

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai diantaranya ditemukan bahwa: (1) Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi, (2) Suasana kegiatan belajar yang kurang menarik, (3) Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, (4) Guru jarang menggunakan permainan dalam pembelajaran, (5) Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar, (6) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, (7) Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang di rancang oleh guru.

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 SD 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.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada seseorang

guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha untuk mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kata lain Pendidikan adalah suatu aktivitas atau usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya.

Menurut Suryanto dan Asep Jihad (2013:251) UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Permen nomer 22 tahun 2003) Bab I pasal 1 ayat 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat dan negara.

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 yang kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, dan jelas.

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.

Menurut Elisabet (2013) Monopoli merupakan permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Seperti halnya kartu domino, permainan monopoli pun merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengisi waktu luang. Permainan ini memiliki tata cara permainan yang cukup mudah dan tentunya mengasyikan. Dalam aturan permainannya, setiap pemain melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya. Jika seorang pemain berhasil mendarat di sebuah petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia berhak membeli petak tersebut sesuai harga tercantum. Namun jika petak tersebut telah dibeli oleh pemain lain, tentu ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya telah ditentukan. Pemain dinyatakan menang jika ia memiliki banyak properti dan uang terbanyak, sedangkan pemain yang kalah ialah pemain yang dinyatakan bangkrut dan memiliki banyak hutang pada bank.

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. 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.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari dan mengkaji mengenai masalah-masalah sosial yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, yang mendidik dan melatih peserta didik agar mempunyai keterampilan-keterampilan yang berguna untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan proses pembelajaran IPS tidak sedikit masalah atau hambatan yang di hadapi oleh guru. 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 saat ini proses belajar mengajar sudah menerapkan kurikulum 2013, penerapan yang dimaksud adalah dimana guru sudah menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis kurikulum 2013.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mencoba untuk mengetahui apa pengaruh yang timbul dalam penelitian ini, untuk itu penulis tertarik mengambil penelitian dengan judul “Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di sdn 2 suradadi”. Mengingat proses pembelajaran yang masih monoton, maka dari itu peneliti berpendapat penelitian ini penting untuk dilaksanakan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Memperhatikan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi di karenakan guru terlalu fokus dengan materi yang disampaikan.
2. Suasana kegiatan belajar yang kurang menarik di karenakan guru masih monoton dalam mengajar.
3. Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di karenakan mereka di tuntut untuk fokus pada materi yang akan disampaikan oleh guru.
4. Guru jarang menggunakan permainan dalam pembelajaran karena jikalau terlalu bermain maka akan menghabiskan waktu yang ada.

5. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar di karenakan tidak di selangi dengan permainan atau praktik.
6. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa di karenakan mereka kebanyakan di beri tugas menulis.
7. Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang di rancang oleh guru karena metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode lama atau monoton.

### **C. Batasan Masalah**

Dari berbagai identifikasi masalah di atas, maka pada penelitian ini di batasi pada obyek penelitian yaitu: Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi T.A 2022/2023.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah di atas, maka Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi T.A 2022/2023?.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi T.A 2022/2023.

## **F. Manfaat Penelitian**

Berpijak dari tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian eksperimen ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan referensi bagi peneliti untuk mengetahui Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi T.A 2022/2023.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini selain dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penelitian eksperimen, juga diharapkan dapat menambah pengetahuan, kemampuan serta pengalaman mengajar menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5.

#### **b. Bagi Guru**

Memberikan masukan yang bermanfaat tentang media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 4.

#### **c. Bagi Siswa**

Dapat memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang lebih bermakna disebabkan siswa akan terlibat langsung dalam pengalaman mengenai konsep suatu materi pembelajaran dengan bimbingan guru secara langsung, sehingga siswa dapat mengoptimalkan tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Monopoli**

###### **a. Pengertian media pembelajaran monopoli**

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.

Menurut cecep dan darmawan (2020) Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya media pembelajaran tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan cepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran, komunikasi pandang dengar, alat peraga pandang, alat peraga dan media penjas.

Kesimpulan dari pendapat diatas 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.

Menurut suanto (2011) 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.

Menurut Monosa (2010) 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.

