

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 5 TEMA 3 TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
DI SDN 2 SURADADI TA.2022/2023**



**AHMAD WAHYUDI
NPM. 170102143**

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

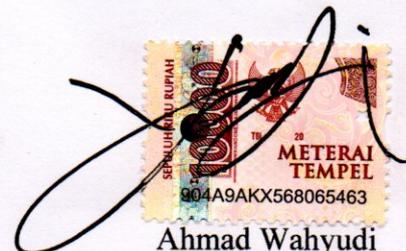
PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tugas akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tugas Akhir ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Pancor, 28 September 2022



METERAI
TEMPEL
904A9AKX568065463

Ahmad Wahyudi
NPM: 170102143

HALAMAN PERSETUJUAN

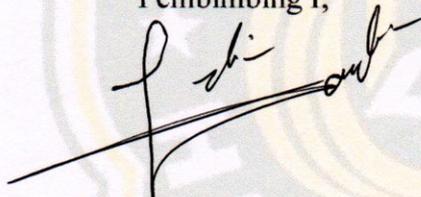
**PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 5 TEMA 3 TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
DI SDN 2 SURADADI TA.2022/2023**

**AHMAD WAHYUDI
NPM. 170102143**

Skripsi Ini Di Tulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Hamzanwadi

Menyetujui:

Pembimbing I,



**BURHANUDDIN, M.Pd
NIDN. 0831128408**

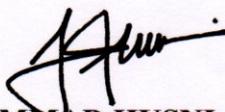
Pembimbing II,



**YUL ALFIAN HADI, M.Pd
NIDN. 0826038601**

Mengetahui:

Ketua Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Hamzanwadi



**MUHAMMAD HUSNI, M.Pd
NIDN. 0802038801**

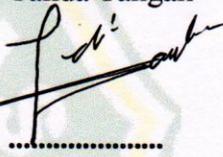
HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 5 TEMA 3 TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
DI SDN 2 SURADADI TA.2022/2023**

**AHMAD WAHYUDI
NPM. 170102143**

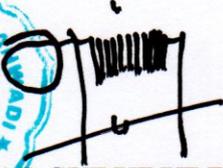
Telah Dipertanggung jawabkan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi
Pada Tanggal, 18 Januari 2023

DEWAN PENGUJI

- | | Tanggal | Tanda Tangan |
|---|-------------------|---|
| 1. BURHANUDDIN, M.Pd
NIDN. 0831128408
(Ketua Penguji) | <u>13/02/2023</u> |  |
| 2. YUL ALFIAN HADI, M. Pd
NIDN. 0826038601
(Anggota 1) | <u>25/01/2023</u> |  |
| 3. MUHAMMAD HUSNI, M.Pd
NIDN. 0802038801
(Anggota 2) | <u>25/01/2023</u> |  |

Pancor,.....
Mengetahui dan Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)




MUHAMMAD SURURUDDIN, M.Pd.
NIDN. 0815079401

ABSTRAK

Ahmad Wahyudi, 170102143. “Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa di SDN 2 Suradadi TA.2022/2023”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Hamzanwadi 2022/2023.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsa. Tehnik pengambilan sampel menggunakan *Sampling Jenuh* karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Data dikumpulkan dengan yang diberikan di awal sebagai *Pretest* dan di akhir penelitian sebagai *Posttest*. Instrument pengambilan data dengan menggunakan soal Tes pilihan ganda Untuk mengukur hasil belajar siswa berupa pertanyaan sebanyak 15 butir soal dan data yang di analisis yaitu nilai *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan uji Reabilitas, Validitas, uji normalitas dengan menggunakan uji F dan uji hipotesis dengan menggunakan uji T. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa “Ho” diterima dan “Ha” ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh signifikan dengan pengaruh Media Monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsa di SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023.

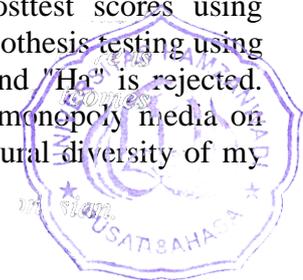
Kata kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar

ABSTRACT

Ahmad Wahyudi, 170102143. "The Influence of Monopoly Media on Student Learning Outcomes in Grade 5 Theme 3 Regarding the Cultural Diversity of My Nation at SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023". Thesis: Primary School Teacher Education (PGSD), Hamzanwadi University 2022/2023.

Education is a quantitative research with experimental research methods. the sampling technique used saturated sampling because all members of the population were used as samples. The research design used is one group retest posttest design. Data were collected with those given at the aw as the pretest and at the end of the study as the posttest. The data collection instrument was using multiple choice test questions to measure student learning outcomes in the form of 15 questions and the data analyzed were pretest and posttest scores using rehabilitation, validity, normality test using the F test and hypothesis testing using the T test. calculation results show that "Ho" is accepted and "Ha" is rejected. Thus, there is a significant influence with the influence of monopoly media on student learning outcomes in grade 5 theme 3 about the cultural diversity of my nation at SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023.

Keywords: Monopoly Media, Learning Outcomes



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin. Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan yang maha esa yang telah memberi kesabaran dan ketabahan dalam setiap proses menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa pula penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

- 1. Ibu dan Bapak saya tercinta yang telah merawat, membesarkan saya dengan sepenuh hati, yang selalu sabar mendidik saya, dan yang selalu memberikan do'a dalam setiap langkah yang saya tempuh, yang telah memberikan sarana dan prasarana sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.*
- 2. Dina auliya, S. Pd yang selalu membantu dan mensupport saya agar tidak menyerah.*
- 3. Dosen-Dosen diprogram studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar karena berkat jasa merekalah aku bisa mengenal tentang Ilmu yang sangat luar biasa ini terutama dalam dunia pendidikan anak-anak dan mampu menyelesaikan tugas akhirku.*
- 4. Pembimbing skripsi saya yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan saya sehingga aku bisa menyelesaikan tugas akhir ini.*
- 5. Teman-temanku diprogram studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu mengisi hari-hari saya selama kuliah serta mendukung dan membantu untuk menyelesaikan tugas akhir.*
- 6. Kepala Sekolah SDN 2 Suradadi dan juga bapak, ibu guru sehingga penelitian saya berjalan lancar.*
- 7. Almamater dan Kampus hijau tercinta.*

MOTTO

“Pendidikan adalah paspor untuk masa depanmu, karena hari esok adalah milik mereka yang mempersiapkan hari ini dan mulailah untuk kamu belajar sebanyak yang kamu bisa pelajari disaat muda ini karena hidup terlalu tua akan menjadikanmu terlalu sibuk nantinya”.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kesempatan, dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA.2022/2023”.

Dalam penyusunan Skripsi ini, peneliti telah banyak menerima bantuan, bimbingan dan saran, baik yang disampaikan secara formal maupun non-formal, serta dukungan moral maupun materil. Karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. ir. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku rektor Universitas Hamzanwadi.
2. Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi.
3. Muhammad Husni, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar.
4. Burhanudin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Yul Alfian Hadi, M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, bantuan, semangat, rasa tanggung jawab yang besar dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Untuk Kedua Orang tua saya, ibudan bapak tercinta yang telah memberikan motivasi dan semangat serta keluargaku yang telah memberikan do’a,

motivasi dukungan maupun bantuan baik moral atau pun materi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

7. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan Skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah terlibat dalam kesuksesan penyusunan Skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan selanjutnya.

Akhirnya peneliti berharap, semoga Skripsi ini dapat dijadikan pedoman dan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan bagi pribadi peneliti dalam meningkatkan mutu di masa yang akan datang.

Pancor, 25 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Pernyataan keaslian	ii
Halaman persetujuan	iii
Halaman pengesahan	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Lembar persembahan	vii
Motto	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi teori	8
1. Media Monopoli.....	8
2. Hasil belajar	16
3. Tematik	19
B. Penelitian Relevan.....	22
C. Kerangka Pikir	24
D. Hipotesis Penelitian.....	28

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	31
D. Variabel Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Instrument Pengumpulan Data.....	34
G. Uji Vaiditas dan Reliabilitas instrument	36
H. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	43
B. Deskripsi Data.....	49
C. Hasil Penelitian	51
D. Pembahasan	54
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Bagan Kerangka Berfikir	27
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	31
Tabel 2. Daftar Sampel Penelitian	32
Tabel 3: Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar siswa	35
Tabel 4: Kriteria Koefisien Korelasi	37
Tabel 5: Hasil Uji Validitas Instrumen	38
Tabel 6: Kriteria Reliabilitas Soal.....	40
Tabel 7: Rekapitulasi Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50
Tabel 8: Distribusi Frekuensi Hasil Tes Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 9: Distribusi Frekuensi Hasil Tes Kelas Kontrol	51
Tabel 10. Hasil uji homogenitas data dari sebaran data soal tes hasil belajar	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1:	Silabus Pembelajaran	66
Lampiran 2:	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	68
Lampiran 3:	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen.....	73
Lampiran 4:	Soal Latihan	78
Lampiran 5:	Kunci jawaban.....	81
Lampiran 6:	Daftar Nama Siswa	82
Lampiran 7:	Teks Bacaan	83
Lampiran 8:	Lembar Observasi Proses Belajar Siswa.....	85
Lampiran 9:	Uji Validitas Tes hasil Belajar Siswa.....	86
Lampiran 10:	Uji Reliabilitas Tes.....	87
Lampiran 11:	Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	88
Lampiran 12:	Uji Normalitas Data Tes Eksperimen	89
Lampiran 13:	Uji Normalitas Data Tes Kontrol	93
Lampiran 14:	Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	98
Lampiran 15:	Menghitung Homogenitas Data	99
Lampiran 16:	Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa	100
Lampiran 17:	Tabel Nilai-nilai R Produk Moment	102
Lampiran 18:	Tabel Chi Kuadrat	103
Lampiran 19:	Tabel Nilai-nilai Untuk Distribusi F	104
Lampiran 20:	Tabel Perhitungan Uji T.....	106
Lampiran 21:	Tabel Luas di bawah lengkungan Kurve Normal dari 0-Z	107
Lampiran 22:	Kontrak kerja Bimbingan	108
Lampiran 23:	Surat Keterangan Penelitian dari Universitas Hamzanwadi	111
Lampiran 24:	Surat Keterangan Penelitian dari BAPPEDA	112
Lampiran 25:	Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	113
Lampiran 26:	Dokumentasi	114

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 masingmasing 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.

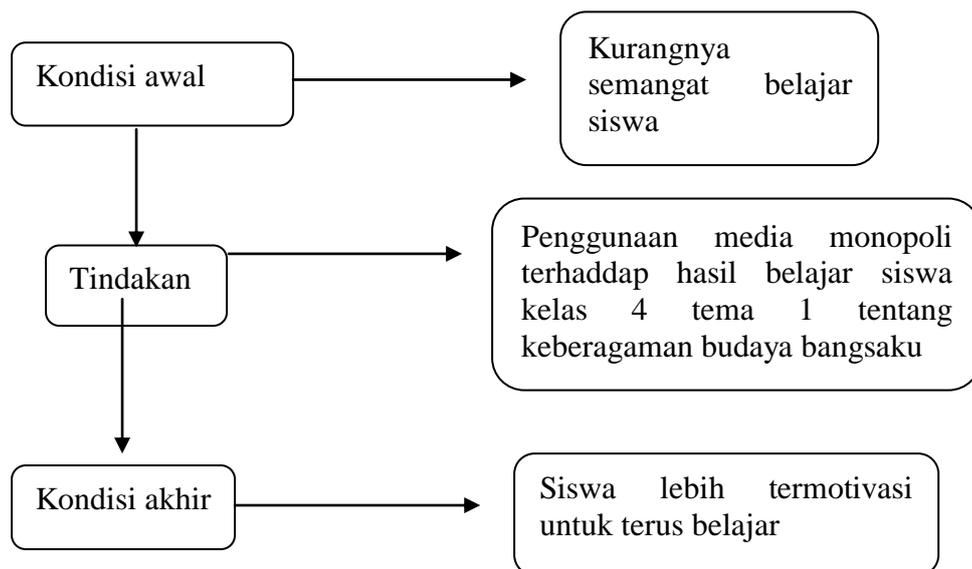
Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seseorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu

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

KD	Indikator	Nomer butiran soal	Jumlah butiran soal
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 (α).

- 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:

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

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

- d. Menentukan nilai t tabel
- e. Menentukan kriteria pengujian.

