B. Menghindari tinggal di daerah rawan bencana
- C. Menanam padi menggunakan mesin
- D. Bercocok tanam pada musim hujan

Jawaban : C
Harga sewa tanah : Rp. 16.000

C2

Berikut ini yang bukan termasuk interaksi manusia dalam mendominasi alam adalah....

- A. Teknologi hujan buatan
- B. Menanam padi disawah
- C. Memotong rumput dengan mesin
- D. Menanam padi menggunakan mesin

Jawaban : B
Harga sewa tanah : Rp. 16.000

D1

Berikut ini upaya memperbaiki lingkungan adalah

- A. Menanam pohon
- B. Membakar hutan
- C. Banjir akibat sampah
- D. Menebang pohon

Jawaban: A
Harga sewa tanah: Rp. 18.000

D2

Upaya manusia dalam mencegah terjadinya kebakaran hutan adalah

- A. Jangan membuka lahan perkebunan dengan membakar
- B. Buang sampah pada tempatnya
- C. Tinggal dekat dengan hutan
- D. Tinggal dilereng gunung

Jawaban: A
Harga sewa tanah: Rp. 18.000

G1

Berikut ini yang tidak termasuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya adalah....

- A. Nelayan dan laut
- B. Petani dan padi
- C. Sopir dan mobil
- D. Penambang dan pasir

Jawaban : C

Harga sewa tanah : Rp. 17.000

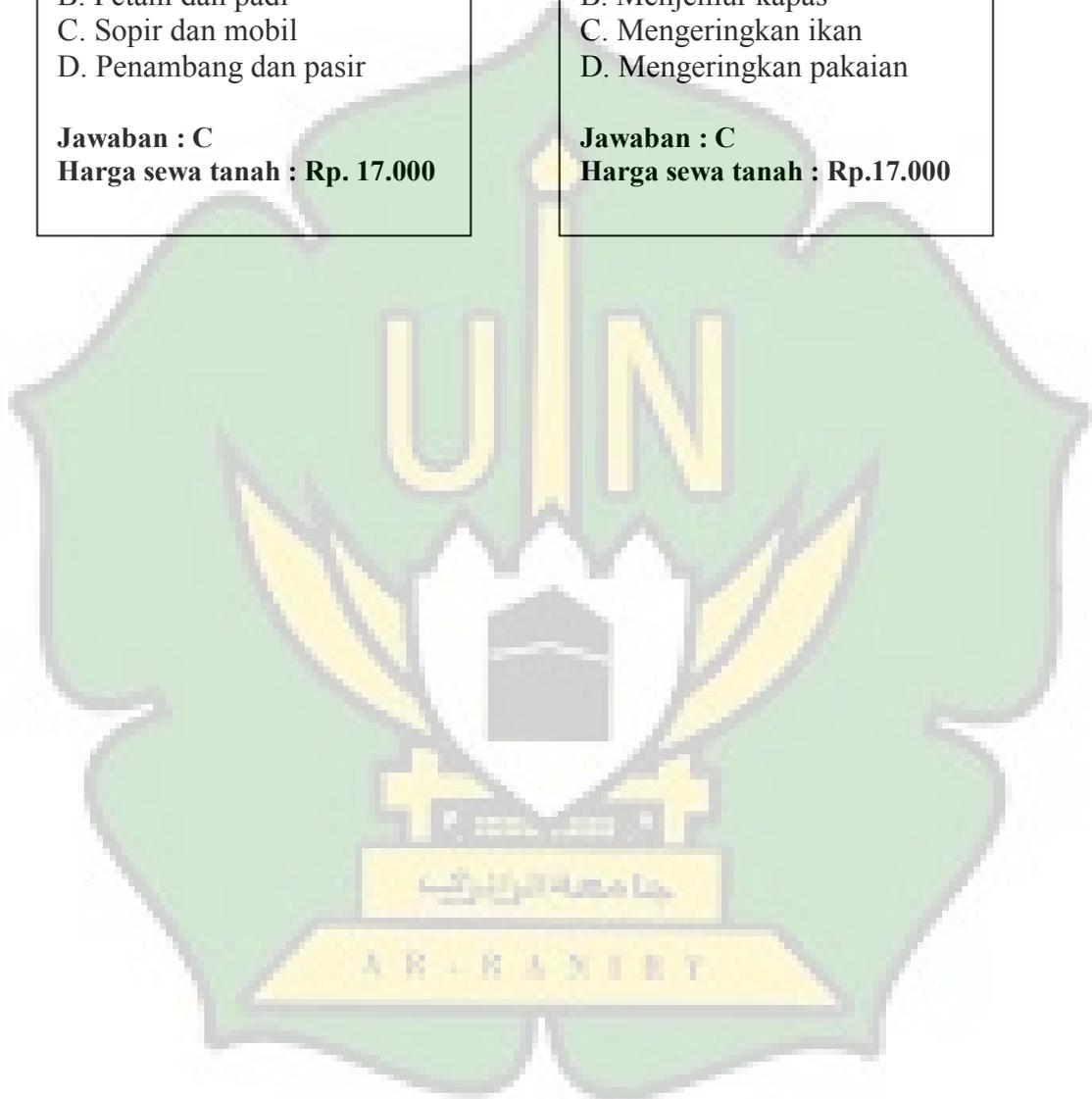
G2

Berikut ini pemanfaatan energi matahari yang dilakukan oleh nelayan adalah....

