

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS
KEBUDAYAAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD
NEGERI 050750 PANGKALAN BERANDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

ELZA PARADIBA

2002090008



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan

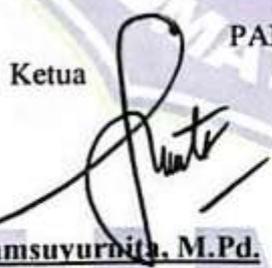
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

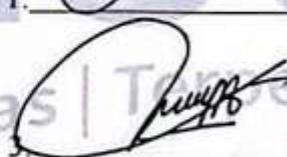
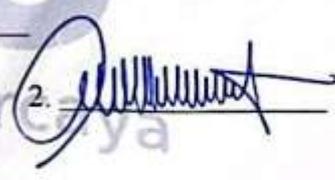
Sekretaris


Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd.
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1. 
2.  

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

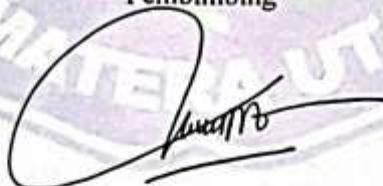
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing



Karina Wanda, S.Pd. M.Pd.

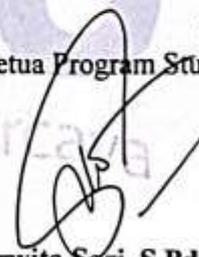
Diketahui oleh:

Dekan

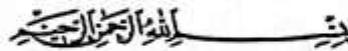


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

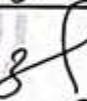
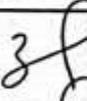
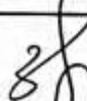


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

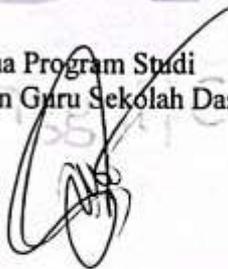


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
23/4-2024	Perbaikan Cover pada skripsi	
24/4-2024	Perbaikan penulisan dan kerapian pada skripsi	
7/5-2024	Perbaikan tabel waktu penelitian	
29/5-2024	Menambahkan referensi pada daftar pustaka	
5/6-2024	Memperbaiki lampiran	
27/6-2024	Acc Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



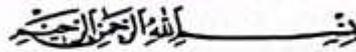
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing



Karina Wanda, S.Pd. M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur-mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



ELZA PARADIBA
NPM. 2002090008

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Elza Paradiba,2002090008, Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan terhadap minat belajar siswa dalam Pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah metode angket dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah teknik sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan, kelas IV A yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalita dan uji homogenitas) dan uji hipotesis. Dilihat dari pengujian uji t-tes pada independent simple test terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV pada $t_{hitung} 15.187 > t_{tabel} 1.680$. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang diberikan pada table diatas jika dilihat dari Sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci : Pengaruh, Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan, Minat Belajar

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah menangkat derajat umatnya dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu.

Adapun skripsi yang peneliti susun dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan”.

Peneliti menyadari bahwa penyusun skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Bapak Prof. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum.**, selaku Wakil Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.,** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran, semangat, serta motivasi kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
9. Seluruh Dosen, Staff dan seluruh civitas akademika Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan semangat dan dukungan selama perkuliahan.
10. Ibu Hj. Herlina, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan.
11. Ibu Sugiharni S.Pd, selaku Guru kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan.
12. Untuk kedua orang tua tercinta Bapak Husni Thamrin dan Ibu Siti Aisyah, orang tua yang hebat yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, motivasi, serta memberikan dukungan atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah penulis menjadi penyemangat sehingga dapat skripsi ini dapat

selesai. Dan untuk adik saya Keyfa Kanza yang selalu menemani. mendukung dan selalu menghibur saya selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih adikku yang sudah menemani proses demi proses sampai dititik sekarang.

13. Untuk om saya Solihin dan tante saya Julia Mahpuja yang selalu menjadi bagian dalam proses perjalanan saya menyelesaikan skripsi ini, baik dalam segi waktu maupun materi serta selalu memberikan nasehat dan dukungan kepada penulis dalam proses menjalani perkuliahan.
14. Terakhir kepada diri saya sendiri Elza Paradiba. Terima kasih sudah kuat berjuang dan bertahan dari banyaknya ketidakpercayaan, ketakutan, ketidakberanian sehingga sampai sejauh ini, mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dalam proses menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Sebagai manusia yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari kesempurnaan dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua.

Medan, Juli 2024

ELZA PARADIBA
NPM. 2002090008

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Kerangka Teoritis	12
2.2 Kerangka Konseptual.....	34
2.3 Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	37
3.2 Populasi dan Sampel.....	38
3.3 Variabel Penelitian	39
3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	39
3.5 Instrumen Penelitian	40
3.6 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46

4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Hasil Uji Angket	47
4.2 Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan.....	37
Tabel 3.2 Rancangan Penelitian	38
Tabel 3.3 Instrumen Kisi-Kisi Angket.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Angket Minat Belajar Siswa.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Minat Belajar Siswa.....	41
Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian.....	42
Tabel 3.7. Konversi Tingkat Pencapaian Penilai Expert	43
Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Expert Judgment</i> (Ahli)	47
Table 4.2 Hasil Validitas Ahli	48
Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen	49
Tabel 4.4 Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Siswa	50
Table 4.6 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Siswa	51
Tabel 4.7 Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.8 Hasil Posttest Kelas Kontrol	52
Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Keaktifan Siswa.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	35
-------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memikirkan bagaimana menjalani kehidupan guna menunjang kehidupan manusia. Pembelajaran sebagai serangkaian kegiatan dalam membantu seorang individu untuk belajar sehingga menjadikan pembelajaran secara maksimal. Pendidikan adalah salah satu kebutuhan dasar kehidupan manusia. Menurut Sudarma dalam (Cahyani & Suniasih, 2022) mengatakan bahwa Pendidikan dengan orientasi yang belakangan ini bertumpu pada proses namun kini harus diimbangi berorientasi pada hasil juga lebih tepatnya hasil yang nyata sehingga tercipta insan yang berkualitas. Pendidikan dasar menjadi lembaga pemerintah yang berkomitmen pada bidang pendidikan, bertujuan untuk menjadikan anak Indonesia menjadi manusia yang lebih unggul hal ini telah diatur dalam UUD 1945.

Pembelajaran merupakan suatu alat untuk mengamati perubahan prestasi akademik peserta didik, berhasil atau tidaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya proses belajar juga dapat dipengaruhi oleh minat individu dalam belajar. Menurut (Wanda & Pratiwi, 2021) menyatakan bahwa Motivasi dalam belajar tidak saja merupakan suatu energi yang menggerakkan mahasiswa untuk belajar, tetapi juga suatu yang menggerakkan aktivitas mahasiswa kepada tujuan belajar.

Penyelenggaraan pendidikan berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan pada semua jenjang. Sekolah Dasar (SD) merupakan bagian integral dari jenjang pendidikan dan mempunyai peranan penting dalam terwujudnya

tujuan pendidikan nasional. Pendidikan memiliki komponen penting salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum adalah suatu rencana yang berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan Pendidikan untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu.

Pada kurikulum 2013, pengajaran berlangsung sesuai pembelajaran tematik integratif pada semua tingkatan. Dalam kurikulum 2013, pemerintah merancang pembelajaran tematik yang mana setiap mata pelajaran yang ada diintegrasikan ke dalam topik-topik yang telah ditentukan. Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati dalam (Anggeriani & Paksi, 2019) mengatakan bahwa munculnya Kurikulum-2013 ini diawali karena sistem pendidikan di Indonesia pada penerapannya hanya berfokus untuk keterampilan pengetahuan ataupun kognitif saja. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada anak.

Dikelas 4 salah satu materi pembelajarannya adalah tentang keberagaman budaya negaraku, mengenalkan peserta didik pada ragam suku dan budaya yang ada di Indonesia, mulai dari tarian tradisional, pakain adat, lagu daerah, dan senjata tradisional. IPS menjadi salah satu muatan pembelajaran penting yang dapat memberikan pengetahuan luas tentang komunitas local dan global sehingga masyarakat dapat hidup bersama dengan komunitas lain. Oleh karena itu materi ini sangat penting untuk mengenalkan peserta didik terhadap budaya Indonesia. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar mencakup pendekatan interdisipliner dalam pengajaran IPS.

Pada saat ini peserta didik kurang mengenal berbagai macam keberagaman budaya yang berada di tempat tinggalnya. Pembelajaran IPS tidak semua membahas mengenai keberagaman budaya yang ada. Pada tingkatan dasar dan menengah, mata pelajaran IPS harus mencakup standar kompetensi dan keterampilan dasar yang berbeda. Pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar didasarkan pada kesempatan bagi peserta didik untuk lebih mengembangkan keterampilan, karya akademik, dan pengetahuannya dengan didukung oleh guru. Pada pembelajaran IPS peserta didik banyak belajar tentang dirinya dan lingkungan sekitar agar dapat beradaptasi dengan baik di lingkungan sekitarnya dikemudian hari.

Pembelajaran IPS merupakan bidang studi yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan alat bantu untuk mengembangkan argument peserta didik. Selain aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial yang bersifat rutin, sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima peserta didik hanya sebatas produk hapalan. Menurut (Widodo, 2020) menyatakan bahwa Melalui pembelajaran IPS di sekolah peserta didik dilatih agar dapat memiliki kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam bidang sosial, memiliki kepekaan sosial dan kepedulian sosial yang tinggi.

Melalui Pengajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar penting dilakukan karena IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar sedini mungkin untuk melatih peserta didik menjadi warga negara. Pembelajaran IPS merupakan ilmu yang membahas permasalahan social yang timbul dalam kehidupan sehari-hari bahkan keberagaman dan perbedaan yang ada didalam lingkungan masyarakat. Bagi peserta didik sekolah dasar, pelajaran IPS bukanlah

hal yang mudah untuk di pahami dan dikuasai dalam waktu singkat. IPS di sekolah dasar pada umumnya dipandang tidak menarik, akibatnya banyak para peserta didik yang kurang minat terhadap pembelajaran IPS untuk mengetahui materi pembelajaran IPS yang dianggap membosankan bagi peserta didik.

Minat peserta didik terhadap pembelajaran IPS dapat dibangkitkan dengan mengintegrasikan materi pelajaran kedalam kehidupan individu peserta didik sehari-hari secara praktis. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, maka peserta didik harus mempunyai keinginan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Minat terhadap pembelajaran IPS bertujuan untuk mendorong peserta didik memahami materi yang disampaikan. Guru menyampaikan materi dikelas yang harus merangsang dan mengembangka minat belajar siswa.

Sulit sekali untuk merangsang minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS, jika tidak didukung dengan media yang menarik. Minat memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perilaku dan sikap selama proses pembelajaran. Karena peserta didik yang sangat berminat dalam belajar berusaha keras untuk mencapai tujuannya. Minat membuat peserta didik mengalami pembelajaran yang serius melalui dorongan yang terus-menerus dan sepenuh hati, membuat peserta didik antusias untuk melakukan sesuatu yang ingin dicapai peserta didik. Hal yang membuat peserta didik kurang minat dalam pembelajaran IPS kurangnya sarana dan prasarana yang ada membuat menarik perhatian peserta didik sehingga belum terciptanya aktivitas belajar yang interaktif antar peserta didik didalam kelas.