Interpretasi:

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Kondisi Sekolah

a. Kondisi Sekolah

Kondisi lingkungan di SDN 2 Suradadi bersih, terawat dengan baik dan letak yang strategis, sehingga SDN 2 Suradadi dalam mengadakan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar. Adapun letak geografis SDN 2 Suradadi berlokasi di desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur. Lingkungan di sekitar sekolah sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Dengan lingkungan yang kondusif, maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

b. Visi dan Misi Sekolah

Adapun visi dan misi serta keadaan sarana dan prasarana di SDN 02 Suradadi sebagai berikut:

1) Visi Sekolah

Cerdas Berkualitas Dalam Bingkai Iman Dan Taqwa.

2) Misi Sekolah

- a) Melaksanakan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan
- b) Melengkapi Alat Pembelajaran
- c) Meningkatkan Kinerja Pendidik Yang Berwibawa Dan Santun

- d) Membudayakan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat
- e) Menciptakan Suasana Kondusif Di Lingkungan Sekolah
- f) Menjalin Kerja Sama Yang Harmonis
- g) Melaksanakan Ekstrakurikuler: Pramuka
- h) Melaksanakan Kegiatan Keagamaan (Imtaq)

3) Profil Sekolah

- 1 Nama Sekolah : SD Negeri 2 Suradadi
- 2 NPSN : 50202216
- 3 Jenjang Pendidikan : SD
- 4 Status Sekolah : Negeri
- 5 Alamat Sekolah : Suradadi Utara
- RT / RW : 0 / 0
- Kode Pos : 83661
- Desa : Suradadi
- Kecamatan : Terara
- Kabupaten/Kota : Kab. Lombok Timur
- Provinsi : Prov. Nusa Tenggara Barat
- Negara : Indonesia
- 6 Posisi Geografis : -8,6192833 Lintang
116,4761333 Bujur

2. Guru, Siswa, dan Sarana Prasarana Sekolah

a. Guru

Guru di SDN 2 Suradadi keseluruhannya berjumlah 10 orang yaitu: seorang Kepala Sekolah, 6 orang Guru Wali Kelas, seorang Guru Agama, seorang Guru Olahraga, dan seorang Operator Sekolah. Semua guru di SD Negeri 2 Suradadi telah menempuh pendidikan sarjana. Namun, guru PNS hanya berjumlah 3 orang, satu orang CPNS dan sisanya adalah guru honorer, guru di SDN 2 Suradadi ini terbagi menjadi guru tetap dan guru tidak tetap, guru tetap berjumlah 4 orang, dan guru tidak tetap berjumlah 5 orang. Semua guru-guru di SDN 2 Suradadi ini sudah berpengalaman dalam mengajar, ada juga yang sudah mengabdikan bertahun-tahun di sekolah, sehingga semua guru-guru sudah cukup paten dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa didalam kelas.

b. Pegawai Sekolah

Sekolah ini memiliki 1 pegawai tetap yaitu bernama bapak Anan Kapriadi. Beliau menjabat sebagai operator sekolah sejak tahun 2019 sampai saat ini. Selain sebagai operator sekolah, beliau juga menjabat sebagai pegawai tata usaha sekolah.

c. Siswa dan Siswi

Sekolah Dasar Negeri 2 Suradadi memiliki 6 kelas yang terdiri dari kelas I, kelas II, kelas III, kelas IV, kelas V, dan kelas VI. Adapun jumlah siswa dalam setiap kelas yaitu terdiri dari: siswa kelas I berjumlah 30 orang yang terdiri 18 siswa dan 12 siswi, siswa kelas II

berjumlah 23 orang yang terdiri dari 10 siswa dan 13 siswi, jumlah siswa kelas III berjumlah 25 orang yang terdiri dari 11 siswa dan 14 siswi, jumlah siswa kelas IV berjumlah 27 orang yang terdiri dari 17 siswa dan 10 siswi, jumlah siswa kelas V berjumlah 26 orang yang terdiri dari 13 siswa dan 13 siswi, dan jumlah siswa kelas VI berjumlah 19 orang yang terdiri 10 siswa dan 9 siswi.

Jadi jumlah keseluruhan siswa-siswi SDN 2 Suradadi adalah 150 siswa. Seluruh siswa dan siswi SDN 2 Suradadi mayoritasnya bertempat tinggal tidak jauh dengan tempat sekolah berada, para siswa dan siswi SDN 2 Suradadi sebagian besar berasal dari keluarga yang berekonomi atau orang berada, ada sebagian besarnya lagi berasal dari keluarga yang berkecukupan, dikarenakan mayoritas orang tua mereka berprofesi sebagai pengusaha dan pedagang. Siswa dan siswi SDN 2 Suradadi didik dengan penuh kedisiplinan, bersih dan taat akan peraturan serta tata tertib yang ada di sekolah.

d. Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana yang ada di lembaga pendidikan tentunya sudah menjadi bagian yang paling penting terutama dalam dunia pendidikan Sekolah Dasar. Terlebih lagi terdapat sarana dan prasarana yang memadai dan sehat tentulah akan menjadikan siswa lebih nyaman, sehat, tenang serta lebih giat dalam belajar, sehingga hal tersebut pun akan membuat kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh sebab itu SDN 2 Suradadi terus meningkatkan, memperbaiki serta

memberikan kenyamanan dalam hal menyediakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dari tahun ketahunnya, guna untuk menciptakan kenyamanan dan lingkungan yang bersih kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih fokus dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berikut adalah fasilitas yang ada di SDN 2 Suradadi:

1) Kantor Guru

Sekolah ini memiliki kantor guru yang dibagi menjadi beberapa ruangan yakni, ruang kepala sekolah, ruang guru, kamar mandi/WC guru, dan dapur guru. Keadaan kantor sekolah SDN 2 Suradadi cukup memadai dan bagus. Adapun sarana yang ada di dalam kantor sekolah terdiri dari meja kepala sekolah berjumlah 2 serta bangku dan beberapa sofa, meja guru berjumlah 13, dan kursi guru berjumlah 9, 1 komputer beserta mesin printer yang digunakan oleh operator sekolah, 5 laptop digunakan keperluan administrasi, terdapat jam dinding, alat penimbang badan, sapu, kemoceng, lemari piala penghargaan, lemari buku paket, lemari guru, dan lemari kantor sekolah.

2) Ruang Belajar

Ruang belajar di SDN 2 Suradadi berjumlah 6 ruang kelas yang terdiri dari kelas I sampai VI. Kondisi semua ruangan kelas baik, nyaman dan bersih terawat, semua dinding kelas berisikan tempelan gambar presiden, wakil presiden, gambar garuda pancasila, dan beberapa karya-karya siswa serta terdapat pojok baca di ruangan

kelas. Sekolah disetiap ruang kelas menyediakan 86 meja dan 79 bangku untuk digunakan oleh siswa dan tersedia meja dan bangku guru di dalam kelas masing-masing.

Bangku dan meja disediakan sesuai dengan jumlah siswa yang ada di kelas. Pada setiap kelas tersedia meja dan bangku guru, papan tulis, jam dinding, sapu, kemoceng, bak sampah, sekop, dan lap tangan. Pada setiap kelas tersedia 1 papan tulis yakni papan tulis yang menggunakan tinta.

3) Kamar Mandi/WC

Kamar mandi/WC siswa yang ada di SDN 2 Suradadi berjumlah 2 kamar mandi/WC dengan kondisi yang cukup baik. Setiap ruang kamar mandi terdapat sebuah centong dan bak air, siswa biasa membersihkan kamar mandi setiap satu kali dalam seminggu, sehingga keadaan kamar mandi bersih.

4) Gudang Sekolah

Terdapat satu ruangan yang dijadikan sebagai gudang sekolah, gudang tersebut dijadikan sebagai tempat penyimpanan alat upacara, dan tempat menyimpan media pembelajaran seperti buku-buku paket, LKS, gambar-gambar, alat hitung, alat peraga, globe, gambar peta, poster, dan alat olahraga, dan lain sebagainya.

5) Kantin

Setiap sekolah pasti memiliki kantin sekolah. Sekolah Dasar Negeri 2 Suradadi menyediakan satu ruangan khusus untuk kantin

sekolah, supaya siswa siswi tidak keluar area sekolah untuk berbelanja. Keadaan kantin sekolah cukup baik dan rapi.

B. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 Oktober sampai dengan 11 Oktober 2022 di SDN 2 Suradadi. Data penelitian ini, diperoleh dari siswa kelas V SDN 2 Suradadi sebagai subyek penelitian dan merupakan populasi dari penelitian ini. Dalam deskripsi data ini akan diuraikan data-data variabel bebas (X) yaitu Model Permainan Monopoli dan variabel terikat (Y) yaitu Hasil Belajar Siswa. Jumlah responden yang diteliti berjumlah 22 siswa sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol. Setelah menetapkan lokasi penelitian, jumlah responden dan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya peneliti melakukan langkah untuk memperoleh data yang diperlukan.

Pengumpulan data untuk dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa tes dalam bentuk soal pilihan ganda yang akan disebarikan pada Siswa Kelas V SDN 2 Suradadi. Data yang diperoleh melalui penelitian akan digunakan untuk keperluan pengujian hipotesis yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar siswa kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku yang dilakukan, didapat nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 93 dan nilai terendah 50 dan hasil perhitungan diperoleh rata-rata 72,4 dan standar deviasinya 12,5. Sedangkan untuk kelas kontrol didapat nilai tertinggi

85 dan nilai terendah 46 dan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 63,1 dan standar deviasinya 10,5. Hasil nilai tes kemampuan berpikir kritis matematika siswa dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel. 7
Rekapitulasi Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelompok	Jumlah	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Standar Deviasi
Hasil Belajar siswa	Eksperimen	22	93	50	72,4	12,5
	Kontrol	20	85	46	63,1	10,5

Data hasil penelitian kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Kelas Eksperimen

Berdasarkan data hasil analisis tes Hasil Belajar siswa, maka diperoleh skor tertinggi *post-test* untuk kelas eksperimen 93 dan skor terendah 50. Dari hasil perhitungan diperoleh rata-rata 72,4. Untuk lebih jelasnya akan disajikan tabel distribusi frekuensi data hasil tes Hasil Belajar Siswa *post-test* kelas eksperimen.

Tabel. 8
Distribusi Frekuensi Hasil Test Kelas Eksperimen

Interval	Titik Tengah (Xi)	Frekuensi (Fi)	Fi.Xi	Xi ²	Fi.Xi ²
50 – 58	54	4	216	2.916	11.664
59 – 67	63	4	252	3.969	15.876
68 – 76	72	5	360	5.184	25.920
77 – 85	81	5	405	6.561	32.805
86 – 94	90	4	360	8.100	32.400
Jumlah	360	22	1.593	26.730	118.665

2. Kelas Kontrol

Berdasarkan data hasil analisis tes Hasil Belajar siswa, maka diperoleh skor tertinggi *post-test* untuk kelas kontrol 85 dan skor terendah

46. Dari hasil perhitungan diperoleh data rata-rata 63,1. Untuk lebih jelasnya akan disajikan tabel distribusi frekuensi hasil tes Hasil Belajar siswa *post-test* kelas kontrol.

Tabel. 9
Distribusi Frekuensi Hasil Tes Kelas Kontrol

Interval	Titik Tengah (Xi)	Frekuensi (Fi)	Fi.Xi	Xi ²	Fi.Xi ²
46 – 53	49,5	5	247,5	2.450,25	12.251,25
54 – 61	57,5	5	287,5	3.306,25	16.531,25
62 – 69	65,5	4	262	4.209,25	16.837
70 – 77	73,5	3	220,5	5.402,25	16.206,75
78 – 85	81,5	3	244,5	6.643,25	19.929,75
Jumlah	327,5	20	1.262	22.092,25	81.750,25

C. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Pembuktian normalitas data yang dimaksudkan untuk menguji apakah skor dalam variabel-variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Normalitas data diuji dengan menggunakan rumus chi kuadrat untuk data sebaran tes soal Hasil Belajar Siswa.

Hasil yang diperoleh X^2_{hitung} dicocokkan dengan taraf kenyataan 5% dan taraf keabsahan untuk uji ini adalah $k-1$, dimana k adalah banyaknya kelas interval. Adapun kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut: jika X^2_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari harga X^2_{tabel} maka yang diperoleh tidak berdistribusi normal. Sebaliknya jika X^2_{hitung} kurang dari X^2_{tabel} maka data yang diperoleh berdistribusi normal.

Hasil perhitungan uji normalitas data soal Hasil belajar siswa kelas eksperimen di dapat X^2_{hitung} 2,8186 (*lampiran 12*).