Menurut Elisabet (2013) Monopoli merupakan permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Seperti halnya kartu domino, permainan monopoli pun merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengisi waktu luang. Permainan ini memiliki tata cara permainan yang cukup mudah dan tentunya mengasyikan. Dalam aturan permainannya, setiap pemain melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya. Jika seorang pemain berhasil mendarat di sebuah petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia berhak membeli petak tersebut sesuai harga tercantum. Namun jika petak tersebut telah dibeli oleh pemain lain, tentu ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya telah ditentukan. Pemain dinyatakan menang jika ia memiliki banyak properti dan uang terbanyak, sedangkan pemain yang kalah ialah pemain yang dinyatakan bangkrut dan memiliki banyak hutang pada bank.

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 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.

## **b. 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 20 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.

### **c. Langkah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli**

Monopoli merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS menurut Husnah (2017:151) sebagai berikut:

- 1) Papan permainan diletakkan di atas meja. Kartu kesempatan dan kartu dana umum diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.
- 2) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-6 orang. Satu orang di antara pemain bertugas menjadi pejabat bank.
- 3) Tiap pemain pada permulaan diberi uang sebanyak Rp.150.000 dibagi dalam berbagai nilai: Rp.50.000 = 1 lembar Rp.20.000 = 2

lembar Rp.10.000 = 3 lembar Rp.5.000 = 5 lembar Rp.500 = 9 lembar Rp.100 = 5 lembar Sisanya diserahkan kepada bank.

- 4) Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
- 5) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu.
- 6) Pemain yang baru saja berjalan boleh membeli tanah bangunan setelah melewati garis start. Syarat membeli bangunan yaitu dengan cara menjawab pertanyaan yang telah di persiapkan oleh pihak bank.
- 7) Bila seorang pemain berhenti di atas tanah bangunan yang belum dimiliki oleh pemain lain, berhak membelinya dari bank dengan menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh pihak bank. Apabila pemain berhasil menjawab pertanyaan dari pihak bank, maka pemain berhak memiliki tanah bangunan tersebut, dan apabila pemain tak bisa menjawab pertanyaan dari pihak bank maka pemain tidak bisa memiliki tanah bangunan tersebut dan harus membayar denda dari pihak bank. Harga tanah bangunan dan denda ditentukan di papan permainan.
- 8) Pemain yang berhenti pada tanah yang sudah ada pemiliknya, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan dari pemilik tanah, apabila pemain tidak bisa menjawab maka pemain wajib

membayar uang kepada pemilik tanah (sebesar harga yang telah tertera pada kartu tanah), dan apabila pemain berhasil menjawab, pemain boleh membeli bangunan tersebut jika diberi izin oleh sang pemilik bangunan.

- 9) Pemain yang berhenti di kartu kesempatan mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara.
- 10) Pemain yang berhenti di kartu dana umum mengambil kartu yang teratas, kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara. Dan bisa kembali main ketika salah satu pemain tim nya melewati penjara dan membayar denda ke penjara.
- 11) Pemain yang berhenti di petak *what* maka pemain tersebut harus menunjuk satu pemain tim lain untuk diberi pertanyaan yang sesuai dengan materi. Pertanyaan yang dilontarkan bebas asalkan sesuai materi. Jika pemain dapat memberikan pertanyaan dan teman yang ditunjuk tidak bisa menjawab, maka pemain mendapat uang Rp.5.000 tim yang di beri pertanyaan. Sebaliknya, jika yang ditunjuk bisa menjawab, maka yang mendapat uang Rp.5.000 dari tim pemain tim yang memberi pertanyaan.

#### **d. Kelebihan dan kekurangan media monopoli**

Kelebihan media monopoli

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

Kekurangan media monopoli

- 1) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang)
- 2) Hanya dapat di gunakan untuk melatih pemahaman konsep tentang keberagaman budaya bangsaku
- 3) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang
- 4) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar
- 5) Untuk menentukan pemenang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu.

## **2. Hasil Belajar**

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

1) Ranah kognitif

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

2) Ranah Afektif

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

3) Ranah Psikomotorik

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

## **b. 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:

### 1) Faktor internal

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

### 2) Faktor Eksternal

Adalah 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 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 disekolah sangat ditentukan oleh guru, guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas 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.