Penyebab pembelajaran IPS kurang diminati oleh peserta didik karena penyajian materi yang dipaparkan guru masih menggunakan metode yang lama seperti menggunakan metode ceramah dan sumber belajar yang digunakan berasal dari buku panduan. Dan jarang guru membuat media yang menarik dan bervariasi sehingga peserta didik merasa penyajian materi yang disampaikan guru tidak menarik minat dalam belajar dan perhatian peserta didik untuk mengetahui isi materi pembelajaran IPS yang menggali informasi tentang kehidupan sehari-hari dan keberagaman yang ada dilingkungannya.

Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS juga dapat dilihat dari kurangnya perhatian kepada peserta didik pada saat pembelajaran. Guru lebih banyak memberikan bahan ajar dalam bentuk ceramah, sehingga aktivitas belajar peserta didik didominasi oleh mendengarkan dan merekam bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Sehingga interaksi antara guru dan peserta didik terbatas, peserta didik hanya dibimbing oleh kemampuan mengingat tanpa perlu memahami. Salah satu cara untuk merangsang minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media atau alat peraga. Perlu diperhatikan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran adalah memberikan insentif dan meningkatkan asupan informasi.

Media merupakan unsur penting dalam menentukan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah penting dan oleh karena itu harus digunakan dalam proses pembelajaran, karena banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif bila peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan hal ini tidak hanya dapat dicapai melalui kehadiran media

pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi salah satu cara siswa membantu mencapai hasil belajar yang diinginkan. Melalui sarana dan prasana yang tepat peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif serta lebih mudah mengintegrasikan ilmu yang diberikan oleh guru ke dalam proses pembelajaran sehingga membuat lebih menyenangkan.

Dalam interaksi belajar mengajar diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik merupakan kunci pembelajaran yang efektif. Kegiatan pendidikan pada setiap orang tidak selalu dapat terjadi secara alamiah. Terkadang bagus, terkadang juga tidak, terkadang peserta didik cepat memahami apa yang peserta didik pelajari, dan terkadang sangat sulit untuk memahami yang telah dipelajari. Dalam hal ini berarti media dalam pembelajaran memudahkan pekerjaan bagi guru dalam mengajar. Pembelajaran berbasis permainan monopoli menggunakan media ajar yang dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran, fokusnya bukan hanya pada gurunya saja, namun juga pada peserta didiknya juga.

Media pembelajaran yang di pilih untuk proses pembelajaran adalah permainan multimedia pembelajaran monopoli, karena media monopoli tersebut dapat menciptakan suasana yang aktif, efektif, menarik dan menghibur sehingga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS. Pengaruh media monopoli yang menarik dan integratif bagi siswa terkait dengan pembelajaran IPS, sehingga siswa menjadi tertarik untuk mempelajari IPS yang akan berdampak pada peningkatan minat belajar siswa yang menggunakan media permainan monopoli. Oleh karena itu, jika terciptanya media pembelajaran monopoli atas media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, maka akan membawa inovasi-

inovasi baru dalam pendidikan saat ini. Media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap keberhasilan akademik peserta didik.

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperlihatkan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat dan dekat hubungan tersebut, semakin besar minat

Dalam mengikuti pembelajaran minat belajar siswa masih kurang, hal ini disebabkan oleh kegiatan rutin dikelas yang terlalu monoton dan membosankan. Seorang guru tidak memberikan siswa cukup banyak hal-hal yang perlu dipikirkan dan dilakukan siswa, serta keterbatasan media pembelajaran disatu pihak dan lemahnya kemampuan guru menciptakan media pembelajaran tersebut dan cenderung terlalu monoton. Maka dari itu hal tersebut tidak dapat memelihara minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu guru harus dapat memelihara minat belajar siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik pada proses pembelajaran, guru juga harus menyajikan bahan perangsang yang menarik perhatian siswa dengan membuat media pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan dengan link sebagai berikut <https://drive.google.com/file/d/129FETuBFMWINK8FfU5HHtstTWPTREn6v/view?usp=drivesdk> , bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan

dalam mempelajari IPS disebabkan oleh beberapa faktor antara lain peserta didik kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan guru hanya dengan menggunakan metode ceramah saja dan peserta didik kesulitan dalam mengolah materi yang disampaikan guru. Aktivitas belajar peserta didik didominasi hanya mendengarkan dan mencatat materi pelajaran serta interaksi antara guru dan peserta didik terbatas. Peserta didik hanya fokus pada kemampuan menghafal tanpa harus memahaminya.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar beberapa siswa dengan menggunakan media Pembelajaran Monopoli agar dapat menarik perhatian siswa saat materi ditampilkan sehingga membangkitkan minat belajar siswa. Sebagaimana disebutkan di atas, bangsa Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa yang terdiri dari bangsa, ras, bahasa, adat istiadat, budaya, agama, dan golongan. Berdasarkan data yang didapat bahwa media pembelajaran monopoli menjadi media yang disukai siswa karena media monopoli dapat membuat siswa dengan mudah memahami materi yang akan dipelajari. Dapat dilihat dari penelitian terlebih dahulu menurut (Rohman & Mutmainah, 2015) bahwa Siswa menyukai media permainan monopoli yang menarik baik bentuk maupun isinya” memperoleh presentase 83,3 % sangat setuju dan 16,7 % setuju.

Dengan media monopoli berbasis kebudayaan dapat membuat pengaruh pada minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan media monopoli ini dapat membuat siswa belajar sambil bermain dan mengetahui keberagaman budaya yang ada di Sumatera Utara ditengah keberagaman budaya dilingkungan sekitar yang berbentuk multicultural. Berbeda-beda suku bangsa, Bahasa, agama dan adat istiadat siswa juga harus mengetahui keberagaman apa saja yang ada

ditempat tinggalnya salah satunya untuk mengetahui keberagaman Sumatera Utara melalui media Monopoli berbasis Kebudayaan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk memperdalam pengetahuan tentang beragaman yang ada.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka penulis termotivasi ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan”. Penggunaan media monopoli cocok dan efektif bagi guru yang kurang kreatif dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengenai permasalahan diatas bahwa identifikasi masalah terkait minat belajar siswa dalam belajar IPS yang belum optimal meliputi :

1. Dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan satu metode saja yakni metode ceramah tanpa dikombinasikan dengan metode lain
2. Kurangnya variasi metode mengajar turut mempengaruhi minat belajar siswa
3. Minat siswa yang rendah akan menyebabkan hasil belajar menjadi rendah juga
4. Metode mengajar menggunakan media masih jarang dilakukan oleh guru, terutama penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh media pembelajaran berbasis kebudayaan terhadap minat belajar IPS materi “keberagaman suku bangsa dan budaya” kelas IV SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan?
2. Bagaimana Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan?
3. Bagaimana Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan?
2. Untuk mengetahui Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan?

3. Untuk mengetahui Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 0505750 Pangkalan Berandan?

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambahkan referensi dalam penelitian selanjutnya dan menjadi pengetahuan bahwa media pembelajaran media monopoli dapat berpengaruh pada minat belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

1.6.2 Secara Praktis

- a. Bagi guru mendapatkan pengalaman dalam pengaruh media pembelajaran monopoli untuk mata pembelajaran lain sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif. Agar peserta didik mudah memahami materi yang diberikan.
- b. Bagi peserta didik pengaruh media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan pemahaman dalam pembelajaran IPS.
- c. Bagi sekolah dapat menjadikan acuan dalam penelitian selanjutnya dan sebagai sumber informasi pengaruh dari media pembelajaran dapat memperbaiki proses pembelajaran disekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk membantu mengkomunikasikan hal-hal yang relevan dalam proses pengajaran. Karena media pembelajaran mengharapkan ilmu yang diajarkan itu akan tersampaikan pada peserta didik yang terlibat didalam proses pembelajaran, maka seorang guru mampu memahami pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga sebagai komponen pengajaran yang terdiri dari informasi seorang guru dan perangkat atau objek. Menurut (Kurniawati, 2021) menyatakan bahwa pembaharuan dalam media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk mencegah tingkat kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dengan membuat pembaharuan pada media pembelajaran maka akan membuat daya tarik bagi peserta didik dalam belajar, media pembelajaran juga akan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga meningkatkan prestasinya dalam belajar. Menurut pendapat Fanani dalam (Fadilah et al., 2022) mengatakan meningkatkan media ini sangat diperlukan oleh guru karena pembelajaran di SD saat ini bersifat tematik dan terpadu yang akan membuat siswa berpikir secara keseluruhan. Media pembelajaran visual dapat memberikan pembelajaran yang bermakna sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk mengingat dan merekam dalam jangka waktu yang lama.

Menurut (Peranti et al., 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu penunjang dalam proses pembelajaran selain menjelaskan teori

didalam kelas. Media merupakan salah satu komponen penting dalam membantu guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran menurut (Fitriani et al., 2019). Dengan media pembelajaran yang dibuat oleh guru maka proses pengajaran yang dilakukan oleh guru akan semakin mudah karena dengan adanya media pembelajaran maka materi yang di sampaikan oleh guru akan mudah dipahami para peserta didiknya. Menurut (Mahesti & Koeswanti, 2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat efektif digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penyampaian komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran yang merupakan menjadi alat bantu komunikasi pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik dengan tujuan merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran akan membuat tujuan dari pembelajaran yang diajarkan seorang guru akan mencapai tujuan yang diharapkan oleh seorang guru, dan membuat pembelajaran itu menjadi pengalaman bagi seorang peserta didik.

Dapat disimpulkan dari pendapat-pendapat tentang media pembelajaran bahwa media pada pembelajaran menjadi sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber seorang guru dan diberikan kepada peserta didik guna untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menstimulasi proses belajar. Pembelajaran yang efektif dan efesien memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan seorang guru. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan dibuat dengan semenarik mungkin sehingga

membuat pembaharuan dalam media pembelajaran yang akan diberlangsung selama proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar berupa sarana yang dapat menjadikan pengalaman belajar pada peserta didik dalam rangka mendorong minatnya untuk belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, konkrit dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran dapat bermanfaat untuk mempertinggi daya ingat dan konsentrasi peserta didik terhadap pembelajaran.

Menurut Kemp & Dayton dalam (Nurfadhillah, Ramadhanty Wahidah, et al., 2021) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain :

Media pembelajaran dapat digunakan secara individu maupun berkelompok, seperti :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi interuks

Menurut Sanjaya dalam (Pujiono, 2021) menyatakan bahwa ada manfaat media pembelajaran yaitu :

- 1) Komunikatif yaitu memudahkan komunikasi dari guru ke murid.
- 2) Motivatif yaitu mendorong siswa lebih semangat atau ber- gairah dalam belajar.