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$\chi^2_1 = \frac{(4 - 2,1978)^2}{2,1978} = \frac{(1,8022)^2}{2,1978} = \frac{3,2479}{2,1978} = 1,4777$$

$$\chi^2_2 = \frac{(4 - 4,7256)^2}{4,7256} = \frac{(-0,7256)^2}{4,7256} = \frac{0,5264}{4,7256} = 0,1113$$

$$\chi^2_3 = \frac{(5 - 6,0984)^2}{6,0984} = \frac{(-1,0984)^2}{6,0984} = \frac{1,2064}{6,0984} = 0,1978$$

$$\chi^2_4 = \frac{(5 - 4,9566)^2}{4,9566} = \frac{(0,043)^2}{4,9566} = \frac{0,0018}{4,9566} = 0,0003$$

$$\chi^2_5 = \frac{(4 - 2,42)^2}{2,42} = \frac{(1,58)^2}{2,42} = \frac{2,4964}{2,42} = 1,0315$$

$$\begin{aligned} \text{Jadi, } \chi^2 &= \chi^2_1 + \chi^2_2 + \chi^2_3 + \chi^2_4 + \chi^2_5 \\ &= 1,4777 + 0,1113 + 0,1978 + 0,0003 + 1,0315 \\ &= 2,8186 \end{aligned}$$

Dari data diatas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen data soal tes hasil belajar siswa berdistribusi **normal**.

2. Uji Homogenitas

Untuk pengujian homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan uji F. Pengujian homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Hasil yang diperoleh Fhitung dicocokkan dengan taraf signifikan 5% sedangkan Ftabel diperoleh dari daftar hingga distribusi F. Adapun kriteria yang digunakan adalah jika F-hitung < F-tabel maka kelas tersebut adalah homogen dan sebaliknya jika F-hitung > F-tabel maka kelas tersebut tidak homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan dari peneliti mengenai uji homogenitas data dari sebaran data soal tes hasil belajar siswa diperoleh F-hitung < F-tabel yaitu $1,41 < 2,16$ sehingga sampel-sampel dalam data ini dapat disimpulkan homogen (*lampiran 14 dan 15*).

Tabel 10.
Hasil uji homogenitas data dari sebaran data soal tes hasil belajar

Kelas	SD	SD ²	F-hitung	F-tabel	Keputusan
Eksperimen	12,5	156,25	1,41	2,16	Karena F-hitung lebih kecil dari F-tabel maka kedua data homogen.
Kontrol	10,5	110,25			

Uji homogenitas kedua data dengan rumus berikut:

$$F_{\max} = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}} = \frac{156,25}{110,25} = 1,41$$

Langkah 2 Menentukan Nilai Ftabel

Dengan dk-pembilang = $22-1 = 21$ (untuk varian terbesar) dan dk-penyebut = $20-1 = 19$ (untuk varian terkecil), serta taraf signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh F-tabel = 2,16.

Langkah 3 Kriteria Pengujian

Ternyata F-hitung = $1,41 < F\text{-tabel} = 2,16$ maka dapat disimpulkan kedua kempok data memiliki varian yang sama atau homogen

3. Uji Hipotesis

Teknik uji hipotesis yang digunakan adalah analisis statistik uji-t. Hasil analisis data diperoleh data thitung tes hasil belajar siswa adalah 2,605. Dengan menggunakan uji-t dan nilai ttabel 1,88 (*lampiran 16*).

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini perlu diuji kebenarannya, untuk pengujian yang dimaksud dengan memilih

menggunakan rumus yang sudah ditetapkan bab III sebelumnya. Berdasarkan data yang diperoleh yaitu $t\text{-hitung} > t\text{-tabel} = 2,106 > 1,88$ untuk sebaran tes soal hasil belajar siswa. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hipotesis yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Suradadi.

$$dk = n + n - 2$$

$$= 22 + 20 - 2$$

$$= 40$$

Signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh $t\text{-tabel} = 1,88$

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 Oktober sampai dengan 11 Oktober 2022 di SDN 2 Suradadi. Data penelitian ini, diperoleh dari siswa kelas V SDN 2 Suradadi sebagai subyek penelitian dan merupakan populasi dari penelitian ini. Dalam deskripsi data ini akan diuraikan data-data variabel bebas (X) yaitu Model Pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa. Jumlah responden yang diteliti berjumlah 22 siswa kelas 5 sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol.

Setelah menetapkan lokasi penelitian, jumlah responden dan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya peneliti melakukan beberapa langkah untuk memperoleh data yang diperlukan, yaitu:

1. Melakukan observasi awal

Observasi awal dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengamati secara langsung pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, disamping itu peneliti juga mengamati gejala-gejala subyek diselidiki. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran yang sebenarnya. Pengamatan ini dilakukan dengan pemberian lembar observasi yang harus diisi atau di centang sesuai keadaan yang ada. Lembar observasi yang harus digunakan dapat dilihat pada (*lampiran 5*). Secara keseluruhan rata-rata hasil observasi awal yang didapatkan antara lain:

- a. Siswa masuk kelas tepat waktu dan dengan tenang sebelum mengikuti pembelajaran namun walaupun demikian guru terkadang masih belum melengkapi persiapan pembelajaran saat pelajaran dimulai.
- b. Pada proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat kepada guru (*teacher centere*). Sehingga keaktifan siswa kurang karena materi yang disampaikan oleh guru masih belum dipahami dengan jelas oleh siswa.
- c. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi Sehingga siswa mudah jenuh dengan materi yang dipelajari.
- d. Kemampuan hasil belajar siswa masih sangat rendah karena saat mendapatkan tugas dari guru masih banyak yang belum memahami tentang materi yang sudah dipelajari.
- e. Siswa relatif tidak aktif dalam bertanya kepada guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru masih belum meningkatkan interaksi

terhadap siswa sehingga siswa masih segan dalam membuat pertanyaan pada materi yang masih belum dipahami oleh siswa.

- f. Siswa mengalami hambatan dalam proses memahami soal cerita yang diberikan oleh guru. Saat mendapatkan tugas mengenai soal cerita yang berkaitan dengan pelajaran masih banyak yang tidak bisa menyelesaikan soal tersebut dan rata-rata masih belum memahami materi yang sudah dipelajari.

2. Menyusun instrument untuk pemberian perlakuan

Setelah melakukan observasi awal dan peneliti anggap bahwa memang cocok untuk pemberian perlakuan berdasarkan hasil observasi bahwa masih dalam kondisi yang belum sesuai dengan harapan, maka peneliti melakukan suatu tindakan berupa suatu pemberian perlakuan, namun sebelum pemberian perlakuan peneliti terlebih dahulu menyiapkan dan menyusun perlengkapan pemberian perlakuan peneliti terlebih dahulu menyiapkan dan menyusun perlengkapan pemberian perlakuan termasuk menyusun silabus (*lampiran 1*) dan RPP (*lampiran 2 dan 3*) yang dimana dalam penelitian ini peneliti merancang pembelajaran dengan 2 kali pertemuan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Pemberian tindakan

Setelah semua perlengkapan untuk pemberian perlakuan sudah jadi, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran.

- a. Pembelajaran pertama, untuk kelas kontrol pada pertemuan ini peneliti memulai dengan memberikan sedikit gambaran mengenai pelajaran

yang akan dilakukan, kemudian menyuruh siswa untuk maju dan membacakan sebuah teks bacaan, setelah itu memberikan beberapa pertanyaan seputar teks bacaan yang telah dibacakan, kemudian menyuruh siswa untuk menjawab tes sebagai pretesnya.

- b. Selanjutnya pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dan memberikan soal-soal untuk menguji pemahaman siswa yang berkaitan dengan materi yang sudah diberikan peneliti yaitu mengenai “Interaksi sosial manusia”. Selain itu juga model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli ini memiliki kelebihan yaitu: membantu siswa dalam memahami suatu bahasan atau bab, meningkatkan kemampuan berpikir siswa, membuat siswa lebih siap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan menjadikan siswa lebih mandiri.

4. Menguji Instrumen

Setelah melakukan tindakan yang dilakukan evaluasi setiap pertemuan, selanjutnya akan diberikan berupa tes untuk mengukur seberapa jauh hasil belajar siswa dengan butir soal tes yang disusun berjumlah 15 butir. Namun sebelum itu dilakukan peneliti terlebih dahulu menguji apakah instrument yang digunakan sudah valid dan tepat atau tidak.

Berdasarkan pemaparan di atas dan sesuai dengan analisis data yang peneliti peroleh dalam penelitian pada kelas V sebagai kelas

eksperimen dan sebagai kelas kontrol dengan pokok bahasan interaksi sosial manusia dimana nilai rata-rata siswa yang diperoleh pada kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan model media monopoli lebih tinggi dari nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yang dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Terbukti dari nilai rata-rata respon tes kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata respon tes kelas control yaitu $72,4 > 63,1$.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji “t” peneliti mendapatkan nilai untuk tes hasil belajar siswa yaitu t-hitung = 2,106 jika dibandingkan dengan nilai ttabel sebesar 1,88 maka $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ artinya nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel yang sudah ditentukan, sehingga H_0 ditolak H_a diterima dan dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 5 tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil analisis yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan nilai reliabilitas tes bahwa harga $r = 0,52$ yang dimana termasuk dalam kriteria $0,41-0,60$ atau bisa disebut “cukup/sedang”.
2. Skor kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pada materi interaksi sosial manusia diperoleh hasil rata-rata nilai tes (*post-test*) sebesar 72,4. Sedangkan skor hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional pada materi interaksi sosial manusia diperoleh hasil rata-rata nilai tes (*post-test*) sebesar 63,1.
3. Berdasarkan hasil perhitungan mengenai uji normalitas tes yang tampak pada tabel keputusan yang didapatkan adalah $4,611 < 9,488$ dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data Terdistribusi Normal. Sedangkan hasil perhitungan dari peneliti mengenai uji homogenitas data dari sebaran data soal tes hasil belajar diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,41 < 2,16$ sehingga sampel-sampel dalam data ini dapat disimpulkan homogen. Sedangkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji “t” peneliti mendapatkan nilai untuk tes hasil belajar yaitu $t_{hitung} = 2,106$ jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,88 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yang sudah ditentukan. Dari daftar distribusi t $(1-\alpha)$ ($n_1 + n_2 - 2$) dengan peluang 0,95 dan dk 40

diperoleh $(0,95) (40) = 1,88$. Maka perhitungan diperoleh $t\text{-hitung} = 2,106$ menandakan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$. H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 3 tentang keberagaman budaya bangsa di SDN 2 Suradadi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, maka perlu kiranya ada saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan pendidikan kedepannya. Adapun saran peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pengelola dan pemimpin disekolah diharapkan dapat meningkatkan kinerja dengan meningkatkan pengetahuan, wawasan dan keterampilannya dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang nantinya dapat menjadi panutan untuk guru sehingga guru juga dapat termotivasi untuk mempelajari berbagai macam model-model pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak lagi monoton hanya dengan metode konvensional saja, salah satunya yaitu model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru hendaknya menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media monopoli

khususnya dalam materi interaksi sosial manusia. Mengingat bahwa ada pengaruh media monopoli yang ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas-fasilitas yang memanjakan kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Terutama fasilitas yang menunjang materi dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Fasilitas tersebut nantinya akan dimanfaatkan oleh guru maupun peneliti dan pihak sekolah yang membutuhkan sebagai media pembelajaran.

4. Bagi Siswa

Siswa disarankan agar senantiasa berusaha untuk lebih fokus dalam belajar, sehingga dapat memperhatikan apa yang diberikan oleh guru agar pelajaran dapat masuk dan dapat dipahami dengan sebaik mungkin.

5. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini digunakan sebagai acuan penelitian yang sejenis dengan materi dan konsep yang berbeda. Karena keterbatasan peneliti, bagi peneliti selanjutnya dapat mencari faktor-faktor lain yang dapat dijadikan bahan penelitian dengan mencari berbagai metode pembelajaran yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul munir, dkk. (2014). *Pembelajaran tematik*. Jakarta: PT. Raja grafindo persada
- Ahmad nursoba. (2019). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*.Pamekasan: Duta media publishing
- AnangG atot Subroto, dkk. (2016). *Pemanfaatan media monopoli untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ipa siswa kelas iii sdn sugih waras kecamatan maospati kabupaten magetan tahun pelajaran 2015/2016*. (Jurnal Florea Volume 3No.2, Nopember 2016(49-54)).
- Arif, S. Raharjo, Muji, S. P. (2019). *Permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel pada siswa SMA kelas XI IPA (online)*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>. diunduh 13 agustus 2022.
- Atiaturrahmaniah, M.Pd. Statistik Pendidikan
- Atma hidayat. (2015) *Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran batik kelas v sd siti aminah surabaya*. (Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 3 Nomor 2 Tahun 2015, 218-226)
- Cecep kustandi dan daddy darmawan. (2020). *Pengembangan media pembelajaran konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno.(2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Gunawan, Rudy. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hawasyiah siti. (2019). Pengaruh strategi pembelajaran Reading Questioning and Answering (RQA) Terhadap hasil belajar IPA terpadu di sekolah menengah pertama (SMP) negeri 24 kota jambi. Jambi: universitas islam negri sulthan thaha saifuddin jambi.
- 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.
- Imran tululi. (2021).*Macam-macam media pembelajaran beserta contohnya (Online)*. <https://www.Imran> Tululi. Net. Diunduh 13 agustus 2022.