### **3. Tematik**

#### **a. Pengertian tematik**

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh siswa pada kelas rendah. Konsep pembelajaran tematik telah tercantum di dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Di dalam KTSP tersebut di jelaskan bahwa tematik adalah pendekatan yang harus di gunakan dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah dasar.

Menurut Rusman (2015:139) “Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang didalamnya dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan beberapa mata pelajaran yang dipadukan”.

Menurut Rusman (2011:258-259) Realisasi K13 dalam pelaksanaan pembelajaran yang bersifat tematik terpadu. Dimana terdapat kemiripan antara K13 dengan karakteristik pembelajaran tematik terpadu, yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa, menggunakan prinsip yang menyenangkan.

**b. Tujuan dan manfaat pembelajaran tematik**

Adapun tujuan pembelajaran tematik adalah:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik dan nilai-nilai luhur, yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuhkembangkan keterampilan sosial serta kerja sama, toleransi, komunikasi serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar
- 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Adapun manfaat pembelajaran tematik adalah:

- 1) Banyak topik-topik yang tertuang

- 2) Pada pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memanfaatkan keterampilannya yang dikembangkan dari mempelajari keterkaitan antar mata pelajaran.
- 3) Pembelajaran terpadu melatih siswa semakin banyak membuat hubungan inter dan antar mata pelajaran, sehingga siswa mampu memproses Informasi dengan cara yang sesuai daya pikirnya dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep-konsep.
- 4) Pembelajaran terpadu membantu siswa dapat memecahkan masalah dan berfikir kritis untuk dapat dikembangkan melalui keterampilan
- 5) an situasi kehidupan nyata.
- 6) Daya ingat terhadap materi yang dipelajari siswa dapat di tingkatkan dengan jalan memberikan topik-topik dalam berbagai ragam situasi dan ragam kondisi.
- 7) Dalam pembelajaran terpadu transfer pembelajara dapat mudah terjadi bila situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata.

**c. Kekurangan dan kelebihan pembelajaran tematik**

Adapun kelebihan dari pembelajaran tematik menurut kunandar (2007:3115), yaitu.

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik

- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena berkesan dan bermakna
- 4) Mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang di hadapi
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Selain kelebihan diatas pembelajaran tematik memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran tematik tersebut terjadi apabila dilakukan oleh guru tunggal. Misalnya seorang guru kelas kurang dalam menguasai secara mendalam penjabaran tema. Sehingga dalam pembelajaran tematik akan sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran. Disamping itu setiapsetiap, jika skenario pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif maka pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.

## **B. Penelitian yang Relevan**

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 10 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 sikuls I dari 45% mencapai 75% pada sikuls 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 11 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 Jundina Syifaul Mujahidah dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Monopoli Pada Peserta Didik Kelas III SDN 1 Sembayat mayar gresik 2018/2019”.

Penerapan Media Monopoli menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran mendapat respon positif dari peserta didik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 sebesar 87,5%. Pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang tuntas adalah 21 peserta didik dan telah mencapai indikator keberhasilan sesuai KKM.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

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.

Menurut Elisabet (2013) Monopoli merupakan permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Seperti halnya kartu domino, permainan monopoli pun merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok untuk mengisi waktu luang. Permainan ini memiliki tata cara permainan yang cukup mudah dan tentunya mengasyikan. Dalam aturan permainannya, setiap pemain melempar dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya. Jika seorang pemain berhasil mendarat di sebuah petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia berhak membeli petak tersebut sesuai harga tercantum. Namun jika petak tersebut telah dibeli oleh pemain lain, tentu ia harus membayar uang sewa yang jumlahnya telah ditentukan. Pemain dinyatakan menang jika ia memiliki banyak properti dan uang terbanyak, sedangkan pemain yang kalah ialah pemain yang dinyatakan bangkrut dan memiliki banyak hutang pada bank.