- 3) Kebermaknaan yaitu melalui media pembelajaran siswa dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sekaligus.
- 4) Penyamaan persepsi yaitu mendorong tiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.
- 5) Individualitas, siswa dengan berbagai latar belakang baik sosial, ekonomi, pengalaman, gaya dan kemampuan belajarnya, dan sebagainya dapat dilayani menggunakan media pembelajaran

Sedangkan menurut Hamalik dalam (Indriyani, 2019) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

- 1) Untuk membuat situasi belajar yang efektif
- 2) Media merupakan bagian integral dalam system pembelajaran
- 3) Media pembelajaran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas
- 5) Media pembelajaran untuk mempertinggi mutu Pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu, bahwa hal yang dapat memperjelas suatu informasi, membangkitkan dan membimbing perhatian peserta didik dalam mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena menjadikan proses pembelajaran lebih terarah, terkelola dan mempunyai pedoman berdasarkan tujuan pendidikan. Manfaat dari media pembelajaran ini juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar serta mengasah kemampuan siswa ke arah yang lebih baik.

2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan antara lain:

1) Media Audio

Media pembelajaran audio digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media audio dari sumber pesan yaitu seorang guru kepada penerima pesan yaitu peserta didik. Media audio erat kaitannya dengan pendengaran. Tergantung pada sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (ucapan atau kata-kata) atau non-verbal (suara dan vokalisasi). Contoh media audio seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang berupa gambar, grafik, poster maupun bagan dan mengandalkan indera penglihatan manusia. Guru menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar, grafik, poster maupun bagan agar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat dengan mudah mencerna materi yang dipaparkan oleh guru.

3) Media Audio Visual

Media audio visual ini adalah media pembelajaran penggabungan antara media audio dan media visual. Media audio visual tidak hanya menggunakan indera pendengaran tetapi juga indera penglihatan. Pada media audio visual proses pembelajaran dapat berupa gambar ataupun

menggunakan video dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

4) Media Multimedia

Media multimedia adalah media pembelajaran yang dirancang seorang guru dengan menggunakan media digital untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Media multimedia merupakan media pembelajaran berbentuk digital yang berisi gambar, suara, video, teks bahkan animasi menarik dan kreatif yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu contoh media multimedia yaitu seperti powtoon, powerpoint, quipper dan quiziz.

Menurut Yusufhadi Miarso dalam (Nurrita, 2018) mengatakan bahwa jenis media pembelajaran dikenal dengan teksonomi media, yaitu :

- 1) Media penyaji, yang terdiri dari:
 - a. Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - b. Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
 - c. Kelompok Tiga: Media Audio
 - d. Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
 - e. Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
 - f. Kelompok Enam: Televisi
 - g. Kelompok Tujuh: Multimedia

2) Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

3) Media Interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Menurut Edling dalam (Septiasari & Sumaryanti, 2022) menyatakan bahwa ada 6 jenis media pembelajaran diantaranya yaitu kodifikasi subjektif visual, dan kodifikasi objektif audio, kodifikasi subjektif audio, dan kodifikasi objektif visual, pengalaman langsung dengan orang, dan pengalaman langsung dengan benda-benda. Sedangkan menurut Sudjana dalam (Layaliya, 2021) mengatakan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi 4 yaitu :

- a) Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya
- b) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya
- c) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya; dan
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdapat terbagi menjadi beberapa jenis yang dapat dikembangkan oleh pendidik yang dapat membantu mempermudah seorang pendidik dalam mengajarkan dan memaparkan materi pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan berbagai jenis media pada pembelajran akan berpengaruh pada minat belajar siswa yang semakin tinggi dan membuat tujuan pembelajaran yang diinginkan seorang pendidik menjadi tercapai.

2.1.4 Pengertian Media Monopoli

Media pembelajaran monopoli adalah media pembelajaran berbasis permainan yang bisa membuat proses belajar mengajar yang menarik dan kreatif sehingga dapat membuat situasi belajar menjadi lebih menyenangkan. Menurut (May Sela, 2023) menyatakan bahwa permainan monopoli dipilih karena dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa aktif, dan memungkinkan penyampaian materi yang nyata agar siswa lebih mudah mengingatnya. Media monopoli dalam pembelajaran dapat menciptakan rangsangan pada peserta didik dalam penggunaan media yang berupa papan bergambar yang berisi materi-materi pembelajaran.

Menurut Sadiman dalam (Fitrianingtyas et al., 2023) mengatakan bahwa “media pembelajaran monopoli mempunyai kelebihan, diantaranya adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat menjadikan siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran”. Terbukti bahwa media pembelajaran monopoli dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Subroto dalam (A. Sari et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

2.1.5 Manfaat Media Monopoli

Manfaat media monopoli dalam pembelajaran menurut (Sihotang, 2022) menyatakan bahwa media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Menurut (Cyntia et al., 2021) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran monopoli

adalah untuk membantu anak memperoleh keterampilan, mendapatkan informasi mengenai pembelajaran, memperkuat pengetahuan dan meningkatkan kepercayaan. Manfaat dari media Monopoli ini dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti proses berlangsungnya pembelajaran. Dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan membuat peserta didik semakin berminat saat belajar.

Media monopoli ini dapat mengkonkritkan konsep pemikiran peserta didik. Peserta didik umumnya sangat senang bermain, mainan menjadi benda yang menarik dan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan merancang media monopoli dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan edukasi kepada peserta didik dan dapat mengeksplorasi lingkungan disekitarnya. Menurut (Y. P. Sari et al., 2020) menyatakan bahwa melalui media permainan monopoli siswa akan terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Manfaat media permainan Monopoli sangat efektif diterapkan pada anak usia dini khususnya di sekolah dasar.

Peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga mengenal berbagai macam materi pembelajaran yang telah disusun oleh guru sehingga dapat memberikan umpan balik secara langsung. Media Monopoli pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran yang berbentuk permainan membuat peserta didik antusias dalam mengetahui saja komponen-komponen saja yang ada didalamnya. Dengan sifat keingintahuan peserta didik yang cukup besar akan membuat Media Monopoli sangat cocok digunakan

dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menyerap materi pembelajaran yang akan diajarkan.

2.1.6 Langkah-Langkah Media Monopoli

Menurut (Ngilmiah, 2022) Langkah-langkah media monopoli diantaranya sebagai berikut :

1. Langkah pertama dalam pembelajaran guru memberikan apersepsi/pendahuluan mengenai materi yang akan dipelajari.
2. Guru memperkenalkan monopoli berbasis etnopedagogik sekilas memperagakan cara bermain media monopoli tersebut.
3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dalam 1 kelompok terdapat 4 siswa untuk bermain monopoli berbasis etnopedagogik.
4. Sebelum bermain siswa diminta untuk memilih pion karakter wayang untuk bermain monopoli etnopedagogik. berbasis
5. Sebelum memulai permainan siswa dalam satu kelompok diminta untuk melakukan hom pimpa terlebih dahulu. Bagi siswa yang menang dahulu dalam hompimpa maka siswa tersebut memulai permainan yang pertama.
6. Siswa sebagai pemaian pertama diperbolehkan untuk langsung melempar mata dadu.
7. Setelah itu, pemain langsung melangkah menggunakan pion yang bergambar tokoh Punakawan yang melangkah ke petak-petak sesuai jumlah petak yang didapatkan pada saat melemparkan mata dadu.
8. Apabila siswa saat menjalankan pionnya kemudian berhenti dipetak kartu dana umum, maka siswa wajib mengambil kartu dana umum yang

berisikan tentang deskripsi penjelasan dari petak petak monopoli dan menunjukkan pada petak manakan deskripsi dari penjelasan tersebut.

9. Apabila siswa menjalankan pionnya kemudian berhenti di petak kesempatan, maka siswa pun berhak mengambil kartu kesempatan yang berisi tentang soal yang berkaitan dengan materi yang akan di pelajari.
10. Apabila siswa saat menjalankan pionnya kemudian berhenti di petak bebas parkir maka siswa diperbolehkan untuk memilih petak mana yang ingin ditempati.
11. Siswa yang tidak bisa menjawab soal dari kartu kesempatan tidak bisa mendapatkan skor dalam permainan ini dan diberi hukuman untuk menyayikan lagu daerah, namun apabila siswa bisa menjawab soal yang terdapat didalam kartu kesempatan maka siswa berhak mendapat skor nilai dari permainan ini yang dituliskan oleh petugas pensekoran dari siswa yang lain.
12. Pemenang dapat ditentukan oleh banyaknya skor nilai dan banyaknya petak potensi yang dimiliki oleh setiap siswa yang memainkan permainan monopoli etnopedagogi ini.

Menurut (Ningsih, 2023) Langkah-langkah media monopoli diantaranya sebagai berikut :

1. Persiapan,
 - a. Guru mengajak anak untuk membentuk lingkaran,
 - b. Guru menyiapkan media yang akan digunakan,
 - c. Guru menjelaskan cara bermain/penggunaan media monopoli negaraku,

- d. Guru mengajak anak untuk makanan, minuman, dan tempat wisata yang ada di kota Surabaya,
 - e. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok untuk bermain secara bergantian.
2. Kegiatan pembelajaran
- a. Anak disuruh mengambil 2 dadu,
 - b. Setelah mengambil dadu, anak melempar dadu tersebut keatas dan mendarat lalu muncul angka, kemudian anak berjalan sesuai dengan jumlah angka yang muncul pada dadu,
 - c. Kemudian anak berhenti dikolom tersebut, guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang nama produk dan tempat wisata yang ia tapakkan kakinya serta menyebutkan ciri khas produk makanan dan minuman serta tempat wisata,
 - d. Guru mengarahkan anak selanjutnya untuk bermain sesuai dengan urutan, jika anak berhenti ditarik aku dan ambil aku, maka guru mengarahkan anak untuk mengambil kartu dengan warna yang berbeda, lalu menjawab pertanyaan yang ada dikartu,
 - e. Bila anak sudah sampai digaris finish sebanyak 1x maka permainan dianggap selesai dan ganti dengan kelompok yang lain.

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Menurut (Lestari, Dewi, & Hasanah dalam (Lestari, 2022) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan terhadap media permainan monopoli sebagai berikut:

Kelebihan dari media permainan monopoli yaitu:

- 1) Dirancang semenarik mungkin
- 2) Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik,
- 3) Dapat meningkatkan kekompakan kelompok dan individu.

Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut:

- 1) Media permainan monopoli membatasi hanya terfokus pada satu mata pelajaran saja tidak tematik,
- 2) Bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama,
- 3) Media permainan monopoli tidak cocok untuk diterapkan kepada anak yang suka belajar dengan menggunakan musik/audio saja.

2.1.8 Monopoli Berbasis Kebudayaan

Pada era digital ini masih banyak peserta didik yang buta akan keberagaman budaya yang ada di Indonesia khususnya di daerah tempat tinggalnya. Dizaman yang serba canggih ini membuat peserta didik tidak mengetahui apa saja keberagaman dan ciri khas budaya daerah tempat tinggalnya. Menurut (Megawaty et al., 2021) mengatakan Indonesia secara umum mempunyai banyak keanekaragaman budaya dari berbagai pulau. Dengan begitu banyaknya keberagaman suku bangsa dari berbagai pulau membuat peserta didik kesulitan dalam memahami dan mengetahui apa saja keberagaman budaya yang ada di daerahnya. Sebagai pendidik seharusnya dapat membuat bahan ajar atau media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat menjadikan suatu sumber informasi bagi peserta didik guna menambah keingintahuan peserta didik dengan membuat suatu media yang

inovatif dan kreatif sehingga dapat menciptakan ketertarikan bagi peserta didik untuk mengetahui apa saja keberagaman budaya yang ada.