- A. Menjemur padi
- B. Menjemur kapas
- C. Mengeringkan ikan
- D. Mengeringkan pakaian

Jawaban : C

Harga sewa tanah : Rp.17.000



Kartu Dana Umum



Selamat..

Kamu mendapatkan Rp. 10.000 Karena Kamu Telah Menolong Ibu bekerja di Sawah

Apa saja interaksi yang terjadi dalam lingkungan alam...

Jika Berhasil menjawab akan mendapatkan hadiah uang Rp.5.000



Selamat...

Kamu Mendapatkan Kartu Bebas Penjara

Kartu wajib melontarkan pertanyaan ke pemain lain. pertanyaan harus sesuai dengan materi ya...

Jika pemain berhasil menjawab, maka pemain tersebut mendapatkan uang dari pemain yang bertanya. Tapi jika tidak bisa menjawab maka pemain tersebut harus memberikan uang kepada yang bertanya sebesar. Rp. 5.000



Kamu Harus Mundur 3 Petak



Kembali ke Start

Berikut ini contoh manusia yang berinteraksi dengan lingkungan alam untuk mendapatkan penghasilan, kecuali....

- A. Bercocok tanam
- B. Kerja bakti
- C. Berternak
- D. Berkebun

Berhasil menjawab mendapatkan Rp. 2. 000

Lingkungan alam terdiri dari...

- A. Hewan dan Tumbuhan
- B. Makhluk hidup dan benda mati
- C. Manusia dan hewan
- D. manusia dan tumbuhan

Jika tidak dapat menjawab, maka harus membayar denda pada bank sebesar Rp. 2.000

Berikut ini yang tidak termasuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungannya terjadi antara...

- A. Nelayan dan laut
- B. Petani dan padi
- C. Sopir dan mobil
- D. Penambang dan laut

Jika dapat menjawab maka dapat uang dari bank sebesar Rp. 2.000

Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, dapat menyebabkan bencana yang merugikan manusia diantaranya, kecuali...

- A. Tanah longsor
- B. Banjir akibat sampah
- C. Kebakaran hutan
- D. Menanam pohon

Jika dapat menjawab maka dapat uang dari bank sebesar Rp. 2.000

Contoh kegiatan manusia yang menyesuaikan diri dengan alam adalah....