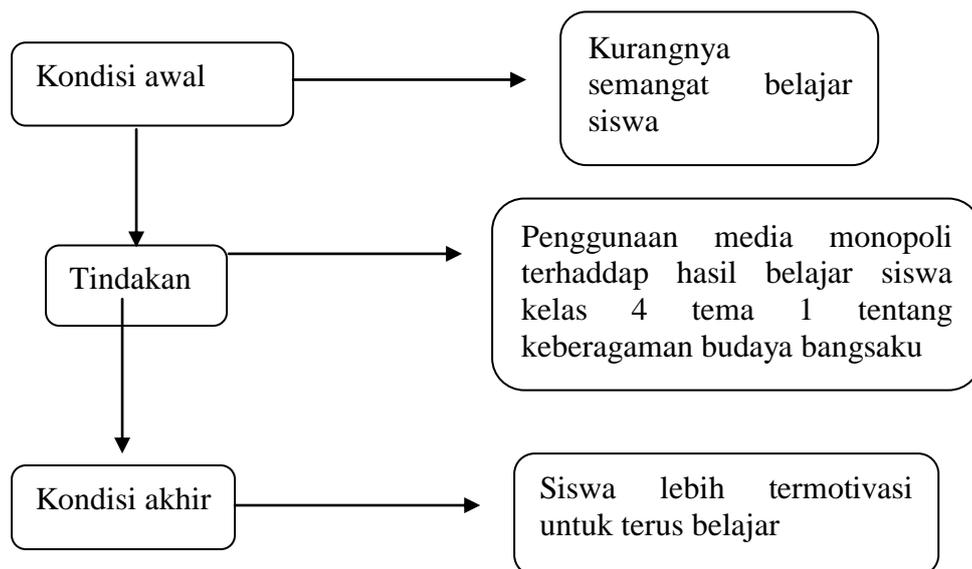
Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seseorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu

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. 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.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN 2 Suradadi terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan diantaranya: (1) Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi di karenakan guru terlalu fokus dengan materi yang disampaikan. (2) Suasana kegiatan belajar yang kurang menarik di karenakan guru masih monoton dalam mengajar. (3) Kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di karenakan mereka di tuntutan untuk fokus pada materi yang akan disampaikan oleh guru. (4) Guru jarang menggunakan permainan dalam pembelajaran karena jikalau terlalu bermain maka akan menghabiskan waktu yang ada. (5) Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar di karenakan tidak

di selangi dengan permainan atau praktik. (6) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa di karenakan mereka kebanyakan di beri tugas menulis. (7) Kurang menariknya kegiatan pembelajaran yang di rancang oleh guru karena metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode lama atau monoton.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 4 tema 1 tentang keberagaman budaya bangsaku Karena guru dapat mengaplikasikan model pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran media monopoli ini dianggap mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir**

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

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data (Sugiyono, 2015:96).

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

1. “Adanya pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 4 dalam materi ajar ips di SDN 2 Suradadi TA 2022/2023”.
2. “Tidak adanya pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 4 dalam materi ajar ips di SDN 2 Suradadi TA 2022/2023”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan suatu data dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang dimana cara ilmiah yang dimaksud disini adalah kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan. Kemudian data yang diperoleh melalui penelitian ini adalah data empiris yang mempunyai kriteria tertentu. pada metode penelitian ini membahas beberapa *point* yang harus diperhatikan, diantaranya:

#### **A. Jenis Dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen, dimana metode penelitian eksperimen ini sangat kuat mengukur sebab akibat. Metode penelitian kuantitatif biasa juga disebut positivistik, karena metode penelitian ini berlandaskan pada filsafat positivisme. Dalam metode kuantitatif yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya di lakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

##### **2. Desain penelitian**

Desain penelitian mempunyai dua macam pengertian yaitu secara luas dan sempit. Secara luas desain penelitian adalah suatu proses yang

diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Sedangkan secara sempit desain penelitian dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antar hubungan, pengumpulan data dan analisis data sehingga dengan adanya desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran keterkaitan antar hubungan yang ada dalam konteks dalam penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian (Sukardi, 2019).

Desain pada penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest-design*. Pada desain penelitian ini terdapat *pretest* yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan perilaku awal dari siswa. *Pretest* dilakukan sebelum obyek diberi perlakuan oleh peneliti. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, tahap selanjutnya pemberian *treatment* atau perlakuan kepada siswa, kemudian tahap yang terakhir yaitu *posttest* dalam tahap ini peneliti bisa melihat hasil akhir siswa sesuai dengan perlakuan yang sudah diterapkan oleh peneliti. Desain penelitian ini bisa digambarkan sebagai berikut.