Sebagai seorang pendidik dapat merancang media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar, seperti membuat media pembelajaran berbentuk media permainan monopoli yang berisi berbagai macam keberagaman budaya yang ada didaerahnya membuat peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengetahui apa saja suku, adat istiadat bahkan keberagaman budaya di setiap pulau. Menurut (Adilah & Minsih, 2022) menyatakan bahwa dalam permainan monopoli keragaman budaya ini, peserta didik diajak berkeliling pulau yang ada di Indonesia, tetapi tidak hanya sekedar berkeliling, terdapat sejumlah petak yang berisi tentang bank materi dan bank soal. Umumnya peserta didik lebih tertarik pada suatu hal yang berbentuk permainan hal ini dapat membuat pendidik lebih kreatif dalam mendesain sedemikian mungkin media pembelajaran menjadi suatu hal informasi pembelajaran yang membuat rasa penasaran peserta didik yang cukup besar.

Menurut (A. A. Putri et al., 2019) menyatakan bahwa dengan kemampuan memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia siswa akan mampu mengenal, mengakui, dan menghargai beragam perbedaan budaya yang ada di Indonesia. Mempelajari keberagaman budaya akan menjadi lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan dan mudah dimengerti peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi dunia nyata. Menggunakan media pembelajaran konkret dapat membuat peserta didik lebih mudah menghafal berbagai macam keberagaman budaya yang

ada seperti rumah adat, makanan tradisional, baju tradisional bahkan alat music yang berbeda disetiap daerahnya.

Menurut (Nurfadhillah, Utari, et al., 2021) menyatakan bahwa setiap suku bangsa memiliki budaya yang khas, yang memberikan jati diri terhadap suku bangsa Indonesia lain. Dengan mengajarkan peserta didik arti pentingnya mengenal berbagai macam kebudayaan yang ada dapat membuat peserta didik melestarikan kebudayaan yang ada pada daerah masing-masing. Dengan media Monopoli berbasis Kebudayaan ini akan membuat peserta didik mengenal berbagai macam bentuk kebudayaan yang berbeda-beda dan dapat mengenalkan kepada orang luar serta melestarikan kebudayaan local disetiap daerahnya.

2.1.9 Pengertian Minat Belajar

Menurut (Islamiah, 2019) mengatakan bahwa Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat dapat menunjukkan suatu pengepresian bahwa peserta didik menyukai ketertarikan pada suatu hal yang membuat dirinya senang dan dapat dipartisipasikan melalui suatu aktivitas dalam pembelajaran. Menurut (Prianti & Rezania, 2022) menyatakan bahwa minat merupakan perasaan tertarik terhadap suatu obyek sehingga obyek tersebut dapat dikerjakan dengan sukarela dan perasaan senang. Minat menjadi rasa tekertarikan pada suatu aktivitas tanpa adanya perintah atau suruhan dari oranglain.

Pada dasarnya minat menjadi suatu penerimaan antara diri sendiri dan penerimaan sesuatu dari luar diri. Menurut (Anggraeni, 2021) menyatakan bahwa Minat merupakan langkah awal dalam proses belajar bagi siswa untuk dapat

mencapai tujuan yang diinginkan. Pada dasarnya minat menjadi perhatian khusus bagi peserta didik. Menaruh perhatian pada mata pelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut (Charli, 2019) menyatakan bahwa Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Peserta didik akan menyadari belajar menjadi alat untuk mencapai tujuan yang dimasa akan mendatang dan ini menjadi sangat penting melihat peserta didik memiliki pengalaman belajar yang akan membawa kemajuan bagi dirinya.

Menurut (Sobron, 2020) menyatakan bahwa Minat belajar siswa akan mempengaruhi tindakannya dalam kegiatan pembelajaran. Semakin kuat dan kreatif dalam menghubungkan materi pembelajaran maka akan semakin besar pula minat yang akan diperoleh peserta didik. Dengan melakukan suatu proses pembelajaran yang kreatif maka peserta didik semakin penasaran dengan apa yang akan dipelajari hal tersebut akan membuat peserta didik mengikuti proses berlangsungnya belajar mengajar dengan optimal. Menurut (Tobamba, 2019) menyatakan bahwa minat belajar dalam diri siswa harus dipupuk secara terus menerus sehingga akan semakin meningkat di dalam diri siswa. Dengan menanamkan minat dan keingintahuan pada peserta didik tujuan pembelajaran akan berlangsung sesuai dengan alur yang sudah ditentukan guru. Minat yang ada dalam diri peserta didik membuat belajar semakin menyenangkan dan membuat tujuan pembelajaran menjadi tercapai.

Dapat disimpulkan bahwa Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan lebih dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada

dorongan. Minat dapat menunjukkan pengepresian bahwa peserta didik menyukai ketertarikan pada hal yang membuat dirinya senang dan dapat dipartisipasikan melalui aktivitas dalam pembelajaran. Minat menjadi penerimaan antara diri sendiri dan penerimaan sesuatu dari luar diri. Minat merupakan langkah awal dalam proses belajar bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak terhadap sikap dan perilaku. Minat belajar siswa akan mempengaruhi tindakannya dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.10 Faktor-Faktor Pengaruh Minat Belajar

Menurut Soedarsono dalam (Rosalina & Junaidi, 2020) mengatakan bahwa terdapat beberapa macam faktor yang mempengaruhi minat belajar pada peserta didik diantaranya :

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam, ini dapat berupa kebutuhan yang memiliki ketrkaitan dengan jasmani dan rohani,
- 2) Faktor motif sosial adanya minat pada diri seseorang bisa didorong oleh motif sosial, yaitu untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada,
- 3) Faktor emosional adalah ukuran intensitas seseorang dalam memberikan perhatian kepada sesuatu kemauan atau objek tertentu.

Menurut Al Fuad dan Zuraini dalam (Korompot, 2020) menyatakan bahwa terdapat faktor internal dan faktor eksternal dalam minat belajar siswa diantaranya :

- a) Faktor internal, yang terdiri dari

1. aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar,
 2. aspek psikologis/ kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif.
- b) Faktor eksternal, yang meliputi
1. keluarga, merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak, orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan peralatan belajar yang dibutuhkan anak, menciptakan suasana yang nyaman mendukung anak dalam belajar,
 2. sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman, guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler,
 3. lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

2.1.11 Indikator Minat Belajar

Indikator yang mempengaruhi minat belajar peserta didik sebagai berikut

:

Beberapa indikator yang mempengaruhi minat belajar peserta didik menurut Slameto dalam (Ilato, 2020) menyatakan bahwa ada empat indikator minat belajar pada peserta didik diantaranya : 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan,

3) Penerimaan, 4) Dan keterlibatan siswa. Menurut Darmadi (2017:322) adalah 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik baik. Sedangkan menurut (Adnyana & Yudaparmita, 2023) adalah : 1) memperhatikan dalam proses belajar mengajar, 2) mempunyai rasa suka terhadap pelajaran, 3) antusias siswa, 4) berpartisipasi dalam belajar, 5) memiliki keaktifan belajar

Dari beberapa indikator minat pembelajaran yang dipaparkan diatas, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Dengan indikator minat belajar pada peserta didik akan mendapatkan data dan pengaruh dalam minat belajar peserta didik. belajar akan menjadi kebiasaan yang berpengaruh terhadap pembelajaran itu sendiri dengan tujuan memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik saat belajar.

2.1.12 Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS harus ditanamkan sejak dini dijenjang sekolah dasar. Perkembangan Pendidikan pembelajaran IPS dalam perkembangan social masyarakat bagi anak usia sekolah dasar dapat terjadi dalam 3 proses sosialisasi yang meliputi belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan ketentuan norma yang ada, bermain dengan peran social yang diharapkan dan mampu mengembangkan sikap sosial. Menurut (Ovartadara, 2022) mengatakan bahwa mata pelajaran IPS akan berguna bagi peserta didik dalam bermasyarakat, menghadapi tantangan zaman dan permasalahan sosial. Saat jenjang Pendidikan sekolah dasar melibatkan

peserta didik dengan melakukan pendekatan yang menatik sehingga proses saat pembelajaran menjadi optimal. Pembelajaran IPS menjadi bidang satu perpaduan mata pelajaran antar sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan tropology. Perpaduan pada mata pelajaran IPS ini memiliki kajian yang sama.

Menurut (Fajrianti & Meilana, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Dengan begitu Pendidikan IPS dapat mengenalkan peserta didik sebagai anggota dimasyarakat dan dilingkungannya. Pembelajaran IPS mengenalkan masyarakat dari berbagai sumber seperti media cetak, media elektronik maupun pengalaman hidup didalam lingkungan masyarakat. Menurut (Sahira, 2022) mengatakan bahwa pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter siswa.

Pembelajaran IPS dapat membuat rangsangan bagi peserta didik bahwa mempelajari IPS itu sangat penting, dengan begitu peserta didik dapat mengetahui bahwa mempelajari IPS dapat mengetahui semua yang ada dilingkungan sekitar tidak hanya di masyarakat tetapi juga dapat mempelajari fenomena-fenomena alam yang ada.

2.1.13 Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Fahreza & Husna dalam (H. P. Putri & Nurafni, 2021) mengatakan bahwa Tujuan pembelajaran IPS agar siswa dapat dibimbing menjadi masyarakat Indonesia yang demokrat, tanggung jawab dan tentram. Menurut Rahmad dalam (Indah Tri Murti, 2021) menyatakan bahwa Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap

masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum.

Menurut Sapria dalam (Iyan et al., 2022) mengatakan bahwa secara konseptual, melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Dengan begitu menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik pada fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat. Menurut Fogarty dan Pete dalam (Lestari & Winanto, 2022) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah ingin membentuk warga negara yang mampu bersosial dengan baik dan memiliki keyakinan akan kehidupannya di tengah-tengah kekuatan sosial dan fisik, sehingga dapat menjadi seorang warga negara yang bertanggung jawab.