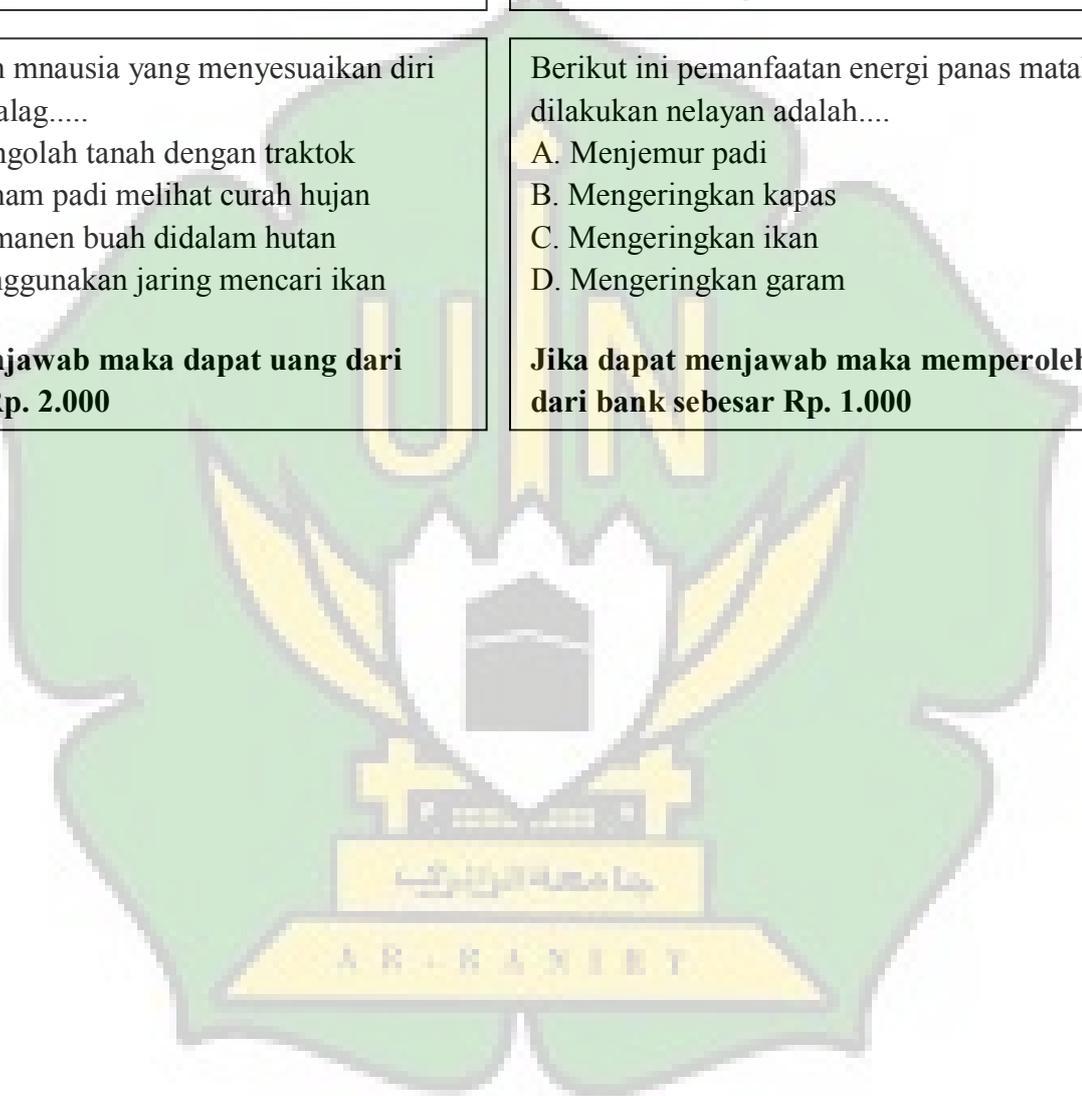
- A. Manusia mengolah tanah dengan traktor
- B. Petani menanam padi melihat curah hujan
- C. Manusia memanen buah didalam hutan
- D. Nelayan menggunakan jaring mencari ikan

Jika dapat menjawab maka dapat uang dari bank sebesar Rp. 2.000

Berikut ini pemanfaatan energi panas matahari yang dilakukan nelayan adalah....

- A. Menjemur padi
- B. Mengeringkan kapas
- C. Mengeringkan ikan
- D. Mengeringkan garam

Jika dapat menjawab maka memperoleh hadiah dari bank sebesar Rp. 1.000



Kartu Kesempatan



Selamat..

Kamu mendapatkan Rp. 10.000 Karena Kamu Telah Jujur dalam menjawab

Berikan 2 contoh interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam...

Jika Berhasil menjawab akan mendapatkan hadiah uang Rp.5.000



Selamat...

Kamu Mendapatkan Kartu Bebas Penjara

Alhamdulillah kamu telah menyelesaikan pekerjaanmu dengan baik,

Maka kamu mendapatkan bonus Rp. 10.000 dari bank



Kamu Harus Maju 3 Petak



Kembali ke Start

Berikan contoh bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam yang kamu ketahui...

Berhasil menjawab mendapatkan Rp. 2. 000



Jelaskan salah satu contoh bentuk interaksi dalam lingkungan yang terdiri atas lingkungan hidup dan benda mati...

Jika tidak dapat menjawab, maka harus membayar denda pada bank sebesar Rp. 1.500

Sebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alamnya yang merugikan manusia dan lingkungannya...

Jika dapat menjawab maka dapat uang dari bank sebesarRp. 2.000

Apa saja akibat interaksi negatif manusia terhadap lingkungan alamnya...

Jika dapat menjawab maka dapat uang dari bank sebesarRp. 3.000



Selamat...

Kamu mendapatkan Rp. 10.000 Karena Kamu Telah menjaga kebersihan

Berikan 2 contoh interaksi manusia yang mendominasi alam...

Jika tidak dapat menjawab, maka harus membayar denda pada bank sebesar Rp. 2.000



Uang Monopoli



DOKUMEN PENELITIAN



Siswa berdoa dan mempersiapkan kelas



Guru membagikan soal *pretest*



Siswa memainkan media pembelajaran monopoli bersama teman kelompoknya



Siswa membacakan soal kepada pemain lainnya



Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi



Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran



Guru membimbing siswa dalam mendiskusikan LKPD



Guru membimbing dan mengawasi jalannya permainan monopoli



Siswa memainkan media pembelajaran monopoli bersama teman kelompoknya



Pemenang media pembelajaran monopoli pada pertemuan pertama



Pemenang media pembelajaran monopoli pada pertemuan kedua