O1 X O2
---------

Keterangan:

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = *treatment* (perlakuan)

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi Perlakuan)

(Sugiyono, 2019).

## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Suradadi kecamatan Terara, kabupaten Lombok timur tahun ajaran 2022/2023.

### **2. Waktu penelitian**

Adapun waktu penelitian dilaksanakan di SDN 2 Suradadi pada bulan September tahun ajaran 2022/2023.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah sekolah yang berada di wilayah suradadi yang terdiri dari SDN 1 Suradadi dan SDN 2 suradadi. Penelitian ini dilakukan kepada semua siswa kelas 4 SDN 2 Suradadi TA 2022/2023 yang berjumlah 27 orang.

**Tabel 1.**  
**Populasi Penelitian**

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	SDN 1 SURADADI	25 SISWA
2	SDN 2 SURADADI	27 SISWA

### **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Sampel yang diambil harus mewakili semua karakteristik yang terdapat pada populasi dimana

kesimpulan tersebut akan berlaku. Sampel dalam penelitian ini adalah 27 orang siswa di SDN 2 Suradadi TA 2022/2023.

**Tabel 2.**  
**Daftar Sampel Penelitian**

No	Nama Siswa
1	Anaqi Muhammad Azlan
2	Daffa Nauval Adha
3	Dimas Anggara
4	Doatul Alinata
5	Fadila Marlina Putri P
6	Fathir Al-Azim
7	Gina Anggraini
8	Haekal Lutfhi Al-Jamil
9	Idris
10	Lalu Juzman Hanafi
11	Mohammad Farhan
12	Muhammad Afan Purnama
13	Muhammad Ilham
14	Muhammad Zilan Akbar
15	Muhammad Rifky Farabi
16	Mutia Manda Liana
17	Oryza Wardani
18	Royan Ashari
19	Solsilawati
20	Tesya Maura Apriliani
21	Zahra Asyila Rahman
22	Zulsa Albinabina Atmayandala

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya untuk mendapatkan gambaran yang jelas

mengenai obyek penelitian yang perlu diadakan identifikasi(Sugiyono (2013).

Dalam penelitian ini ada 2 jenis variabel yang diidentifikasi, yaitu:

### 1. Variabel bebas (*Independent variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2013). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media monopoli.

### 2. Variabel terikat (*Devendent variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas(Sugiyono, 2015). Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.



(Pengaruh Variabel X terhadap Y)

Keterangan:

X = Pengaruh media monopoli

Y = Hasil belajar

(Sugiyono, 2015)

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Terdapat beberapa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam penelitian, diantaranya: Observasi dan tes. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

## **1. Tes**

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi. Tes yang dilakukan yaitu tes 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 15 butir soal.

## **2. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran yang sebenarnya. Pengamatan ini dilakukan dengan pemberian lembar observasi yang harus diisi atau dicentang sesuai keadaan yang ada di sekolah tersebut.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga berguna untuk mengumpulkan data yang akan diteliti sehingga mempermudah peneliti untuk mengelola data. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan:

## 1. Lembar Tes

Instrumen tes berupa pilihan ganda yang dimana pilihan ganda berjumlah 15 soal untuk menilai hasil belajarnya. Penyusunan tes pilihan ganda mengacu pada tes hasil belajar siswa yang menjajaki ranah Kognitif.

**Tabel. 3**  
**Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar**

<b>KD</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomer butiran soal</b>	<b>Jumlah butiran soal</b>
1.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	1.1.3Menerima keragaman sosial yang ada di masyarakat	1,2,3,4 dan 5	5
2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika	2.1.1 Menerapkan sikap toleran terhadap keragaman sosial yang ada di masyarakat	6,7,8,9 dan 10	5
3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar	11,12,13,14 dan 15	5

## 2. Keabsahan Instrumen

Uji coba instrumen perlu di lakukan sebelum melakukan penelitian. Hal ini dimaksudkan agar instrumen yang akan digunakan dalam mengukur variabel yang memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah melalui uji reliabilitas. Untuk melaksanakan uji coba instrumen dalam penelitian ini akan mengambil responden diluar populasi. Responden penelitian sebanyak 20 siswa Kelas V SDN 1 Suradadi. Siswa kelas V SDN 1 Suradadi tidak termasuk dalam populasi yang digunakan dalam penelitian.