- Karunia indah lestari, dkk. (2021). *Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDn 8 Sokong*. (Jurnal ilmiah profesi pendidikan Vol. 6. No. 3. November 2021. 275-282).
- Kemendikbud. (2012). *Materi pelatihan implementasi kurikulum 2013 SD kelas IV, Diterbitkan oleh badan pengembangan sumber daya manusia dan kebudayaan dan penjamin mutu pendidikan*.
- Kurniawan, Deni. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, Dan Penilaian)*. Bandung: Alfabeta.
- Monosa. (2010). *Media monopoli sebagai pembelajaran unsur bahasa dan gambar*
- Muallimuna.(2016). “*Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*”.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1): 76-77.
- Nurhayati, dkk. (2017). *Pengaruh model tematik terhadap kreativitas guru dalam mengajar di sekolah dasar negeri jayakarsa 09 pagi*. (Holistika jurnal ilmiah PGSD Vol. 1. No.2. November 2017).
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman.(2015). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Septy Nurfadhillah, Dkk. (2021). *Media pembelajaran. Pengertian, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Sukabumi: CV jejak, anggota IKAPI
- Sri Suciati, dkk. (2015). *Penerapan media monosa (Monopoli bahasa) berbasis kemandirian dalam pembelajaran di sekolah dasar*. (Jurnal mimbar sekolah dasar. Vol 2 (2). 2015. 175-188).
- Sudjana. (2012). *Pengertian hasil belajar menurut para ahli (online)*. <https://www.detik.com/pendidikan>. Id. Diunduh 13 agustus 2022.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyono. (2018). *Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD*. *Jurnal pendidikan dasar*, 2 (1), 43-48.

Susanto. (2011). *Pengertian media monopoli sebagai salah satu permainan*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SDN 2 Suradadi
Kelas	: V
Tema 3	: Makanan Sehat
Sub tema 2	: Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh
Semester	: 1 (Ganjil)
Tahun ajaran	: 2022/2023

Kompetensi inti

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

Mata pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi pembelajaran
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik 4.4 Memeragakan informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	3.4.1 Menjelaskan ciri-ciri bahasa iklan elektronik. 4.4.1 Mendemonstrasikan iklan elektronik.	<ul style="list-style-type: none"> • Teks iklan • Struktur kalimat iklan • Informasi dari iklan media cetak/elektronik
Ilmu pengetahuan sosial	3.2 Menganalisis bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Identifikasi aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia. 4.2.1 Melaporkan	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial budaya • Sosialisasi /enkulturasi • Penguatan

	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia.	nan sosial budaya • Pembangunan ekonomi
PPKn	3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat	3.3.1 Mencari keanekaragaman adat istiadat. 4.3.1 Membuat booklet keragaman yang menceritakan keanekaragaman adat istiadat.	• Keberagaman sosial budaya masyarakat

Mengetahui
Kepala sekolah SDN 2 Suradadi

Suradadi 5 Oktober 2022
Wali kelas V

(Jama'urrahban S.Pd)
NIP.196412311984031108

(Yuni apriliana S.Pd)

Peneliti

(Ahmad Wahyudi)
170102143

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

(KELAS KONTROL)

Nama sekolah : SDN 2 Suradadi
Kelas / Semester : V / 1
Tema 1 : Makanan sehat
Sub Tema 2 : Pentingnya makanan sehat bagi tubuh
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 35 Menit (1 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
PPKn	3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar
	4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.	4.3.1 Melaksanakan kegiatan kebudayaan.
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang	3.4.1 Menjelaskan unsur-unsur iklan media

	<p>disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik</p> <p>4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual</p>	<p>cetak.</p> <p>4.4.1 Mempresentasikan informasi yang didapat dari media cetak.</p>
Ips	<p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.1 Mencari bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>4.2.1 Membuat laporan tentang interaksi manusia dan lingkungan.</p>

C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks bacaan dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungannya.
2. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa mampu melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya dan mendeskripsikan keragaman.
3. Dengan membuat cerita bergambar, siswa menyajikan hasil pengamatan
4. tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar
5. Dengan mengamati gambar iklan media cetak, siswa menyebutkan hal

D. MATERI

Interaksi sosial manusia

1. contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan.

2. Keragaman yang ada dalam masyarakat.

3. Gambar iklan media cetak.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan: Scientific

Metode : Konvensional

Model : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">a. Guru memberi salamb. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a dengan meminta salah satu dari siswa untuk memimpin do'ac. Guru menyapa siswa kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran.d. Guru melakukan Tanya jawab untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang akan dipelajari.	10
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">a. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang keberagaman budaya bangsaku.b. Guru melakukan tanya jawab sama siswa tentang materi keberagaman budaya Indonesia.c. Setelah itu guru menunjuk salah satu siswa untuk membaca teks keberagaman budaya bangsaku.d. Setelah itu guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa dengan pertanyaan yang bervariasi seputar materi keberagaman budaya yg ada di indonesi.e. Dari beberapa pertanyaan yang telah diajukan, siswa diminta untuk membahas dan menjawab pertanyaan tersebut.f. Setelah itu guru memanggil siswa dengan acak. Kemudian siswa yang bersangkutan akan menjawab pertanyaan guru tadi dan dijawab kepada seluruh teman yang ada dikelas.g. Kemudian guru meminta siswa yang lain untuk memberikan tanggapan, jawaban, dan masukan kepada siswa yang menjawab tadi.h. Agar tidak terjadi ada keracuan atau salah persepsi pada siswa, guru memberikan kesimpulan dan penjelasan dari pertanyaan dan jawaban yang disampaikan siswa.i. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang	15

	<p>gagasan utama dan gagasan pendukung.</p> <p>j. Masih dalam kelompok yang sama, siswa diminta untuk menemukan gagasan utama dan gagasan pendukung dari paragraph dari teks yang sudah di bacakan tadi, kemudian menuliskannya dalam diagram yang telah disediakan.</p> <p>k. Setelah itu guru memeragakan alat music dengan menggunakan tangan.</p> <p>l. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan, bagaimana cara agar bisa mengeluarkan suara?.</p> <p>m. Guru meminta siswa untuk maju dan menjelaskan bagaimana cara alat music itu bisa mengeluarkan bunyi (dipukul, ditiup, digoyang, digesek, dipetik, dsb).</p> <p>n. Guru mengimpulkan dan memberikan penjelasan dari materi awal sampai terakhir.</p>	
Penutup	<p>a. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan dirumah bertujuan untuk mengetahui dan memberikan umpan balik dari hasil kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>b. Sebelum menutup pembelajaran, guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk dijawab bersama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti pembelajaran hari ini?. 2. Dari beberapa kegiatan yang kalian lakukan, kegiatan mana yang paling kalian sukai?. <p>c. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a sebelum pulang.</p>	10

G. Sumber dan media pembelajaran.

- Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Teks keberagaman budaya bangsaku
- Permainan monopoli
- Gambar alat musik tradisional.

H. Penilaian hasil pembelajaran

1. Tehnik penilaian

- a. Tes tulis
- b. Tes lisan
- 2. Bentuk instrument
 - a. Pilihan ganda
- 3. Contoh instrument
 - Tes pilihan ganda dan essay
- 1. Berikut ini yang termasuk budaya suku sasak antara lain....
 - a. Perisian
 - b. Tari kecak
 - c. Tari senam
 - d. Reog ponorogo

Mengetahui
Kepala sekolah SDN 2 Suradadi

Suradadi 5 oktober 2022
Wali kelas V

(Jama'urrahban S.Pd)
NIP.196412311984031108

(Yuni apriliana S.Pd)

Peneliti

(Ahmad Wahyudi)
170102143

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
(KELAS EKSPERIMEN)**

Satuan Pendidikan : SDN 2 Suradadi
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Makanan Sehat (Tema 3)
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
PPKn	3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat. 4.3. Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1 Mengamati keragaman di lingkungan sekitar 4.3.1 Melaksanakan kegiatan kebudayaan.
Bahasa Indonesia	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Menjelaskan unsur-unsur iklan media cetak. 4.4.1 Mempresentasikan

	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	informasi yang didapat dari media cetak.
Ips	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	3.2.1 Mencari bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. 4.2.1 Membuat laporan tentang interaksi manusia dan lingkungan.

C. TUJUAN

1. Dengan membaca teks bacaan dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi interaksi manusia dengan lingkungannya.
2. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa mampu melaporkan interaksi manusia dengan lingkungannya dan mendeskripsikan keragaman.
3. Dengan membuat cerita bergambar, siswa menyajikan hasil pengamatan
4. tentang keanekaragaman di lingkungan sekitar
5. Dengan mengamati gambar iklan media cetak, siswa menyebutkan hal

D. MATERI

Interaksi sosial manusia

1. contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan.
2. Keragaman yang ada dalam masyarakat.
3. gambar iklan media cetak.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan: Saintifik

Metode :Bermain monopoli, tanya jawab, penugasan

Model : Media permainan monopoli

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru memberi salam b. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a dengan meminta salah satu dari siswa untuk memimpin do'a c. Guru menyapa siswa kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran. d. Guru melakukan Tanya jawab untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang akan dipelajari.	10
Kegiatan inti	a. Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang keberagaman budaya bangsaku. b. Guru melakukan tanya jawab sama siswa tentang materi keberagaman budaya Indonesia. c. Guru memberitahu siswa kalo akan bermain sambil belajar, dan akan bermain monopoli keragaman budaya bangsaku. d. Guru menjelaskan cara bermain dan bagaimana peraturan bermainnya. e. Setelah itu guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dan menyuruh siswa itu menunjuk salah satu teman kelompok nya untuk menjadi ketua kelompok. f. Setelah itu guru menyuruh masing-masing ketua kelompok untuk maju ke depan. g. Masing- masing ketua kelompok menentukan urutan mereka untuk bermain h. Setelah itu siswa yang mendapatkan urutan pertama langsung memulai permainan dengan cara melempar dadunya i. Peian pertama mendapat kan mata dudu 4 dan pion nya berada di gambar kebudayaan daerah, maka siswa tersebut akan menyebutkan apa nama kebudayaan dan dari mana kebudayaan tersebut. j. Jika pemain berhasil menyebutkan nama kebudayaan dan asal nya dari mana maka akan mendapat kan binta jika tidak bisa menjawabnya maka tidak akan mendapat kan bintang. k. Dilanjutkan oleh pemain yang mendapatkan no urut ke dua, pemain ke dua melempar dadu, jika mendapatkan mata dadu 5 dan pionnya berada di gambar tanya maka siswa akan mengambil kartu pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut. l. Jika siswa berhasil menjawab pertanyaan maka akan mendapatkan bintang jika tidak bisa menjawab nya tidak akan mendapatkan bintang.	15

	<p>m. Begitupun permainan akan di teruskan sampai permainan berakhir.</p> <p>n. Setelah permainan berakhir guru meminta ketua kelompok untuk maju ke depan membawa bintang yang telah di dapatkan</p> <p>o. Masing-masing ketua kelompok menghitung bintang yang telah di dapatkan dan siapa bintanganya paling banyak maka dia pemenangnya.</p> <p>p. Setelah itu guru memberikan kesimpulan dan penjelasan dari permainan yang telah di mainkan.</p> <p>q. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang gagasan utama dan gagasan pendukung.</p> <p>r. Guru menyuruh salah satu siswa untuk membaca teks tentang keberagaman budayaan bangsaku.</p> <p>s. Masih dalam kelompok yang sama, siswa diminta untuk menemukan gagasan utama dan gagasan pendukung dari paragraph dari teks yang sudah di siapkan, kemudian menuliskannya dalam diagram yang telah disediakan.</p> <p>t. Setelah itu guru memerangkan alat-alatmusik tradisional.</p> <p>u. Kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan, bagaimana cara alat musik nya bisa mengeluarkan suara?.</p> <p>v. Guru meminta siswa untuk maju dan menjelaskan bagaimana cara alat musik itu bisa mengeluarkan bunyi (dipukul, ditiup, digoyang, digesek, dipetik, dsb)</p> <p>w. Guru mengimpulkan dan memberikan penjelasan dari materi awal sampai terakhir.</p>	
Penutup	<p>a. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan dirumah bertujuan untuk mengetahui dan memberikan umpan balik dari hasil kegiata yang sudah dilakukan.</p> <p>b. Sebelum menutup pembelajaran, guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk dijawab bersama:</p> <p>c. Bagaimana perasaan kalian setelah mengikuti pembelajaran hari ini?.</p> <p>d. Dari beberapa kegiatan yang kalian lakukan, kegiatan mana yang paling kalian sukai?.</p> <p>e. Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a sebelum pulang.</p>	10

G. Sumber dan media pembelajaran.

- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

- Teks keberagaman budaya bangsaku
- Permainan monopoli
- Gambar alat musik tradisional.