Dengan membentuk jiwa peserta didik dan menumbuhkan rasa peduli terhadap sesama akan membuat peserta didik memiliki rasa peduli terhadap oranglain dan lingkungannya. Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang sangat penting diharapkan peserta didik mampu mengidentifikasi dan menemukan masalah yang dihadapinya. Memecahkan masalah yang dihadapinya sendiri menjadikan peserta didik memiliki kemampuan dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan masyarakat disekitarnya yang berada ditengah perkembangan dunia untuk berkontribusi mendatangkan situasi kehidupan yang terbaik di masa yang akan mendatang.\

2.1.14 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup pembelajaran IPS tidak terlepas dari manusia dan lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan tetapi juga mengajarkan banyaknya keberagaman budaya serta tradisi yang ada di lingkungan sekitar masyarakat. Dengan ruang lingkup Menurut (Mi et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran IPS dalam kehidupan manusia melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS dapat meningkatkan nilai pengetahuan yang didapatkan di kehidupan lingkungan masyarakat. Menurut Tasrif dalam (Pratiwi et al., 2023) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek ruang lingkup IPS diantaranya :

- 1) Ditinjau dari ruang lingkup memuat, hubungan sosial, hubungan budaya, hubungan sejarah, hubungan politik, hubungan ekonomi, hubungan geografi dan hubungan psikologi;
- 2) Ditinjau dari kelompoknya memuat, kampung, keluarga, bangsa, organisasi masyarakat, rukun tetangga dan keluarga;
- 3) Ditinjau dari tingkatnya memuat, global, lokal dan regional;
- 4) Ditinjau dari interaksi memuat, ekonomi, kebudayaan dan politik

Dalam konteks sosial manusia memiliki banyak kebutuhan dalam kehidupan. Menurut Sapriya dalam (Pgmi et al., 2021) menyatakan bahwa ada 4 ruang lingkup pembelajaran IPS yang terdiri dari :

- 1) gejala lingkungan geografi,
- 2) masalah dan peristiwa social masyarakat,
- 3) sejarah, dan
- 4) bidang ekonomi

Ruang lingkup IPS dibatasi pada tingkat jenjang Pendidikan yang dihadapi dengan masalah social bahkan masalah geografi yang ada. Materi yang disajikan pada pembelajaran IPS lebih meluas dan berbobot pada beberapa pendekatan dalam ruang lingkup dan tingkat jenjang Pendidikan. Tingkat Pendidikan IPS menjadi sarana melatih nalar peserta didik. Menurut (Nasution et al., 2023) menyatakan bahwa Ruang lingkup pembelajaran IPS di SD adalah salah satu mata pelajaran yang ada pastinya disekolah, dengan memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda dalam tiap ruangnya dengan menelaah dan mengkaji sistem kehidupan di permukaan bumi ini sebagai anggota masyarakat dengan mempertimbangkan konteks sosial pula di tiap jenjangnya.

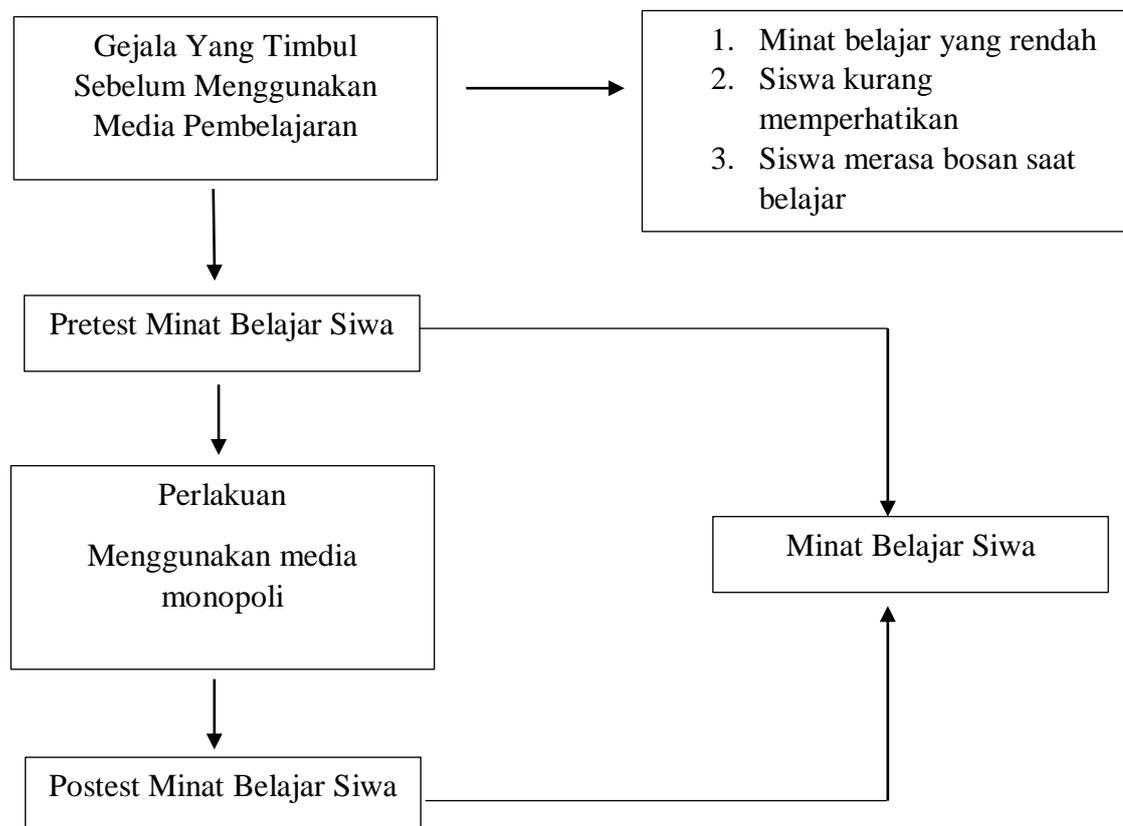
2.2 Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran yang masih dikatakan belum terwujud dikarenakan pembelajaran masih belum mencapai tujuan yang diharapkan. Disebabkan kurangnya kreatifnya guru pada saat proses berlangsungnya belajar mengajar sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak memiliki minat untuk mengetahui pembelajaran yang diberikan guru. Tidak hanya itu kurangnya penggunaan bahan ajar dan media pada saat pengajaran sehingga membuat respon peserta didik menjadi berkurang.

Dalam penelitian ini dilakukan pengaruh pada media pembelajaran berbentuk media permainan Monopoli sebagai media ajar guna untuk meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mengetahui informasi dalam bentuk permainan bergambar mengenai berbagai macam bentuk kebudayaan yang ada. Diharapkan media

pembelajaran berbentuk permainan Monopoli ini sangat efektif dalam pengaruh minat belajar peserta didik. Dengan media ini akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat antar peserta didik memiliki interaksi satu sama lain.

KERANGKA KONSEPTUAL



2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka berpikir, maka penelitian bisa merumuskan hipotesis penelitian adalah :

Ha : Terdapat pengaruh media monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat belajar siswa dikelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan.

Ho : Tidak terdapat pengaruh media monopoli berbasis kebudayaan

terhadap minat belajar siswa dikelas IV SD Negeri 050750
Pangkalan Berandan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan yang beralamat Jalan Tanjung Pura Kecamatan Babalan.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal di SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan dilakukan pada hari Senin tanggal 2 November 2023.

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

No	Keterangan	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pengajuan Judul	■									
2.	Penyusunan Skripsi		■	■	■						
3.	Bimbingan Skripsi					■					
4.	Acc Skripsi					■					
5.	Seminar Skripsi					■	■				
6.	Riset, Pengumpulan data, dan penyusunan skripsi					■	■	■			
7.	Bimbingan Skripsi									■	■
8.	Pengajuan dan Sidang Meja Hijau									■	■

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2012:117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 46 orang yang terdiri dari 2 kelas.

Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik di Kelas IV

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1	Kelas IV (A)	23
2	Kelas IV (B)	23
	Jumlah	46 Siswa

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, atau sampel didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang diambil untuk diketahui karakteristiknya. Menurut Sugiyono (2012:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga layak dijadikan sampel. Dalam penelitian ini peneliti memilih sebanyak 2 kelas, yaitu kelas IV A yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol

Tabel 3.3 Sampel

No	Keterangan	Kelas	Jumlah
1.	Kelas Kontrol	V-A	23 siswa
2.	Kelas Eksperimen	V-B	23 siswa
Jumlah			46 siswa

3.3 Variable Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yang dimana objek penelitian menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel penelitian ini menggunakan variable bebas (*independent*) variabel yang mempengaruhi timbulnya variabel dependent. Sedangkan variabel terikat (*dependent*) variabel yang diberikan akibat dari adanya variabel bebas.

Variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel bebas (*independent Variabel*) merupakan variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel terikat atau variabel dependent. Dalam penelitian ini variabel independent yaitu (X) Media Monopoli Berbasis Kebudayaan.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang diberi pengaruh berupa perubahan karena variabel indepent atau variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependent (Y) Minat Belajar IPS

3.4 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian merupakan suatu nilai dari objek dalam kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah dirancang oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya.

a) Minat Belajar Siswa

Minat belajar peserta didik merupakan mengekspresikan perasaan hatinya tanpa diminta atau disuruh terhadap suatu hal yang pada dasarnya penerima pada suatu hubungan kebutuhan dan keinginannya sendiri.

b) Media Monopoli Berbasis Kebudayaan

Media Monopoli Berbasis Kebudayaan ini merupakan media permainan yang dapat mengenalkan peserta didik mengenai berbagai macam kebudayaan yang ada di Sumatera Utara melalui media permainan yang dirancang. Dikatakan media Monopoli berbasis kebudayaan karena didalam media Monopoli ini termasuk media visual yang berisi gambar keberagaman budaya yang ada di Sumatera Utara beserta dengan informasi yang akan diketahui peserta didik.

3.5 Instrument Penelitian

Instrument merupakan suatu alat ukur yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian tertentu. Instrument atau alat ukur memiliki berbagai macam jenis seperti lembar observasi, angket, soal tes, dan lainnya. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah instrument angket. Angket adalah berupa daftar pertanyaan yang harus di isi oleh responden, dengan angket yang dibuat berisi beberapa daftar pertanyaan akan membuat peneliti mengetahui tentang data diri, pengetahuan dan sikap responden melalui lembar angket yang diberikan. Responden akan menjawab pertanyaan-pertanyaan alternatif yang telah disusun sedemikian mungkin yang sudah disediakan. Peneliti memberikan kebebasan untuk responden menjawab sesuai keinginan hatinya tanpa ada paksaan dari siapapun dengan memberikan tanda (✓) pada kolom pertanyaan.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Pedoman Angket Minat Belajar Siswa

Indikator	Keterangan	Nomor Item		Jumlah Item
		Positif	Negative	
Perasaan Senang	Respon yang ditunjukkan siswa dalam belajar	1		2
	Perasaan peserta didik saat pembelajaran berlangsung		14	
Ketertarikan Siswa	Peserta didik antusias dalam melakukan pembelajaran	2,5	6,8	6
	Rasa penasaran peserta didik terhadap pembelajaran IPS	7	11	
Perhatian Siswa	Memiliki perasaan sukar saat guru memaparkan materi pembelajaran		12	3
	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh	3	9	
Keterlibatan Siswa	Terdapat interaksi tanya jawab antara guru dan peserta didik	4,13	10	3

Tabel 3.4 Menjelaskan tentang angket kreativitas siswa. Pernyataan angket terdiri dari pernyataan positif (favorable) dan negatif (unfavorable). Siswa memberikan checklist pada jawaban yang telah disediakan.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Minat Belajar Siswa

No.	Aktivitas yang diamati	Skor Maksimal
1.	Perasaan Senang	4
2.	Ketertarikan Siswa	4
3.	Perhatian Siswa	4
4.	Keterlibatan Siswa	4
	Jumlah	16

Tabel 3.6 Klasifikasi Penilaian

No	Katagori	Nilai
1.	Sangat Aktif	80-100
2.	Aktif	66-79
3.	Cukup Aktif	50-65
4.	Kurang Aktif	≤ 49

Sumber: (Efanda, 2018)

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Validitas *Expert Judgment*

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang dipergunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Menurut (Janna & Herianto, 2021) uji validitas adalah pengujian yang digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Alat ukur yang dimaksud yaitu merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kuesioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan dalam kuisisioner mampu menyatakan suatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Pada penelitian ini menggunakan pengujian Validasi Instrument dengan mengkonsultasikan oleh validator ahli meminta pertimbangan untuk diperiksa dan evaluasi secara sistematis, apakah butir-butir instrument tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Pengujian validasi isi instrument pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*experts judgment*). Peneliti meminta bantuan kepada dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), serta dosen pembimbing skripsi untuk menelaah apakah materi instrument telah sesuai dengan variabel yang akan diukur.