Menurut Arikunto, uji coba instrumen memiliki dua macam tujuan. Pertama uji coba untuk tujuan manajerial dan substansial, dan kedua uji coba untuk tujuan keandalan suatu instrumen. Uji coba untuk tujuan pertama lebih menitikberatkan pada segi teknis, yakni mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud peneliti; untuk mengetahui teknik yang paling efektif, untuk memperkirakan waktu yang dibutuhkan oleh responden dalam mengisi tes dan angket; untuk mengetahui apakah butir-butir yang tertera dalam angket dan tes sudah memadai dan cocok dengan keadaan di lapangan. Uji coba untuk tujuan kedua yakni keandalan atau kemampuan instrumen dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang valid dan reliable akan menghasilkan data yang benar sehingga kesimpulan dari penelitian sesuai dengan kenyataan.

#### **G. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen**

Untuk mengukur keabsahan intsrumen penelitian dibutuhkan uji validitas dan uji reliabilitas sebagai berikut:

##### **1. Uji Validitas**

Validitas menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen yang valid akan digunakan untuk mendapatkan data atau sebagai alat pengukuran yang tepat digunakan karena dapat mengukur atau mengetahui apa yang akan diukur. Validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas konstruksi.

Adapun rumus yang digunakan untuk menguji validitas dalam penelitian ini adalah rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut.

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- N = Jumlah siswa
- $\sum X$  = Jumlah total skor jawaban item soal X
- $\sum Y$  = Jumlah total skor jawaban item soal Y
- $\sum XY$  = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y
- $\sum X^2$  = Jumlah kuadrat nilai variabel X
- $\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat nilai variabel Y
- $(\sum X)^2$  = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan
- $(\sum Y)^2$  = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

Nilai  $r_{xy}$  kemudian dikonsultasikan dengan tabel *r-productmoment* taraf signifikan 5%. Ada 2 kriteria yang terjadi yaitu:

Untuk menafsirkan koefisien korelasi dapat menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Kriteria Koefisien Korelasi**

No.	Nilai	Kriteria
1	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,61 – 0,80	Tinggi
3	0,41 – 0,60	Cukup
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Dalam hal ini skor butir dianggap X dan skor total dianggap Y. Angka korelasi tiap-tiap butir sebagai hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dan N = 10. Butir item dikatakan valid jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$ . Dari tabel diketahui angka korelasi 0,444. Dengan

demikian jika koefisien korelasi dari suatu butir kurang dari 0,444 dinyatakan gugur. Sebaliknya jika dinyatakan valid. Perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil analisis kesahihan item kuesioner dan item soal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen**

Variabel	Jumlah butir total	Jumlah butir yang gugur	No butir yang gugur	Jumlah butir yang valid
Kemampuan Berpikir Kritis Matematika (Tes Pilihan Ganda)	15	5	3,5,7,11,12	10

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Sebagaimana halnya validitas, realibilitas juga berasal dari bahasa Inggris “*reliability*” yang berarti kemantapan suatu alat ukur. Selain harus valid, instrumen juga harus memenuhi standar reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian.

Jika alat ukur tersebut digunakan untuk melakukan pengukuran secara berulang kali maka alat tersebut tetap memberikan hasil yang sama. Menurut Harrison (Prabarini, 2019), uji reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu jika fenomena yang diukur tidak berubah. Dengan kata lain reliabilitas instrumen mencirikan tingkat konsistensi kesamaan data waktu yang berbeda.

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas instrumen. Bila korelasi atau r-nya signifikan maka instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang memadai dan bisa digunakan untuk pengukuran selanjutnya. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus *Cronbach Alpha* yang digunakan mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian. *Cronbach Alpha* merupakan sebuah ukuran keandalan yang memiliki nilai berkisar dari awal sampai satu. Rumus untuk menghitung koefisien reliabilitas instrumen dengan menggunakan *Cronbach Alpha* untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya berbentuk skala adalah sebagai berikut.

$$r = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum si^2}{st^2} \right]$$

Keterangan:

r = Reliabilitas instrumen (*Cronbach Alpha*)  
n = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal  
 $\sum si^2$  = Total varians butir  
 $st^2$  = Total varians

Kriteria reliabilitas butir soal dilakukan dengan membedakan antara r dengan r-tabel dengan kesimpulan:

- a. Jika  $r$  (*Cronbach Alpha*)  $\geq$  r tabel, maka item dikatakan reliabel.
- b. Jika  $r$  (*Cronbach Alpha*)  $\leq$  r tabel maka item dikatakan tidak reliabel.