H. Penilaian hasil pembelajaran

1. Tehnik penilaian

- c. Tes tulis
- d. Tes lisan

2. Bentuk instrument

a. Pilihan ganda

3. Contoh instrument

Tes pilihan ganda dan essay

- 2. Benda-benda kesenian daerah, seperti pakaian, tari, dan alat musik harus a. disempurnakan c. di lestarikan
 - b. diperbaiki d. di simpan

Mengetahui
Kepala sekolah SDN 2 Suradadi

Suradadi, 5 Oktober 2022
Wali kelas V

(Jama'urrahban S.Pd)
NIP.196412311984031108

(Yuni apriliana S.Pd)

Peneliti

(Ahmad Wahyudi)
170102143

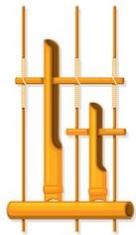
Lampiran 4

SOAL LATIHAN

1. Benda-benda kesenian daerah, seperti pakaian, tari, dan alat musik harus...
 - a. Disempurnakan
 - b. Diperbaiki
 - c. Dilestarikan
 - d. Disimpan
2. Kesenian gendang belek berasal dari provinsi
 - a. Jawa barat
 - b. Maluku
 - c. Nusa Tenggara Barat
 - d. Jawa Timur
3. Sikap yang harus dikembangkan dalam mewujudkan persatuan dalam keragaman budaya adalah....
 - a. Menjalankan budaya masing – masing
 - b. Memandang rendah budaya lain
 - c. Menganggap suku dan budaya sendiri yang paling baik
 - d. Menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa
4. Nama tempat ibadah agama (hindu, buddha, dan islam) berturut turut adalah
 - a. Wihara, masjid, dan pura
 - b. Pura, wihara, dan masjid
 - c. Masjid, wihara, dan pura
 - d. Masjid, wihara dan pura
5. Kegiatan masyarakat yang merupakan budaya baru, antara lain....
 - a. Membajak sawah dengan kerbau
 - b. Menghadiri pesta memakai baju kebaya
 - c. Membangun rumah joglo
 - d. Mengadakan supitan masal
6. Berikut ini yang termasuk budaya suku sasak antara lain....
 - a. Perisian
 - b. Tari kecak
 - c. Tari Senam
 - d. Reog ponorogo
7. Keberagaman suku dan budaya di indonesia merupakan.... Indonesia
 - a. Kekayaan bangsa
 - b. Kelemahan bangsa
 - c. Kepintaran bangsa
 - d. Kesempurnaan



8. Rumah gadang adalah rumah adat provinsi minang yang berasal dari provinsi....
- a. Sumatra utara
 - b. Sumatra selatan
 - c. Sumatra barat
 - d. Lampung



ANGKLUNG

9. Angklung merupakan alat musik tradisional yang berasal dari daerah...
- a. Sulawesi selatan
 - b. Sumatra barat
 - c. Papua
 - d. Jawa barat



10. Gambar alat musik di atas di mainkan dengan cara....
- a. Di pukul
 - b. Di petik
 - c. Di tiup
 - d. Di ayunkan

11. Dibawah ini merupakan jenis makanan tradisional dari Indonesia, kecuali...
- a. Pecel
 - b. Bakpia
 - c. Rendang
 - d. Ramen

12. Setiap provinsi memiliki rumah adat yang berbeda beda. Rumah adat dari provinsi nusa tenggara barat adalah....
- a. Bale lumbang
 - b. Gadang
 - c. Joglo
 - d. Tongkonan
13. Selain rumah adat terdapat berbagai macam tarian tradisional dari setiap daerah. Tari presean berasal dari daerah....
- a. Banten
 - b. Nusa tenggara barat
 - c. Bali
 - d. Jambi
14. Salah satu kebiasaan yang dapat merusak budaya asli daerah, yaitu....
- a. Mempelajari kesenian daerah
 - b. Melihat tarian tradisional
 - c. Membuat tulisan-tulisan di dinding rumah adat
 - d. Mendengarkan lagu-lagu daerah
15. Cara menghargai keragaman agama yang ada disekitar kita dengan cara....
- a. Pura – pura tidak tahu
 - b. Mengikuti ibadah agama orang lain.
 - c. Mengotori tempat ibadadah agama orang lain.
 - d. Tidak membuat gaduh jika ada orang lain yang beribadah.

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1	C	6	A	11	D
2	C	7	A	12	A
3	D	8	C	13	B
4	B	9	D	14	C
5	D	10	C	15	D

Lampiran 6

Daftar Nama Siswa

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

Lampiran 7

Teks bacaan

Keragaman budaya bangsaku

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan. Setiap pulau dihuni oleh bangsa Indonesia yang terdiri atas berbagai suku bangsa. seperti yang pulau sumatra ada suku (batak, nias, melayu, lampung). Di nusa tenggara ada suku (bali, sasak, samba, flores, bojo). Di kalimantan ada suku (melayu, dayak, banjar dan kutai). Di maluku ada suku (ambon, ternate, kei, tanimbar). Selain itu, juga ada suku bangsa keturunan, antara lain Tionghoa, India, Arab, dan Eropa. Suku bangsa ini sebagian sudah menjadi warga negara Indonesia. Menyatu dengan suku bangsa pribumi menjadi bangsa Indonesia

Masing-masing suku bangsa mempunyai budaya daerah. Budaya daerah sering juga disebut budaya tradisional atau budaya adat. Contohnya: rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu dan alat music daerah, bahasa daerah, makanan khas daerah serta upacara adat. Di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta terdapat bermacam-macam rumah adat. Rumah adat tersebut merupakan tiruan atau duplikat rumah adat yang ada di provinsi seluruh Indonesia.

No	Provinsi	Rumah adat
1	Jawa tengah	Joglo
2	Sumatra utara	Jabu persation
3	Sumatra barat	Gadang
4	Kalimantan timur	Lamin
5	Papua	Honai
6	Sulawesi utara	Pewaris
7	Sulawesi selatan	Tongkonan
8	Bali	Bale gede
9	Dki jakarta	Belandongan
10	Nusa tenggara barat	Bale lumbang
11	Nusa tenggara timut	Musalaki

Pakaian adat atau pakaian daerah biasanya dipakai pada acarakhusus, misalnya pada pesta perkawinan. Pakaian daerah juga sering digunakan untuk busana duta wisata daerah. Warna, corak dan bentuk potongan pakaian daerah satu dengan yang lain beranekaragam. Nama pakaian adat di Indonesia antara lain: kebaya, beskap dan blangkon dari Jawa Tengah. Baju teluk belango dan

saluak dari Sumatra Barat. Baju destar dari Riau, dan baju rompi dari Kalimantan Selatan, koteka dari Papua, ulee belang dari Aceh, tulang bawang dari Lampung, ulos dari Sumatra Utara.

Setiap daerah mempunyai jenis tarian yang khas. Tarian dipertunjukkan pada saat tertentu, seperti saat upacara adat, menerima tamu agung, dan menjamu para wisatawan. Tari saudati dari provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, tari totor dari provinsi Sumatra Utara, tari piring dari provinsi Sumatra Barat, tari perisian dari provinsi Nusa Tenggara Barat, tari reog dari provinsi Jawa Timur, tari maengkaat dari provinsi Sulawesi Utara, tari gale-gale dari provinsi Papua.

Bahasa daerah banyak digunakan untuk percakapan atau hubungan sesama suku bangsa yang tinggal di daerah. Bahasa daerah yang kita kenal antara lain bahasa Aceh, bahasa Batak, bahasa Minangkabau, bahasa Sunda, bahasa Jawa, bahasa Madura, bahasa Bali, bahasa Banjar, bahasa Ambon, bahasa Asmat, dan sebagainya.

Sebagai bangsa Indonesia, dalam pergaulan antarsuku kita menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Makanan khas setiap daerah berbeda-beda. Hal ini sering dijadikan objek wisata kuliner. Makanan khas daerah misalnya: Upacara adat suku bangsa di negara kita beranekaragam, seperti upacara adat perkawinan, kelahiran bayi, dan kematian. Contohnya antara lain:

- a. Upacara adat perkawinan suku Jawa, penganten pria dan wanita saling melempar daun sirih,
- b. Saat kelahiran bayi, diadakan upacara potong rambut, untuk membuang sesuker atau penyakit.
- c. Di Bali, jenazah orang meninggal dibakar dengan upacara yang disebut Ngaben. Sedangkan jenazah suku Toraja Sulawesi Selatan dimasukkan ke gua lereng bukit, dan dilengkapi dengan patung-patung totem.

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI PROSES BELAJAR SISWA

Nama :
Sekolah : SDN 2 Suradadi
Pertemuan ke- : 1
Alokasi waktu : 35 menit

No.	Langkah Pembelajaran	Keterlaksanaan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Membuka pelajaran dengan menyampaikan apersepsi.	√		
2	Membagikan modul yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa.	√		
3	Membaca dan meringkas literatur yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.	√		
4	Membuat pertanyaan berdasarkan hasil bacaan secara individu dan tertulis.		√	
5	Siswa menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya secara tertulis dan siswa akan melatih keterampilan berbicara siswa.		√	
6	Siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya.		√	
7	Menuntun siswa untuk mampu mengungkapkan pendapatnya secara bertanggung jawab, serta mampu mempertahankan pendapat yang telah disampaikan.		√	
8	Menyimpulkan pelajaran.	√		
9	Membagikan modul pertemuan berikutnya dan mengintruksikan agar memahami isi modul serta menandai bagian yang dipahami di rumah.	√		

Lampiran 9

UJI VALIDITAS TES HASIL BELAJAR SISWA

No Responden	Nama	Nomer Soal															Y	Y2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	R1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	6	6	86	7396
2	R2	6	4	4	6	6	6	4	6	4	6	6	6	6	6	4	80	6400
3	R3	6	6	4	6	4	6	6	4	6	4	6	6	6	6	4	80	6400
4	R4	4	4	6	6	6	4	6	6	4	6	4	6	6	6	6	80	6400
5	R5	4	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	4	4	80	6400
6	R6	6	4	6	6	4	6	6	6	4	6	6	4	6	6	6	82	6724
7	R7	6	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	88	7744
8	R8	6	6	6	4	4	4	6	6	6	4	6	4	6	6	6	80	6400
9	R9	4	4	6	6	6	6	4	6	6	4	6	6	6	4	4	78	6084
10	R10	6	6	4	6	6	6	6	6	4	6	6	6	6	6	6	86	7396
11	R11	6	6	6	4	6	6	4	4	6	6	6	6	4	6	4	80	6400
12	R12	6	4	4	6	6	4	4	6	4	6	6	6	6	6	6	80	6400
13	R13	4	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	6	4	4	78	6084
14	R14	6	4	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	6	82	6724
15	R15	4	6	6	4	6	6	6	4	6	4	6	6	6	6	4	80	6400
16	R16	6	6	6	6	4	6	4	6	6	4	6	6	6	6	6	84	7056
17	R17	4	6	6	6	6	4	6	6	6	6	4	4	6	4	4	78	6084
18	R18	6	4	4	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	4	6	80	6400
19	R19	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	6	4	6	82	6724
20	R20	4	6	6	4	6	4	6	4	4	6	6	6	4	4	6	76	5776
	ΣX	106	104	110	112	110	108	108	110	106	106	110	108	112	106	104	1620	131392
	ΣX2	580	560	620	640	620	600	600	620	580	580	620	600	640	580	560		
	ΣXY	8620	8432	8908	9088	8904	8772	8740	8928	8588	8600	8912	8748	9084	8616	8452		
	Rxy	0,60769	1,3921	-0,039	3,41	-0,1181	0,44647	-0,1488	3,5437	3,57	2,502	0,03937	0	2,5575	0,53619	0,48724		
	Rtabel	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444	0,444		
		V	V	TV	V	TV	V	TV	V	V	V	TV	TV	V	V	V		

CARA MENGHITUNG UJI VALIDITAS

Rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum X)^2][N \sum y^2 - (\sum Y)^2]}} \\
 &= \frac{20(8.620) - (105)(86)}{\sqrt{[20(580) - (106)^2][20(7.396) - (86)^2]}} \\
 &= \frac{172.400 - 9.030}{\sqrt{[11.600 - 11.236][147.920 - 7.396]}} \\
 &= \frac{163.370}{\sqrt{[364][140.520]}} \\
 &= \frac{163.370}{\sqrt{51.149.280}} \\
 &= \frac{163.370}{7.151,9} \\
 &= \mathbf{0,60769}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai r-hitung = 0,60769 dan jika dibandingkan dengan r-tabel = 0,444 maka r-hitung > t-tabel, dapat disimpulkan butir soal nomer 1 Valid.