Pengujian validasi dalam penelitian ini dengan cara *expert judgment*, pengujian validasi isi instrument dengan *expet judgment* untuk menelaah kisi-kisi

dari kesesuaian butiran-butiran pertanyaannya dalam lembar observasi. Hasil dari validasi isi *expert judgment* menyatakan bahwa instrument keaktifan siswa valid, dan selanjutnya berhak diuji cobakan. Selain validasi isi, perlu juga dibuktikan dengan adanya validasi konstruk. Validasi konstruk dapat mengacu sejauh mana instrument dapat diukur konstruk teoritis yang hendak diukur. Adapun teknik perhitungan dari hasil instrument ini menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan maka digunakan ketetapan seperti table dibawah ini:

Tabel 3.7. Konversi Tingkat Pencapaian Penilai Expert

Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
61% - 80%	Baik	Tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Baik	Revisi
21% - 40%	Kurang Baik	Revisi
0% - 20%	Sangat Kurang Baik	Revisi

(Sumarsih, 2022)

3.7 Uji Prasyarat Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan dari masing-masing variabel telah terdistribusi normal atau tidak. Data yang baik dapat dibuktikan dari penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan uji Shapiro Wilk, karena sampel yang digunakan kurang dari 50 siswa. Uji normalitas

dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan dari masing-masing variabel telah terdistribusi normal atau tidak.

Dasar mengambil keputusan:

- a) Jika nilai sig lebih dari 0,05, maka distribusi data normal
- b) Jika nilai sig kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak normal

3.7.2 Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi adalah sama atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan:

- a) Jika nilai sig lebih dari 0,05, maka distribusi data homogen
- b) Jika nilai sig kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak homogen

3.7.3 Uji hipotesis

Menurut Sugiyono (2017: 105) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *Paired T Tes*. Uji ini merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan dua variabel dalam satu kelas dan digunakan juga untuk menguji pada satu sampel yang terdapat *treatment* kemudian akan dibandingkan rata-rata sampel tersebut peneliti menggunakan metode *Paired T Tes* untuk menguji ada tidaknya pengaruh pada rata-rata sampel tersebut.

Perhitungan uji hipotesis dengan *independent sample t-test* dengan nilai signifikasinya yaitu 5% (0,05) menggunakan bantuan program SPSS *for windows* dengan kriteria uji pengambilan keputusan uji t.

Pengambilan keputusan uji t dengan melihat nilai signifikan (Sig). Dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara

peningkatan hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan masalah yang ada hipotesis penelitian ini, sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $< \alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berarti media Monopoli Berbasis Kebudayaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 050750 Pangkalan Berandan.
- b) Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Berarti media Monopoli Berbasis Kebudayaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 050750 Pangkalan Berandan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan dan kelas kontrol tanpa menggunakan media yang digunakan sebagai pembanding. Instrumen yang digunakan untuk melihat perbedaan penggunaan media ini ialah dengan menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah dari keseluruhan siswa kelas SDN 050750 Pangkalan Berandan.

Dalam penelitian ini menggunakan lembar angket sebagai pengumpulan data. Lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data melihat minat belajar siswa. Sebelum terjun langsung kelapangan untuk penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi lembar angket kepada validator ahli (*expert judgment*) untuk melihat layak atau tidaknya pernyataan yang telah peneliti buat didalam instrument penelitian.

4.1.1 Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli)

Uji validitas expert judgment (ahli) adalah instrument yang benar-benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti menguji kelayakan lembar observasi yang disetujui oleh validator, tujuan validator ahli guna untuk mengetahui kelayakan lembar observasi yang akan digunakan. Pada penelitian ini untuk mengukur validitas isi penelitian ini memakai pendapat pakar ahli (*expert judgment*) yaitu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk melihat apakah isi yang

akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran ataupun masukan untuk menyempurnakan instrument penelitian yang akan dilakukan dalam proses penelitian.

Tabel 4.1 Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahl

No.	Aktivitas yang diamati	Skor Maksimal	Skor Perolehan
1.	Perasaan Senang	4	4
		4	4
2.	Ketertarikan Siswa	4	4
		4	4
		4	4
		4	4
		4	4
		4	4
3.	Perhatian Siswa	4	4
		4	4
		4	4
4.	Keterlibatan Siswa	4	4
		4	4
		4	4
	Jumlah	56	56

Hasil validasi dari validator ahli yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pada indikator pertama adalah perasaan senang yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indicator ke dua adalah ketertarikan siswa yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke tiga adalah perhatian siswa yang berisi 4 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, dan pada indikator ke empat

keterlibatan siswa yang berisi 3 butir pernyataan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah 56 dari 56 skor yang diharapkan. Sehingga persentase hasil penilaian instrument keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{56}{56} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka penelitian yang dilakukan validator terhadap instrument validitas minat belajar siswa memiliki nilai 100%.

Hasil dari validitas ahli dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 4.2 Hasil Validitas Ahli

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri S.Pd.I., M.Pd	56	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Berdasarkan hasil dari tabel 4.2 diatas yaitu hasil validitas ahli dari validator ahli oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd, diperoleh total skor 56 dengan persentasinya 100% termasuk kedalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu adanya revisi

4.1.2 Analisis Data Hasil Pre-test

Diberikan lembar angket sebanyak 14 item sebelum melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Pre-test ini diberikan untuk mengetahui kemampuan minat belajar siswa

diawal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil peneliti diperoleh dari dua kelas tersebut, di dapatkan hasil di kelas eksperimen dapat dilihat di tabel bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Katagori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Aktif	80-100	0	0 %
Aktif	66-79	3	13 %
Cukup Aktif	50-65	8	35 %
Kurang Aktif	≤ 49	12	52 %
Jumlah		23	100%
Rata-rata			65
Nilai Maksimal			79
Nilai Minimal			42

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat terdapat 12 siswa (52%) dengan internal < 49 dalam katagori kurang aktif, terdapat 8 siswa (35%) dengan internal 50-65 dalam katagori cukup aktif, terdapat 3 siswa (13%) dengan internal 66-79 dalam katagori aktif.

Hasil dari pre-test sebelum diberikan perlakuan, dapat dilihat ditabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Hasil Pretest Kelas Kontrol

Katagori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Aktif	80-100	0	0%
Aktif	66-79	12	52%
Cukup Aktif	50-65	9	39%
Kurang Aktif	≤ 49	2	9%
Jumlah		23	100%
Rata-rata			54
Nilai Maksimal			68
Nilai Minimal			42

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat terdapat 2 siswa (9%) dengan internal < 49 dalam katagori kurang aktif, terdapat 9 siswa (39%) dengan internal 50-65 dalam katagori cukup aktif, terdapat 12 siswa (52%) dengan internal 66-79 dalam katagori aktif.

4.1.3 Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan terlebih dahulu uji normalitas dan homogenitas dengan tujuan melihat data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak serta melihat data yang diperoleh bersifat homogeny atau tidak.

4.1.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dikatakan normal apabila pada taraf signifikan 5% jika nilai Sig. > 0,05. Peneliti melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS Statistic 23.0 hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Siswa

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
minat	Kelas Eksperimen	.156	23	.153	.933	23	.126
	Kelas Kontrol	.138	23	.200*	.930	23	.107

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk diperoleh nilai sig. untuk kelas eksperimen sebesar $0,126 > 0,05$ dan untuk kelas kontrol $0,107 > 0,05$. Berdasarkan hasil dari pengujian data lebih dari nilai Sig. >

0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varian data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, sampel yang diambil dalam penelitian ini berasal dari populasi yang sama.

4.1.3.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengambil apakah varian sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian “jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian data bersifat homogen”. Untuk menguji homogenitas ini dibantu dengan program SPSS *Versi 25.0 for windows*. Adapun hasil uji dari homogenitas dapat dilihat dari table dibawah ini:

Table 4.6 Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Siswa

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
minat	Based on Mean	2.572	1	44	.116
	Based on Median	2.379	1	44	.130
	Based on Median and with adjusted df	2.379	1	40.934	.131
	Based on trimmed mean	2.745	1	44	.105

Berdasarkan dari hasil uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh $0,116 > 0,05$ dimana dapat dilihat dari hasil pengujian data lebih dari nilai Sig. 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas kedua varian homogen.

4.1.4 Analisis Data Hasil Post-test

Diberikan lembar angket sebanyak 14 item sebelum melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Post-test ini diberikan untuk mengetahui kemampuan minat belajar siswa diawal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini sampel

yang digunakan sebanyak dua kelas yaitu siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil peneliti diperoleh dari dua kelas tersebut, di dapatkan hasil di kelas eksperimen dapat dilihat di tabel bawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Postest Kelas Eksperimen

Katagori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Aktif	80-100	20	87%
Aktif	66-79	3	13%
Cukup Aktif	50-65	0	0%
Kurang Aktif	≤ 49	0	0%
Jumlah		23	100%
Rata-rata			60
Nilai Maksimal			75
Nilai Minimal			54

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat terdapat 3 siswa (13%) dengan internal 66-79 dalam katagori aktif, terdapat 20 siswa (87%) dengan internal 80-100 dalam katagori sangat aktif.

Hasil dari post-test sebelum diberikan perlakuan, dapat dilihat ditabel dibawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Postest Kelas Kontrol

Katagori	Internal	Respon	Presentase
Sangat Aktif	80-100	0	0%
Aktif	66-79	17	73%
Cukup Aktif	50-65	6	26%
Kurang Aktif	≤ 49	0	0%
Jumlah		23	100%
Rata-rata			86
Nilai Maksimal			93
Nilai Minimal			79

Berdasarkan dari tabel diatas, dapat dilihat terdapat 6 siswa (26%) dengan internal 50-65 dalam katagori cukup aktif, terdapat 17 siswa (73%) dengan internal 66-79 dalam katagori aktif. Dapat dilihat dari hasil post-test, dimana data post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan post-test kelas kontrol.

4.1.5 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam melakukan analisis data akhir atau uji hipotesis menggunakan independent sampel t-test. Uji hipotesis ini menggunakan uji t independent sampel t-test dengan program SPSS *Versi 25.0 for windows*. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependen, untuk mengetahui apakah berpengaruh atau tidak. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan SPSS *statistic 25.0* disajikan dalam tabel dibaawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji T-test Keaktifan Siswa

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
minat	Equal variances assumed	2.572	.116	15.187	44	.000	13.95652	.91895	12.10449	15.80855
	Equal variances not assumed			15.187	39.868	.000	13.95652	.91895	12.09906	15.81399

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 15.187 sedangkan pada t_{tabel} pada $N=42-2$ yaitu maka $t_{hitung} 15.187 > t_{tabel} 1.680$. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang diberikan pada table diatas jika dilihat dari Sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 050750 Pangkalan Berandan.