Pengelompokan kriteria reliabilitas soal merujuk pada sistem penilaian Arikunto yakni:

**Tabel. 6**  
**Kriteria Reliabilitas Soal**

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Dari instrumen angket dan instrumen tes soal pilihan ganda yang dianalisis dengan manual dan bantuan jasa komputer program *SPSS versi 16.0 for windows*, maka hasil ujian reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,52 untuk instrumen soal. Nilai terletak pada 0,41-0,60 sehingga dapat disimpulkan nilai reliabilitas cukup/sedang. Menurut Sugiyono, suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien reliabilitas minimal 0,6.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Nilai residual adalah selisih antara nilai duga dengan nilai pengamatan sebenarnya apabila data yang digunakan adalah data dua sampel. Uji normalitas data dicari dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*, Sugiyono (Prabarini, 2019).

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

$X^2$  = *chi kuadrat*

$fo$  = frekuensi yang diperoleh/diamati

$fh$  = frekuensi yang diharapkan

Berikut langkah-langkah uji normalitas:

- a. Menentukan skor tertinggi (H) dan skor terendah (L)
- b. Menentukan rentangan (R),  $\{R = H - L + 1\}$
- c. Menentukan banyak kelas (K),  $\{K = 1 + 3,33 \log n\}$
- d. Menentukan panjang kelas (I),  $\{I = \frac{R}{K}\}$
- e. Membuat tabel distribusi frekuensi.
- f. Mencari nilai  $\bar{X}$  / rata-rata (mean),  $\{\bar{X} = \frac{\sum fxi}{N}\}$
- g. Menentukan standar deviasi (simpangan baku),

$$\{SD = \sqrt{\frac{n\sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}{n(n-1)}}\}$$

- h. Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

- 1) Menentukan batas kelas.
- 2) Menentukan Z-score untuk batas kelas dengan rumus:

$$Z = \frac{\text{Batas Kelas} - \bar{X}}{SD}$$

- i. Menentukan luas 0-z dari tabel kurva normal dari 0-z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.
- j. Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka dengan angka baris berikutnya kecuali angka tengah dijumlahkan dengan angka sebelumnya.
- k. Mencari frekuensi yang diharapkan  $F_h$  dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ( $n = 22$ )
- l. Menghitung nilai chi kuadrat ( $X^2_{hitung}$ ).
- m. Menentukan taraf nyata ( $\alpha$ ).

- n. Bandingkan  $X_{hitung}$  dengan  $X_{tabel}$  dengan nilai  $\alpha = 0,05$ , dengan pengujian sebagai berikut: Jika  $X_{hitung} > X_{tabel}$  = terdistribusi tidak normal, Jika  $X_{hitung} < X_{tabel}$  = terdistribusi normal.

## 2. Uji Hipotesis

Setelah semua perlakuan berakhir kemudian diberikan tes (*post test*). Data yang diperoleh dari hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diharapkan. Adapun untuk menjawab hipotesis penelitian digunakan statistik parametris yang digunakan untuk menguji hipotesis data sampel bila datanya berbentuk interval atau ratio dan menggunakan t-test. Adapun langkah-langkah uji hipotesis yaitu:

- Menentukan hipotesis
- Menentukan tabel penolong
- Untuk mencari t hitungnya maka digunakan rumus uji t dibawah ini:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)SD_1^2 + (n_2-1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

- Menentukan nilai t tabel
- Menentukan kriteria pengujian.

Interpretasi:

- Jika  $t_0 > t_t$  maka  $H_a$  diterima, berarti antara kedua variabel terdapat mean yang signifikan (perbedaan yang signifikan).
- Jika  $t_0 < t_t$  maka  $H_0$  diterima, berarti antara kedua variabel tidak terdapat mean yang signifikan (tidak ada pengaruh yang signifikan).