Lampiran 11

UJI NORMALITAS TES HASIL BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN X KELAS KONTROL

NO.	KELAS EKSPERIMEN	KELAS KONTROL
1	50	58
2	81	46
3	72	65
4	63	74
5	54	58
6	63	66
7	72	58
8	82	74
9	81	50
10	72	82
11	72	85
12	63	74
13	54	82
14	54	50
15	81	50
16	90	58
17	81	50
18	72	66
19	63	58
20	93	66
21	90	50
22	90	58
Rata-rata	72,4	63,1
SD	12,5	10,5
H	93	85
L	50	46

Lampiran 12

UJI NORMALITAS DATA TES EKSPERIMEN

Langkah 1 Menentukan skor tertinggi (H) dan skor terendah (L)

$$\text{Skor terbesar} = 93$$

$$\text{Skor terendah} = 50$$

Langkah 2 Menentukan rentangan (R),

$$R = H - L = 93 - 50 = 43$$

Langkah 3 Menentukan banyak kelas (K),

$$K = 1 + 3,33 \log n$$

$$= 1 + 3,33 (1,34)$$

$$= 1 + 4,5$$

$$= 5,5$$

$$= 5$$

Langkah 4 Menentukan panjang kelas (I),

$$I = \frac{R}{K} = \frac{43}{5} = 8,6 = 9$$

Langkah 5 Membuat tabel distribusi frekuensi.

Interval	Titik Tengah (Xi)	Frekuensi (Fi)	Fi.Xi	Xi ²	Fi.Xi ²
50 – 58	54	4	216	2.916	11.664
59 – 67	63	4	252	3.969	15.876
68 – 76	72	5	360	5.184	25.920
77 – 85	81	5	405	6.561	32.805
86 – 94	90	4	360	8.100	32.400
Jumlah	360	22	1.593	26.730	118.665

Langkah 6 Mencari nilai X / rata-rata (mean),

$$X = \frac{\sum fxi}{N} = \frac{1.593}{22} = 72,4$$

Langkah 7 Menentukan standar deviasi (simpangan baku),

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{n \sum f x_i^2 - (\sum f x_i)^2}{n(n-1)}} \\&= \sqrt{\frac{22(118.665) - (1.593)^2}{22(22-1)}} \\&= \sqrt{\frac{2.610.630 - 2.537.649}{22(21)}} \\&= \sqrt{\frac{72.981}{462}} \\&= \sqrt{157,96} \\&= 12,5\end{aligned}$$

Langkah 8 Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

3) Menentukan batas kelas.

Skor kiri = (49,5), (58,5), (67,5), (76,5), (85,5).

Skor kanan = (58,5), (67,5), (76,5), (85,5), (94,5).

4) Menentukan Z-score untuk batas kelas dengan rumus:

$$\begin{aligned}Z &= \frac{\text{BatasKelas} - X}{SD} \\Z_1 &= \frac{49,5 - 72,4}{12,5} = \frac{-22,9}{12,5} = -1,83 \\Z_2 &= \frac{58,5 - 72,4}{12,5} = \frac{-13,9}{12,5} = -1,11 \\Z_3 &= \frac{67,5 - 72,4}{12,5} = \frac{-4,9}{12,5} = -0,39 \\Z_4 &= \frac{76,5 - 72,4}{12,5} = \frac{4,1}{12,5} = 0,32 \\Z_5 &= \frac{85,5 - 72,4}{12,5} = \frac{13,1}{12,5} = 1,04 \\Z_6 &= \frac{94,5 - 72,4}{12,5} = \frac{22,1}{12,5} = 1,76\end{aligned}$$

Langkah 9 Menentukan luas 0-z dari tabel kurva normal dari 0-z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.

Z-Score	-1,83	-1,11	-0,39	0,32	1,04	1,76
Nilai 0-z	0,4664	0,3665	0,1517	0,1255	0,3508	0,4608

Langkah 10 Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka dengan angka baris berikutnya kecuali angka tengah dijumlahkan dengan angka sebelumnya.

1. $0,4664 - 0,3665 = 0,0999$
2. $0,3665 - 0,1517 = 0,2148$
3. $0,1517 + 0,1255 = 0,2772$
4. $0,3508 - 0,1255 = 0,2253$
5. $0,4608 - 0,3508 = 0,11$

Langkah 11 Mencari frekuensi yang diharapkan F_h dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n = 22$)

1. $0,0999 \times 22 = 2,1978$
2. $0,2148 \times 22 = 4,7256$
3. $0,2772 \times 22 = 6,0984$
4. $0,2253 \times 22 = 4,9566$
5. $0,11 \times 22 = 2,42$

Langkah 12 Menghitung nilai chi kuadrat (X^2 hitung).

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$X^2_1 = \frac{(4 - 2,1978)^2}{2,1978} = \frac{(1,8022)^2}{2,1978} = \frac{3,2479}{2,1978} = 1,4777$$

$$X^{22} = \frac{(4-4,7256)^2}{4,7256} = \frac{(-0,7256)^2}{4,7256} = \frac{0,5264}{4,7256} = 0,1113$$

$$X^{23} = \frac{(5-6,0984)^2}{6,0984} = \frac{(-1,0984)^2}{6,0984} = \frac{1,2064}{6,0984} = 0,1978$$

$$X^{24} = \frac{(5-4,9566)^2}{4,9566} = \frac{(0,0943)^2}{4,9566} = \frac{0,0018}{4,9566} = 0,0003$$

$$X^{25} = \frac{(4-2,42)^2}{2,42} = \frac{(1,58)^2}{2,42} = \frac{2,4964}{2,42} = 1,0315$$

Jadi, $X^2 = X^{21} + X^{22} + X^{23} + X^{24} + X^{25}$

$$= 1,4777 + 0,1113 + 0,1978 + 0,0003 + 1,0315$$

$$= 2,8186$$

Langkah 13 Menentukan taraf nyata (α).

$$X^2_{tabel} = X^2(1-\alpha)(dk)$$

a. Derajat Kebebasan (dk)

$$dk = 5 - 1 = 4$$

b. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$

$$X^2_{tabel} = X^2(1-\alpha)(dk)$$

$$= X^2(1-0,05)(4)$$

$$= X^2(0,95)(4) = 9,488$$

c. Lihat pada tabel Chi kuadrat $X^2(0,95)(4) = 9,488$

Langkah 14 Bandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dengan nilai $\alpha = 0,05$, dengan pengujian sebagai berikut: Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ = terdistribusi tidak normal, Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ = terdistribusi normal.

Berdasarkan tabel nilai $X^2_{hitung} = 2,8186$, sedangkan $X^2_{tabel} = 9,488$. Berdasarkan hasil perhitungan yang tampak pada tabel keputusan yang didapatkan adalah $2,8186 < 9,488$ dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data Terdistribusi Normal.

Lampiran 13

UJI NORMALITAS DATA TES KONTROL

Langkah 1 Menentukan skor tertinggi (H) dan skor terendah (L)

$$\text{Skor terbesar} = 85$$

$$\text{Skor terendah} = 46$$

Langkah 2 Menentukan rentangan (R),

$$R = H - L = 85 - 46 = 39$$

Langkah 3 Menentukan banyak kelas (K),

$$K = 1 + 3,33 \log n$$

$$= 1 + 3,33 (1,30)$$

$$= 1 + 4,3$$

$$= 5,3$$

$$= 5$$

Langkah 4 Menentukan panjang kelas (I),

$$I = \frac{R}{K} = \frac{39}{5} = 7,8 = 8$$

Langkah 5 Membuat tabel distribusi frekuensi.

Interval	Titik Tengah (Xi)	Frekuensi (Fi)	Fi.Xi	Xi ²	Fi.Xi ²
46 – 53	49,5	5	247,5	2.450,25	12.251,25
54 – 61	57,5	5	287,5	3.306,25	16.531,25
62 – 69	65,5	4	262	4.209,25	16.837
70 – 77	73,5	3	220,5	5.402,25	16.206,75
78 – 85	81,5	3	244,5	6.643,25	19.929,75
Jumlah	327,5	20	1.262	22.092,25	81.750,25

Langkah 6 Mencari nilai \bar{X} / rata-rata (mean),

$$\bar{X} = \frac{\sum fxi}{N} = \frac{1.262}{20} = 63,1$$

Langkah 7 Menentukan standar deviasi (simpangan baku),

$$\begin{aligned} SD &= \sqrt{\frac{n\sum fxi^2 - (\sum fxi)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{20(81.750,25) - (1.262)^2}{20(20-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1.635.005 - 1.592.644}{20(19)}} \\ &= \sqrt{\frac{42.361}{380}} \\ &= \sqrt{111,47} \\ &= 10,5 \end{aligned}$$

Langkah 8 Membuat daftar frekuensi yang diharapkan dengan cara:

1) Menentukan batas kelas.

$$\text{Skor kiri} = (45,5), (53,5), (61,5), (69,5), (77,5).$$

$$\text{Skor kanan} = (53,5), (61,5), (69,5), (77,5), (85,5).$$

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

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

$$Z_1 = \frac{45,5 - 63,1}{10,5} = \frac{-17,6}{10,5} = -1,67$$

$$Z_2 = \frac{53,5 - 63,1}{10,5} = \frac{-9,6}{10,5} = -0,91$$

$$Z_3 = \frac{61,5 - 63,1}{10,5} = \frac{-1,6}{10,5} = -0,15$$

$$Z_4 = \frac{69,5 - 63,1}{10,5} = \frac{6,4}{10,5} = 0,60$$

$$Z_5 = \frac{77,5 - 63,1}{10,5} = \frac{14,4}{10,5} = 1,37$$

$$Z_6 = \frac{85,5-63,1}{10,5} = \frac{22,4}{10,5} = 2,13$$

Langkah 9 Menentukan luas 0-z dari tabel kurva normal dari 0-z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.

Z-Score	-1,67	-0,91	-0,15	0,60	1,37	2,13
Nilai 0-z	0,4525	0,3186	0,0596	0,2257	0,4147	0,4834

Langkah 10 Mencari luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan angka-angka dengan angka baris berikutnya kecuali angka tengah dijumlahkandengan angka sebelumnya.

1. $0,4525 - 0,3186 = 0,1339$
2. $0,3186 - 0,0596 = 0,259$
3. $0,0596 + 0,2257 = 0,2853$
4. $0,4147 - 0,2257 = 0,189$
5. $0,4834 - 0,4147 = 0,0687$

Langkah 11 Mencari frekuensi yang diharapkan F_h dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden ($n = 22$)

1. $0,1339 \times 22 = 2,978$
2. $0,259 \times 22 = 5,7256$
3. $0,2853 \times 22 = 6,2856$
4. $0,189 \times 22 = 4,158$
5. $0,0687 \times 22 = 1,5114$

Langkah 12 Menghitung nilai chi kuadrat (X^2_{hitung}).

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$X^2_1 = \frac{(5-2,678)^2}{2,678} = \frac{(2,322)^2}{2,678} = \frac{5,391}{2,678} = 2,013$$

$$X^2_2 = \frac{(5-5,18)^2}{5,18} = \frac{(-0,18)^2}{5,18} = \frac{0,0324}{5,18} = 0,006$$

$$X^2_3 = \frac{(4-5,706)^2}{5,706} = \frac{(-1,706)^2}{5,706} = \frac{2,910}{5,706} = 0,509$$

$$X^2_4 = \frac{(3-3,78)^2}{3,78} = \frac{(-0,78)^2}{3,78} = \frac{0,6084}{3,78} = 0,160$$

$$X^2_5 = \frac{(3-1,374)^2}{1,374} = \frac{(1,626)^2}{1,374} = \frac{2,643}{1,374} = 1,923$$

Jadi, $X^2 = X^2_1 + X^2_2 + X^2_3 + X^2_4 + X^2_5$

$$= 2,013 + 0,006 + 0,509 + 0,160 + 1,923$$

$$= 4,611$$

Langkah 13 Menentukan taraf nyata (α).

$$X^2_{tabel} = X^2(1-\alpha)(dk)$$

a. Derajat Kebebasan (dk)

$$dk = 5 - 1 = 4$$

b. Taraf signifikan $\alpha = 0,05$

$$X^2_{tabel} = X^2(1-\alpha)(dk)$$

$$= X^2(1-0,05)(4)$$

$$= X^2(0,95)(4) = 9,488$$

c. Lihat pada tabel Chi kuadrat $X^2(0,95)(4) = 9,488$

Langkah 14 Bandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} dengan nilai $\alpha = 0,05$, dengan

pengujian sebagai berikut: Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ = terdistribusi tidak

normal, Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ = terdistribusi normal.