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan pengumpulan data di lapangan. Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap yaitu pre-test, perlakuan (treatment) pada kelas kontrol tanpa menggunakan media dan pada kelas eksperimen menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan, dan post-test. Pre-test dan post-test dilakukan dengan memberikan angket. Sebelum melaksanakan ketiga level tersebut, peneliti dan guru kelas mendiskusikan pembuatan bahan yang akan digunakan dan media yang akan digunakan sebagai topik pembelajaran.

Pada saat proses penelitian peneliti mengajar sesuai dengan modul ajar pada kurikulum merdeka. Peneliti melakukan apersepsi terlebih dahulu dan sebelum masuk dalam pembelajaran peneliti memberikan lembar angket minat belajar siswa untuk mengetahui minat siswa sebelum belajar menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan yang telah peneliti buat dikelas eksperimen. Pada lembar pretest angket minat belajar siswa terdapat bahwa 12 siswa yang masih kurang minat, 8 siswa yang cukup minat dan 3 orang siswa yang hanya minat

dalam pembelajaran IPS dikelas eksperimen. Sedangkan dikelas kontrol peneliti juga melakukan hal yang sama sebelum masuk pembelajaran peneliti juga melakukan apersepsi dan memberikan lembar pretest minat belajar siswa dan terdapat bahwa 12 siswa yang minat, 9 siswa yang cukup aktif dan 2 siswa yang kurang aktif.

Setelah dilakukan pre-test, maka selanjutnya peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan pada kelas eksperimen dan pembelajaran media buku paket pada kelas kontrol. Sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan sedikit materi dan menjelaskan cara pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan. Adapun cara pembelajaran dengan menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan ialah diawali dengan membagi siswa kedalam 6 kelompok. Pada satu putaran pertama, permainan monopoli dimainkan oleh ketua kelompok dan dimainkan secara bergantian oleh anggota kelompok lainnya pada putaran selanjutnya. Pada media monopoli berbasis kebudayaan terdapat kartu informasi, pertanyaan, dana umum dan kesempatan. Sebagai contoh, jika siswa memperoleh angka dadu 5 dan siswa berhenti di kotak nomor 5 maka pengajar bertanya kepada siswa apakah siswa ingin membeli kotak tersebut atau tidak. Jika siswa hendak membeli kotak tersebut, maka siswa harus membayar sesuai harga kotak dan kelompok yang berhenti membacakan kartu informasi mengenai kotak tersebut serta kelompok lainnya mendengarkan dan mengingat informasi yang dibacakan.

Apabila kelompok lain berenti dikotak yang telah dimiliki kelompok lain, maka wajib mengambil kartu pertanyaan. Jika siswa bisa menjawab pertanyaan, maka akan mendapatkan poin dan akan diberikan hukuman jika tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Kelompok yang menang ialah kelompok yang memiliki skor tertinggi didalam permainan. Proses ini dapat dilihat dari link berikut :

https://drive.google.com/file/d/1Z2jdzQlb7eIMnHJXxJXpZINmGisF_ZJ/view?usp=drivesdk.

Setelah mendapatkan pemenang dari pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis kebudayaan. Selanjutnya peserta didik diberikan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang dikerjakan secara berkelompok yang telah dibuat untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS. Peserta didik mengerjakan LKPD berisi tentang kebudayaan Sumatera Utara bersama dengan kelompoknya dan dipresentasikan hasil kerja LKPD mereka didepan kelas dan kelompok yang lain mendengarkan hasil kerja mereka dan akan memperhatikan apakah jawaban dari hasil LKPD mereka benar atau tidak.

Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test untuk melihat pengaruh penggunaan media pada pembelajaran. Adapun hasil nilai post-test pada kelas eksperimen 20 siswa yang sangat minat dan 3 orang yang berminat dalam pembelajaran IPS dan pada kelas kontrol diperoleh 17 yang minat dan 6 siswa yang cukup minat dalam pembelajaran IPS. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli memberikan pengaruh pada minat belajar siswa. Adapun hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada lampiran.

Dapat dilihat dari pengujian uji t-tes pada independent simple test terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV pada $t_{hitung} 15.187 > t_{tabel} 1.680$. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang diberikan pada table diatas jika dilihat dari Sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 050750 Pangkalan Berandan.

Peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media monopoli juga diungkapkan oleh Syahsiyah (2008), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media media permainan monopoli matematika dapat membangkitkan minat belajar matematika siswa kelas V di SDIT Al-Hikmah Pela Mampang.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Amalia (2020), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen” menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli sangat berpengaruh dalam peningkatan motivasi atau minat belajar IPS siswa Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen yang dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata.

Lebih lanjut juga diungkapkan oleh Fitrianingtyas dkk (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap

Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar” mengungkapkan bahwa minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media monopoli.

Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan penelitian terdahulu terbukti bahwa media pembelajaran berupa permainan monopoli dapat berpengaruh kepada minat belajar siswa. Sebagaimana yang telah disebutkan bahwa hal ini dapat disebabkan karena media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang bisa membuat proses belajar mengajar yang menarik dan kreatif sehingga dapat membuat situasi belajar menjadi lebih menyenangkan.

Hal yang sama diungkapkan oleh May Sela (2023), permainan monopoli dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa aktif, dan memungkinkan penyampaian materi yang nyata agar siswa lebih mudah mengingatnya. Media monopoli dalam pembelajaran dapat menciptakan rangsangan pada peserta didik dalam penggunaan media yang berupa papan bergambar yang berisi materi-materi pembelajaran. Sehingga permainan ini akan memicu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat dalam pembahasan dan penyajian data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan. Dapat dilihat dari pengujian uji t-tes pada independent simple test terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS dikelas IV pada t_{hitung} 15.187 > t_{tabel} 1.680 . Ini menunjukkan adanya pengaruh yang diberikan pada table diatas jika dilihat dari Sig. (2-tailed) bernilai $0,000 < 0,05$. Maka dapat dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran monopoli berbasis kebudayaan terhadap minat siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 050750 Pangkalan Berandan.

5.2 Saran

Hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan memakai media yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar karena dalam penelitian ini hanya menggunakan media Monopoli Berbasis Kebudayaan saja. Menggunakan media yang kreatif dan inovatif akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Anggeriani, A. d., & Paksi, H. p. (2019). Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan ...*, 3710–3719. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/30160/27645>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>
- Efanda. (2018). *Pengembangan Penilaian Portofolio Untuk*. 1(1), 85–93.
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Hutama, F. S. (2019). Pengembangan Media

- Pembelajaran “Monopoli Keberagaman” Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76–82.
- Fitrianiingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>
- Ilato, R., R.Payu, B., & Ahmad, N. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79.
- Indah Tri Murti, I., Trio Pangestu, W., & Rias Wana, P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (Tts) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran Ips Kelas Iii. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 140–150. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.4304>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 01(02), 451–457.
- Iyan, A., Ridwan, A., & Rustini, T. (2022). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 908–917. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.706>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* *Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Lestari, S. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Lestari, S., & Winanto, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9967–9978. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4203>

- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Mi, I. P. S. D. I., Kemerdekaan, J., No, B., & Mi, I. P. S. D. I. (2020). *Al-Muqkidz : Jurnal Kajian Keislaman*. 1(1), 90–103.
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Ngilmiah, H., Muslim, A. H., & Irawan, D. (2022). Monopoli: Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi. *Jurnal.Unissula.Ac.Id*, November, 191–205. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27232>
- Ningsih. (2023). Pengembangan media “moku” (monopoli negaraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9, 237–254.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Sd Negeri Pinang 1. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 267–275. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ovartadara, M., Nabar, D., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1888–1895. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.492>

- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.41-48>
- Pgmi, P., Universitas, F. A. I., & Ata, A. (2021). *Hubungan Minat Membaca dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Karanggayam. XII*(1), 1–10.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Prianti, N. P. D., & Rezania, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggogt Krembung Sidoarjo. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12>
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Putri, A. A., Handayani, T., & Mafruzah, M. (2019). Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 Sdn Tlogomas 2. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 141–145. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.92>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47–56.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Sari, A., Yadi, F., & Pratama, A. (2023). Pengaruh Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 5 Kelekar. *Concept and Communication*, 08.

- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sumarsih, D. (2022). *Validasi Instrumen Untuk Ekspert Review Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis*. 184–193.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Wanda, K., & Pratiwi, I. (2021). Aplikasi Strategi Pembelajaran Lightening the Learning Climate Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Pada Mahamahasiswa Pgsd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 178–185. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1919>
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS SD KELAS 4

Informasi Umum	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusunan	: Elza Paradiba
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B/4
Bab 6	: Indonesia Kaya Budaya
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan local didaerahnya masing-masing.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi RepublikIndonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik Pengenalan Tema <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah Topik : B. Kekayaan Budaya Indonesia Perlengkapan peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alatmewarnai; gunting; lem kertas; stapler. Persiapan lokasi: <ul style="list-style-type: none"> • Arca Sekolah, tempat duduk berkelompok 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materiajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model : Cooperative Learning	
KOMPONEN INTI	
G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6 : 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masingmasing.	

2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**

1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
3. Peserta didik membuat rencana belajar.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik : Kekayaan Budaya Indonesia**

1. Peserta didik dapat menyebutkan keberagaman suku dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat melestarikan kebudayaan dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat mengetahui perbedaan budaya suku dan tradisi di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan belajar menggunakan media yang dibuat oleh guru.
2. Peserta didik bekerjasama menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar merancang agar mendapatkan point pada media pembelajaran yang dibuat.

H. PEMAHAMAN MAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan keberagaman suku dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya. Melestarikan kebudayaan dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan perbedaan budaya suku dan tradisi di daerah tempat tinggalnya.

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan belajar menggunakan media yang dibuat guru. dan bekerjasama menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar merancang agar mendapatkan point pada media pembelajaran yang dibuat.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan

Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Diawal permulaan guru mengingatkan kembali siswa tentang pembiasaan yang dilakukan setiap pagi yaitu melakukan doa sebelum belajar.
2. Tanyakan apa saja keberagaman budaya yang ada didaerah asal tempat tinggal siswa.
3. Guru bertanya kepada siswa Bahasa apa yang digunakan di rumah
4. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan versinya masing-masing.
5. Selanjutnya guru mengajak siswa Menyanyikan lagu daerah Sumatera Utara. Contoh : Dari Sabang sampai Marauke
6. Setelah bemyanyi, Kemudian tanyakan, "Apa adat dan budaya unik di daerah Anda?"
7. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik "Berasal dari manakah orang tua mereka
8. Setelah siswa memberikan jawaban yang berbeda, mintalah mereka untuk menceritakan sesuatu tentang bahasa yang mereka gunakan di rumah

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia (8 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah kegiatan literasi dengan narasi di awal Buku Siswa bab Tema B.
2. Tanyakan kepada siswa pertanyaan utama dari bab ini dan hubungkan dengan apa yang telah mereka pelajari dalam buku ini.
3. Kemudian tanyakan kepada siswa apakah ada rumah adat yang berbeda di setiap daerah? Kenalkan siswa dalam berbagai jenis rumah adat dan budaya lain yang mengenalnya. .
4. Guru menjelaskan berbagai macam keberagaman budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya.
5. Guru menjelaskan cara belajar menggunakan media Monopoli berbasis kebudayaan.



Lakukan Bersama

- Sumber informasi pembelajaran seperti media monopoli berbasis kebudayaan yang telah dirancang guru, yang berisi informasi kebudayaan suku, tarian, rumah adat, baju adat, senjata tradisional, dsb.