Berdasarkan tabel nilai $X^2_{hitung} = 4,611$ sedangkan $X^2_{tabel} = 9,488$.

Berdasarkan hasil perhitungan yang tampak pada tabel keputusan yang didapatkan adalah $4,611 < 9,488$ dengan demikian $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data Terdistribusi Normal.

Lampiran 14

**UJI HOMOGENITAS TES
HASIL BELAJAR SISWA
KELAS EKSPERIMEN X KELAS KONTROL**

NO.	KELAS EKSPERIMEN	KELAS KONTROL
1	50	58
2	81	46
3	72	65
4	63	74
5	54	58
6	63	66
7	72	58
8	82	74
9	81	50
10	72	82
11	72	85
12	63	74
13	54	82
14	54	50
15	81	50
16	90	58
17	81	50
18	72	66
19	63	58
20	93	66
21	90	50
22	90	58
Rata-rata	72,4	63,1
SD	12,5	10,5

Lampiran 15

MENGHITUNG HOMOGENITAS DATA

Langkah 1 Tabel Persiapan

Kelas	SD	SD ²	F-hitung	F-tabel	Keputusan
Eksperimen	12,5	156,25	1,41	2,16	Karena F-hitung lebih kecil dari F-tabel maka kedua data homogen.
Kontrol	10,5	110,25			

Uji homogenitas kedua data dengan rumus berikut:

$$F_{\max} = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}} = \frac{156,25}{110,25} = 1,41$$

Langkah 2 Menentukan Nilai Ftabel

Dengan dk-pembilang = 22-1 = 21 (untuk varian terbesar) dan dk-penyebut = 20-1 = 19 (untuk varian terkecil), serta taraf signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh F-tabel = 2,16.

Langkah 3 Kriteria Pengujian

Ternyata F-hitung = 1,41 < F-tabel = 2,16 maka dapat disimpulkan kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen

Lampiran 16

UJI HIPOTESIS HASIL BELAJAR SISWA

Langkah 1 Menentukan hipotesis.

H_a = Terdapat Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5

Tema 3 Tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA.

2022/2023.

H_o = Tidak terdapat Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas 5 Tema 3 Tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA.

2022/2023.

Langkah 2 Tabel penolong.

Kelas	Rata-rata (X)	SD/S	(SD/S) ²	N
Eksperimen	72,4	12,5	156,25	22
Kontrol	63,1	10,5	110,25	20

Langkah 3 Mencari t-hitungnya dengan menggunakan rumus sebagai

berikut:

$$\begin{aligned}t &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)SD_1^2 + (n_2-1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \\&= \frac{72,4 - 63,1}{\sqrt{\frac{(22-1)156,25 + (20-1)110,25}{22+20-2} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{20}\right)}} \\&= \frac{9,3}{\sqrt{\frac{(21)156,25 + (19)110,25}{40} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{20}\right)}} \\&= \frac{9,3}{\sqrt{\frac{3.281,25 + 2.094,25}{40} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{20}\right)}} \\&= \frac{9,3}{\sqrt{\frac{5.375,5}{40} \left(\frac{1}{22} + \frac{1}{20}\right)}}\end{aligned}$$

$$= \frac{9,3}{\sqrt{134,3875(0,095+0,05)}}$$

$$= \frac{9,3}{\sqrt{134,3875(0,145)}}$$

$$= \frac{9,3}{\sqrt{19,5}}$$

$$= \frac{9,3}{4,415}$$

$$= 2,106$$

Langkah 4 Menentukan nilai t-tabel.

$$dk = n + n - 2$$

$$= 22 + 20 - 2$$

$$= 40$$

Signifikan (α) = 0,05 maka diperoleh t-tabel = 1,88

Langkah 5 Menentukan kriteria pengujian.

Ternyata t-hitung = 2,106 > t-tabel = 1,88, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima maka terdapat Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023.

Lampiran 17

TABEL NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Sumber: Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

LAMPIRAN 18

TABEL CHI KUADRAT

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Sumber: Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Lampiran 19

TABEL NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

Tabel Distribusi F (Lanjutan)

Baris atas untuk $\alpha = 0,05$
Baris Bawah untuk $\alpha = 0,01$

dk penyebut	dk pembilang																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	24	30	40	50	100	200
12	4,75	3,89	3,49	3,26	3,11	3,00	2,91	2,85	2,80	2,75	2,72	2,69	2,66	2,64	2,62	2,60	2,58	2,57	2,56	2,54	2,51	2,47	2,43	2,40	2,35	2,32
13	9,33	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,64	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,10	4,05	4,01	3,97	3,94	3,91	3,88	3,86	3,78	3,70	3,62	3,57	3,47	3,41
14	4,67	3,81	3,41	3,18	3,03	2,92	2,83	2,77	2,71	2,67	2,63	2,60	2,58	2,55	2,53	2,51	2,50	2,48	2,47	2,46	2,42	2,38	2,34	2,31	2,26	2,23
15	9,07	6,70	5,74	5,21	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,91	3,86	3,82	3,78	3,75	3,72	3,69	3,66	3,59	3,51	3,43	3,38	3,27	3,22
16	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,76	2,70	2,65	2,60	2,57	2,53	2,51	2,48	2,46	2,44	2,43	2,41	2,40	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,19	2,16
17	8,86	6,51	5,56	5,04	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,75	3,70	3,66	3,62	3,59	3,56	3,53	3,51	3,43	3,35	3,27	3,22	3,11	3,06
18	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,71	2,64	2,59	2,54	2,51	2,48	2,45	2,42	2,40	2,38	2,37	2,35	2,34	2,33	2,29	2,25	2,20	2,18	2,12	2,10
19	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,61	3,56	3,52	3,49	3,45	3,42	3,40	3,37	3,29	3,21	3,13	3,08	2,98	2,92
20	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,46	2,42	2,40	2,37	2,35	2,33	2,32	2,30	2,29	2,28	2,24	2,19	2,15	2,12	2,07	2,04
21	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,62	3,55	3,50	3,45	3,41	3,37	3,34	3,31	3,28	3,26	3,18	3,10	3,02	2,97	2,86	2,81
22	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,61	2,55	2,49	2,45	2,41	2,38	2,35	2,33	2,31	2,29	2,27	2,26	2,24	2,23	2,19	2,15	2,10	2,08	2,02	1,99
23	8,40	6,11	5,18	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,46	3,40	3,35	3,31	3,27	3,24	3,21	3,19	3,16	3,08	3,00	2,92	2,87	2,76	2,71
24	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,31	2,29	2,27	2,25	2,23	2,22	2,20	2,19	2,15	2,11	2,06	2,04	1,98	1,95
25	8,29	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,84	3,71	3,60	3,51	3,43	3,37	3,32	3,27	3,23	3,19	3,16	3,13	3,10	3,08	3,00	2,92	2,84	2,78	2,68	2,62
26	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,54	2,48	2,42	2,38	2,34	2,31	2,28	2,26	2,23	2,21	2,20	2,18	2,17	2,16	2,11	2,07	2,03	2,00	1,94	1,91
27	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,65	3,52	3,43	3,36	3,30	3,24	3,19	3,15	3,12	3,08	3,05	3,03	3,00	2,92	2,84	2,76	2,71	2,60	2,55
28	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,51	2,45	2,39	2,35	2,31	2,28	2,25	2,22	2,20	2,18	2,17	2,15	2,14	2,12	2,08	2,04	1,99	1,97	1,91	1,88
29	8,10	5,85	4,94	4,43	4,10	3,87	3,70	3,56	3,46	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,09	3,05	3,02	2,99	2,96	2,94	2,86	2,78	2,69	2,64	2,54	2,48
30	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,22	2,20	2,18	2,16	2,14	2,12	2,11	2,10	2,05	2,01	1,96	1,94	1,88	1,84
31	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,64	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,12	3,07	3,03	2,99	2,96	2,93	2,90	2,88	2,80	2,72	2,64	2,58	2,48	2,42
32	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,46	2,40	2,34	2,30	2,26	2,23	2,20	2,17	2,15	2,13	2,11	2,10	2,08	2,07	2,03	1,98	1,94	1,91	1,85	1,82
33	7,95	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,07	3,02	2,98	2,94	2,91	2,88	2,85	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,42	2,36

Sumber: Herrhyanto Nar dan Akib Hamid. 2011. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

TABEL IV
NILAI-NILAI UNTUK DISTRIBUSI F

pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	600
36	4,11	3,28	2,80	2,63	2,48	2,38	2,28	2,21	2,15	2,10	2,06	2,03	1,98	1,93	1,87	1,82	1,78	1,72	1,68	1,65	1,62	1,59	1,58	1,55
38	7,39	5,25	4,38	3,88	3,58	3,35	3,18	3,04	2,94	2,86	2,78	2,72	2,62	2,54	2,43	2,35	2,28	2,17	2,12	2,04	2,00	1,94	1,90	1,87
40	4,10	3,25	2,85	2,82	2,48	2,35	2,28	2,18	2,14	2,08	2,05	2,02	1,96	1,92	1,85	1,80	1,76	1,71	1,67	1,63	1,60	1,57	1,54	1,53
42	7,35	5,21	4,34	3,88	3,54	3,32	3,15	3,02	2,91	2,82	2,75	2,68	2,59	2,51	2,40	2,32	2,22	2,14	2,08	2,00	1,97	1,90	1,86	1,84
44	4,08	3,23	2,84	2,81	2,45	2,34	2,25	2,18	2,12	2,07	2,04	2,00	1,95	1,90	1,84	1,79	1,74	1,68	1,63	1,60	1,57	1,51	1,54	1,51
46	7,31	5,18	4,31	3,83	3,51	3,29	3,12	2,99	2,88	2,80	2,73	2,66	2,58	2,48	2,37	2,29	2,20	2,11	2,05	1,97	1,94	1,88	1,84	1,81
48	4,07	3,22	2,83	2,58	2,44	2,32	2,24	2,17	2,11	2,08	2,06	2,01	1,98	1,94	1,89	1,82	1,78	1,73	1,68	1,63	1,60	1,55	1,51	1,48
50	7,27	5,15	4,28	3,80	3,48	3,26	3,10	2,98	2,86	2,77	2,70	2,61	2,54	2,46	2,35	2,25	2,17	2,08	2,02	1,94	1,91	1,85	1,80	1,78
55	4,06	3,21	2,82	2,58	2,43	2,31	2,23	2,16	2,10	2,05	2,01	1,98	1,92	1,88	1,81	1,78	1,72	1,68	1,63	1,58	1,55	1,52	1,50	1,48
60	7,24	5,12	4,26	3,78	3,46	3,24	3,07	2,94	2,84	2,75	2,68	2,62	2,52	2,44	2,32	2,24	2,15	2,05	2,02	1,92	1,88	1,82	1,78	1,75
65	4,05	3,20	2,81	2,57	2,42	2,30	2,22	2,14	2,09	2,04	2,00	1,97	1,91	1,87	1,80	1,75	1,71	1,65	1,62	1,57	1,55	1,51	1,48	1,48
70	7,21	5,10	4,24	3,76	3,44	3,22	3,05	2,92	2,82	2,73	2,66	2,60	2,50	2,42	2,30	2,22	2,13	2,04	1,98	1,90	1,88	1,80	1,76	1,72
75	4,04	3,19	2,80	2,58	2,41	2,30	2,21	2,14	2,08	2,03	1,99	1,96	1,90	1,86	1,79	1,74	1,70	1,64	1,61	1,58	1,53	1,50	1,47	1,45
80	7,19	5,08	4,22	3,74	3,42	3,20	3,04	2,90	2,80	2,71	2,64	2,58	2,48	2,40	2,28	2,20	2,11	2,02	1,96	1,88	1,84	1,78	1,73	1,70
85	4,03	3,18	2,79	2,36	2,10	2,29	2,20	2,13	2,07	2,02	1,98	1,95	1,90	1,85	1,78	1,71	1,68	1,63	1,60	1,55	1,52	1,48	1,46	1,44
90	7,17	5,06	4,20	3,72	3,11	3,18	3,02	2,88	2,78	2,70	2,62	2,56	2,43	2,35	2,23	2,15	2,10	2,00	1,98	1,91	1,88	1,82	1,78	1,71
95	4,02	3,17	2,78	2,51	2,38	2,27	2,18	2,11	2,05	2,00	1,97	1,93	1,88	1,83	1,78	1,72	1,67	1,61	1,58	1,52	1,50	1,46	1,43	1,41
100	7,12	5,01	4,16	3,68	3,37	3,15	2,98	2,83	2,75	2,68	2,59	2,53	2,43	2,35	2,23	2,15	2,10	2,00	1,98	1,90	1,82	1,78	1,71	1,68
105	4,00	3,15	2,76	2,52	2,37	2,23	2,17	2,10	2,01	1,99	1,95	1,92	1,88	1,81	1,75	1,70	1,63	1,58	1,56	1,50	1,48	1,44	1,41	1,39
110	7,08	4,98	4,13	3,65	3,31	3,12	2,95	2,82	2,72	2,63	2,58	2,50	2,40	2,32	2,20	2,12	2,03	1,93	1,87	1,79	1,71	1,68	1,60	1,60
115	4,00	3,14	2,75	2,51	2,36	2,24	2,15	2,08	2,02	1,98	1,94	1,90	1,85	1,80	1,74	1,68	1,63	1,57	1,54	1,49	1,46	1,42	1,38	1,37
120	7,04	4,95	4,10	3,62	3,34	3,06	2,93	2,78	2,70	2,61	2,54	2,47	2,37	2,30	2,18	2,09	2,00	1,90	1,84	1,76	1,71	1,64	1,60	1,58
125	4,00	3,13	2,74	2,50	2,35	2,32	2,14	2,07	2,01	1,97	1,93	1,88	1,84	1,78	1,72	1,67	1,62	1,56	1,54	1,47	1,45	1,40	1,37	1,35
130	7,01	4,92	4,08	3,60	3,28	3,07	2,91	2,77	2,67	2,59	2,51	2,45	2,35	2,28	2,15	2,07	1,98	1,88	1,82	1,74	1,69	1,63	1,58	1,53
135	4,00	3,14	2,72	2,48	2,33	2,21	2,12	2,05	1,98	1,95	1,91	1,88	1,82	1,77	1,70	1,65	1,60	1,54	1,51	1,45	1,42	1,38	1,35	1,32
140	6,96	4,88	4,04	3,58	3,25	3,04	2,87	2,74	2,61	2,55	2,48	2,44	2,32	2,24	2,14	2,03	1,94	1,84	1,78	1,70	1,65	1,57	1,52	1,48
145	4,00	3,08	2,70	2,46	2,30	2,19	2,10	2,03	1,97	1,92	1,88	1,85	1,79	1,75	1,68	1,63	1,58	1,51	1,48	1,42	1,39	1,34	1,30	1,28
150	6,94	4,82	3,98	3,51	3,20	2,99	2,82	2,65	2,58	2,51	2,43	2,36	2,28	2,19	2,06	1,96	1,89	1,79	1,73	1,64	1,59	1,51	1,48	1,43
155	4,00	3,07	2,68	2,44	2,29	2,17	2,08	2,01	1,95	1,90	1,86	1,83	1,77	1,72	1,65	1,60	1,55	1,49	1,45	1,39	1,36	1,31	1,27	1,25
160	6,84	4,78	3,94	3,47	3,17	2,95	2,79	2,65	2,58	2,47	2,40	2,33	2,23	2,15	2,03	1,94	1,85	1,75	1,68	1,59	1,54	1,46	1,40	1,37
165	4,00	3,08	2,67	2,43	2,27	2,16	2,07	2,00	1,94	1,89	1,85	1,82	1,78	1,71	1,64	1,59	1,54	1,47	1,44	1,38	1,34	1,29	1,25	1,22
170	6,81	4,75	3,91	3,44	3,13	2,92	2,76	2,62	2,53	2,44	2,37	2,30	2,20	2,12	2,00	1,94	1,82	1,72	1,66	1,56	1,51	1,43	1,37	1,33
175	4,00	3,04	2,65	2,41	2,28	2,14	2,05	1,98	1,92	1,87	1,83	1,80	1,74	1,69	1,62	1,57	1,52	1,45	1,42	1,36	1,32	1,28	1,22	1,19
180	6,78	4,74	3,88	3,41	3,11	2,90	2,73	2,60	2,44	2,34	2,26	2,17	2,08	1,99	1,89	1,79	1,68	1,76	1,69	1,62	1,53	1,48	1,38	1,28
185	4,00	3,02	2,62	2,38	2,23	2,12	2,03	1,96	1,90	1,85	1,81	1,78	1,72	1,67	1,60	1,54	1,49	1,42	1,38	1,32	1,28	1,22	1,18	1,13
190	6,70	4,68	3,83	3,36	3,06	2,85	2,69	2,55	2,16	2,37	2,28	2,23	2,12	2,04	1,92	1,82	1,74	1,64	1,54	1,47	1,38	1,32	1,24	1,19

Sumber: Herrhyanto Nar dan Akib Hamid. 2011. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Lampiran 20

TABEL PERHITUNGAN UJI T

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	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		0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	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	2.10082	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
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Sumber: Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Lampiran 21

**TABEL LUAS DI BAWAH LENGKUNGAN KURVE NORMAL
DARI 0-Z**

z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990

Lampiran 22
Kontrak kerja bimbingan

**UNIVERSITAS HAMZANWADI**
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Tokoh Muhammadiyah Samudra Abu Malik No. 112 Pabean Jaling, Lumbia Timur, Nusa Tenggara Barat 837 42002
Telp./Fax: +6276322038 1193200 Htp://www.hamzanwadi.ac.id E-mail: sekamzanwadi@gmail.com

KONTRAK KERJA BIMBINGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, pihak pertama (Dosen Pembimbing Skripsi) dengan memandatkan kontrak Kerja Bimbingan dengan pihak kedua (mahasiswa bimbingan) melaksanakan bimbingan Skripsi selama enam bulan atau satu semester dengan jadwal sbb:

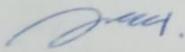
BULAN PERTAMA : untuk Pendaftaran Proposal
BULAN KEDUA : untuk Instrumen Penelitian
BULAN KETIGA-KELIMA : untuk Bimbingan Skripsi

Demikian kontrak bimbingan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipedomani dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Pihak Pertama
Pembimbing Petama

Pancor.....
Pihak Kedua
Mahasiswa Bimbingan

Burhanudin, M.Pd.
Pembimbing Kedua


Yul. Alfian. Hadi, M.Pd


Ahmad Wahyudi

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hamzanwadi

DR. Abdulilah Muzakar, M.Si
NIDN 0824027601



UNIVERSITAS HAMZANWADI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan 10011, Muhammadiyah Ziarudin, Jalan Model No. 112, Perumahan Gading, Lingsar, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, 83612
Telp. 081-843332284 Website: <http://www.hamzanwadi.ac.id> Email: hamzanwadi@gmail.com

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama Mahasiswa: AHMAD WAHYUDI
2. Nomor Pokok Mahasiswa: 1701021011
3. Semester: 8
4. Fakultas: IP
5. Jurusan/Program Studi: PGSD
6. Dosen Pembimbing: 1. BURHANUDIN, M.PD
2. YUL ALFIAN HADI, M.PD
7. Judul Skripsi:

Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDN 24 Surodadi

8. Jadwal bimbingan

NO	Tanggal Konsul	Materi Bimbingan	Tgl. Revisi Persetujuan	Paraf	
	29/07 2021	Jusum ACC			
		ACC jusum proposal			A
	22/06/2022	Proposal : Perbaikan Sesuatu Catatan			
	29/06/2022	Proposal : Perbaikan Sesuatu Catatan			

Proposal : ACC Lantai lima Pent			
08/08 2022	Lasar belahung		A
16/08 2022	melengkapi teori-teori di setiap topik Pembi- caraan		A
20/08 2022	Bab II mengatur Pergetitan		A
23/08 2022	Bab III metode yang di guna- kan harus menurut diri. Sendiri lalu menurut ahli menguatkan		A
30/09 2022	mengutip rumus harus mencantumkan Sumbernya		A
03/09 2022	mengganti rumus yang tidak ada Sumbernya		A
20/09 2022	ACC proposal penelitian		A

Lampiran 23

Surat keterangan penelitian dari Universitas Hamzanwadi

**UNIVERSITAS HAMZANWADI**
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid No. 132 Pancor, Selong, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat KP- 83612
Telp./fax: +6237622954 Website: <http://fip.hamzanwadi.ac.id> E-mail: fip@hamzanwadi.ac.id

Nomor : 1129/UHFIP/LT/2022
Lampiran : 1 (Satu) Eks.
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Pancor, 24 September 2022

Yth. Kepala BAPPEDA Lombok Timur

di-
Tempat

Bismillahtwabihamdih.
Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan hormat, kami permaklumkan bahwa untuk dapat menyelesaikan tugas akhir pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi, di bawah ini:

Nama : AHMAD WAHYUDI
NPM : 170102143
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi/Karya Ilmiah : PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 TEMA 3 TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU DI SDN 2 SURADADI TA. 2022/2023

Mohon kiranya diberikan izin melakukan penelitian di instansi/lembaga yang ada di kabupaten Lombok Timur sesuai proposal terlampir.

Demikian, atas kerjasama yang baik disampaikan ucapan terimakasih.
Wallahul Muwaffiqu Walhadi Ila Sabilirrasyd.
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,


Muhammad Sururuddin, M.Pd.
NIDN 0815097401

Lampiran 24

Surat keterangan penelitian dari Bappeda

**PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR**
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
Jl. Prof. M.Yamin No. 57 Komplek Kantor Bupati Lombok Timur Blok G Lt. 3 Telp. (0376) 21371

Selong, 28 September 2022

Nomor : 070/1596/PD/IX/2022
Lamp. : -
Perihal : Permakluman Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 2 Suradadi
di -
Tempat

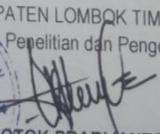
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
السَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَکَاتُهُ

Menunjuk surat Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzanwadi, Nomor : 1129/UH.FIP/LT/2022, tanggal 24 September 2022, Perihal Permohonan Ijin penelitian. Untuk itu, dipermaklumkan bahwa kegiatan Penelitian dilaksanakan di Wilayah Kerja Bapak/Ibu/Saudara oleh:

Nama : **AHMAD WAHYUDI**
NIM : 170102143
Alamat : Suradadi
Pekerjaan : Mahasiswa
Instansi / Badan : Universitas Hamzanwadi
Tujuan / Keperluan : Untuk memperoleh data
Judul / Tema : Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN 2 Suradadi TA. 2022/2023
Tanggal Pelaksanaan : 28 September s/d 28 Desember 2022

Untuk kelancaran pelaksanaan perihal dimaksud kiranya kepada yang bersangkutan dapat dibantu seoptimal mungkin dan atas bantuan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

بِاِیْمَانِی وَتَوْفِیْقِی وَهَدَایِهِ
وَالسَّلَامُ عَلَیْكُمْ وَرَحْمَةُ اللّٰهِ وَبَرَکَاتُهُ

a.n. KEPALA BAPPEDA
KABUPATEN LOMBOK TIMUR
Kepala Bidang Penelitian dan Pengembangan,

Ir. TOTOK PRARIJANTO
NIP. 19660517 199312 1 001

Tembusan:

1. Bupati Lombok Timur di Selong;
2. Kepala Bakesbang dan Poldagri Kab. Lombok Timur di Selong;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Lotim di Selong;
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi Selong di Selong.

Lampiran 25

Surat keterangan penelitian dari sekolah

 **PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK TIMUR**
UPT DIKBUD KECAMATAN TERARA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SURADADI
Alamat : Jln. Jurusan Terara-surdadi Desa Suradadi kec.terara kode Pos 83663 Email : sdnuradadi@gmail.com



SURAT KETERANGAN
No. 421.2/SK/08/SDN.2 Srd/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SDN 2 Suradadi kecamatan Terara kabupaten Lombok Timur, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **AHMAD WAHYUDI**
NPM : 170102143
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi/Badan : Universitas Hamzanwadi
Alamat : Suradadi Kec. Terara Kab. Lombok Timur

Memang benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang bersangkutan dengan judul, **“Pengaruh Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 Tentang Keberagaman Budaya Bangsa Di SDN 2 Suradadi 2022/2023”** yang dilaksanakan dari tanggal 28 September sd 28 Desember2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami sampaikan terimakasih.

Suradadi, 11 Oktober 2022
Kepala Sekolah


JAMA'URRAHBAN,S.Pd
NIP. 19641231 198403 1 108



Lampiran 26

Dokumentasi

Proses awal menjelaskan permainan monopoli dan praturan nya



Proses salah satu siswa membaca teks keberagaman budaya bangsaku



Proses siswa Bermain media monopoli



Peroses siswa menjawab soal setelah menyelesaikan permainan monopoli



Foto bersama siswa