1. Langkah pertama dalam pembelajaran guru memberikan apersepsi/pendahuluan mengenai materi yang akan dipelajari.
2. Guru memperkenalkan monopoli berbasis kebudayaan sekaligus memperagakan cara bermain media monopoli tersebut.
3. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dalam 1 kelompok terdapat 4 siswa untuk bermain monopoli berbasis kebudayaan.
4. Sebelum bermain siswa diminta untuk memilih pion karakter wayang untuk bermain monopoli berbasis kebudayaan
5. Sebelum memulai permainan siswa dalam satu kelompok diminta untuk melakukan hompimpa terlebih dahulu. Bagi siswa yang menang dahulu dalam hompimpa maka siswa tersebut memulai permainan yang pertama.
6. Siswa sebagai pemain pertama diperbolehkan untuk langsung melempar mata dadu.
7. Setelah itu, pemain langsung melangkah menggunakan pion yang bergambar tokoh Punakawan yang melangkahkan ke petak-petak sesuai jumlah petak yang didapatkan pada saat melemparkan mata dadu.
8. Apabila siswa saat menjalankan pionnya kemudian berhenti dipetak kartu dana umum, maka siswa wajib mengambil kartu dana umum yang berisikan tentang deskripsi penjelasan dari petak petak monopoli dan menunjukan pada petak manakan deskripsi dari penjelasan tersebut.
9. Apabila siswa menjalankan pionnya kemudian berhenti di petak kesempatan, maka siswa pun berhak mengambil kartu kesempatan yang berisi tentang soal yang berkaitan dengan materi yang akan di pelajari.
10. Apabila siswa saat menjalankan pionnya kemudian berhenti di petak bebas parkir maka siswa diperbolehkan untuk memilih petak mana yang ingin ditempati.
11. Siswa yang tidak bisa menjawab soal dari kartu kesempatan tidak bisa mendapatkan skor dalam permainan ini dan diberi hukuman untuk menyayikan lagu daerah, namun apabila siswa bisa menjawab soal yang terdapat didalam kartu kesempatan maka siswa berhak mendapat skor nilai dari permainan ini yang dituliskan oleh petugas penskoran dari siswa yang lain.
12. Pemenang dapat ditentukan oleh banyaknya skor nilai dan banyaknya petak potensi yang dimiliki oleh setiap siswa yang memainkan permainan monopoli kebudayaan ini.

Kegiatan Penutup

1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
2. Guru memberikan refleksi
3. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
4. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyalurkan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih

dilakukan secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.

- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya
- Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas lokal yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan
- Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

K. REFLEKSI

TOPIK B : Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia khusus di Sumatera Utara memiliki beraneka ragam?
Karena Sumatera Utara memiliki berbagai macam keberagaman mulai dari suku yang berbeda, rumah adat, alat music tradisional, pakaian tradisional bahkan makanan khasnya pun menjadi keberagaman disuatu daerah dengan cita rasa yang berbeda.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia khususnya di Sumatera Utara sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.
3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.
4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?
Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanyapenerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?
6. **Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.**

REFLEKSI GURU

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

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajarankali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?

5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

L. KEGIATAN PENGAYAAN DAN BAHAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 050750



Guru Kelas IV - B

SUGIARNI, S.Pd

Lampiran 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4

Informasi Umum	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusunan	: Elza Paradiba
Instansi	: SD
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B/4
Bab 6	: Indonesia Kaya Budaya
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan local didaerahnya masing-masing.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
6) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 7) Berkebinekaan global, 8) Bergotong-royong, 9) Mandiri, 10) Bernalar kritis, dan kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi RepublikIndonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik : B. Kekayaan Budaya Indonesia</p> <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alatmewarnai; gunting; lem kertas; stapler. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area Sekolah, tempat duduk berkelompok 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materiajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model : Cooperative Learning	
KOMPONEN INTI	
G. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6 : <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 	

2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**

1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan.
2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
3. Peserta didik membuat rencana belajar.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik : Kekayaan Budaya Indonesia**

1. Peserta didik dapat menyebutkan keberagaman suku dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat melestarikan kebudayaan dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat mengetahui perbedaan budaya suku dan tradisi di daerah tempat tinggalnya.

❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan belajar menggunakan media yang dibuat oleh guru.
2. Peserta didik bekerjasama menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar merancang agar mendapatkan point pada media pembelajaran yang dibuat.

H. PEMAHAMAN MAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan keberagaman suku dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya. Melestarikan kebudayaan dan tradisi yang ada di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan perbedaan budaya suku dan tradisi di daerah tempat tinggalnya.

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan belajar menggunakan media yang dibuat guru. dan bekerjasama menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar merancang agar mendapatkan point pada media pembelajaran yang dibuat.

I. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalmu?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalmu?

4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan

Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi (2 JP)

1. Diawal permulaan guru mengingatkan kembali siswa tentang pembiasaan yang dilakukan setiap pagi yaitu melakukan ice breaking
2. Diskusikan mengenai tarian tradisional dari daerah asal tempat tinggal siswa.
3. Tanyakan apa saja keberagaman budaya yang ada didaerah asal tempat tinggal siswa.
4. Guru bertanya kepada siswa Bahasa apa yang digunakan di rumah
5. Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan versinya masing-masing.
6. Selanjutnya guru mengajak siswa Menyanyikan lagu daerah Sumatera Utara. Contoh : Butet
7. Setelah bernyanyi, Kemudian tanyakan, "Apa adat dan budaya unik di daerah Anda?"
9. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik "Berasal dari manakah orang tua
10. Setelah siswa memberikan jawaban yang berbeda, mintalah mereka untuk menceritakan sesuatu tentang bahasa yang mereka gunakan di rumah
11. Gali lebih dalam jawaban siswa dengan menanyakan beberapa kebiasaan pola asuh yang diturunkan dari generasi ke generasi.

Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia (8 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah kegiatan literasi dengan narasi di awal Buku Siswa bab Tema B.
2. Melanjutkan diskusi pengalaman siswa menyaksikan pembukaan suatu event olahraga yang menampilkan keragaman budaya.
3. Tanyakan kepada siswa pertanyaan utama dari bab ini dan hubungkan dengan apa yang telah mereka pelajari dalam buku ini.
4. Kemudian tanyakan kepada siswa Anda apakah ada rumah adat yang berbeda di setiap daerah? Benamkan diri Anda dalam berbagai jenis rumah adat dan budaya lain yang mengenalnya. . Meminta siswa untuk mewawancarai kegiatan sesuai petunjuk di buku siswa. Harap berhati-hati untuk mengatur waktu kegiatan ini dan kembali ke kelas tepat waktu.
5. Buatlah diagram di papan tulis seperti diagram di buku siswa.
6. Setelah wawancara, mintalah siswa menuliskan hasil wawancara di papan tulis. Tidak perlu menulis data yang sama dua kali.

7. Ajak peserta didik untuk mempelajari tabel tersebut dan menjawab pertanyaan pada Buku Siswa



Lakukan Bersama

Setelah menyelesaikan media permainan monopoli siswa diharapkan bisa mencari jawaban dari pertanyaan melalui kartu pasangan yang dirancang oleh guru.

Siswa telah mendapatkan informasi keberagaman kebudayaan Di Sumatera Utara daerah tempat tinggal mereka.

- Sebarlah kertas-kertas berpasangan berisi pertanyaan dan jawaban tersebut kepada siswa
 1. Bagilah peserta didik menjadi 12 kelompok, masing-masing siswa mencari pasangan dari kartu yang diberikan.
 2. Arahkan kegiatan kelompok sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.
 3. Sepakati tanda waktu habis dan kelompok akan berkeliling ke meja/area selanjutnya untuk menjawab pertanyaan. Dapat berupa tepuk tangan, tepuk meja, bel, dsb.
 4. Setelah semua siswa berkeliling mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, setelah siswa menemukan pasangan kartu arahkan setiap mereka menjadi 1 kelompok. Setelah itu, masing-masing kelompok membacakan jawaban pertanyaan tersebut di depan kelompok lain.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih dilakukan secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.
- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya
- Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas lokal yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan
- Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

K. REFLEKSI

TOPIK B : Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia khusus di Sumatera Utara memiliki beraneka ragam?
Karena Sumatera Utara memiliki berbagai macam keberagaman mulai dari suku yang berbeda, rumah adat, alat music tradisional, pakaian tradisional bahkan makanan khasnya pun menjadi keberagaman disuatu daerah dengan cita rasa yang berbeda.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia khususnya di Sumatera Utara sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.
3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.
4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?
Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?
6. **Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.**

REFLEKSI GURU

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

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

L. KEGIATAN PENGAYAAN DAN BAHAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Negeri 050750



Hj. HERLINA, S.Pd.M.Pd
NIP. 196507211986042002

Guru Kelas IV - A


RENTA, S.Pd

Lampiran 3

ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS 4 FASE B

Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Peserta didik juga membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan panduan tertentu. Peserta didik menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan serta menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

Peserta didik mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik juga membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah serta mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Peserta didik mampu menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. Selanjutnya peserta didik mengomunikasikan hasil penyelidikan secara verbal dan tertulis dalam berbagai format.

Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari dan mendemonstrasikan bagaimana beragam jenis gaya memengaruhi gerak benda.

Di akhir fase ini peserta didik mampu menjalankan peran dan tanggung jawab sebagai bagian dari anggota keluarga dan warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat ia tinggal pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

Peserta didik mengenal budaya, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.

Peserta didik mampu memperoleh/menciptakan sesuatu dengan alat dan bahan yang ada di sekitarnya. Peserta didik mengenali kebutuhan atau keinginannya, nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat yang dibutuhkan.

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila	MA
4.1. Siswa menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian tubuh manusia (panca indera)	15	Dimensi: Bernalar Kritis	
4.2. Siswa menjelaskan peran dan tanggung jawab manusia dalam kehidupan bermasyarakat.	10	Dimensi: Bergotong royong	
4.3. Siswa mengidentifikasi wujud zat	5	Dimensi: Bernalar Kritis	
4.4. Siswa menganalisis perubahan wujud zat.	10	Dimensi: Bernalar Kritis	
4.5. Siswa mendeskripsikan jenis-jenis gaya dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.	10	Dimensi: Kreatif	
4.6. Siswa menciptakan teknologi dengan prinsip-prinsip pesawat sederhana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.	20	Dimensi: Kreatif	
4.7. Siswa mengidentifikasi urutan siklus air.	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.8. Siswa mendeskripsikan pengaruh siklus air dalam kehidupan sehari-hari.	5	Dimensi: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
4.9. Siswa menyajikan hasil karya tentang hasil investigasi beberapa ekosistem yang ada di lingkungan sekitarnya	15	Dimensi: Kreatif	

(danau, sungai, hutan).			
4.10. Siswa mengidentifikasi siklus hidup dari beberapa hewan yang ada di sekitar serta manfaatnya terhadap lingkungan.	5	Dimensi: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
4.11. Siswa menggambar ragam bentang alam di lingkungan sekitar.	5	Dimensi: Kreatif	
4.12. Siswa mengaitkan ragam bentang alam dengan profesi masyarakat di daerahnya.	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.13. Siswa mendeskripsikan tempat tinggalnya berdasarkan sistem tata kelola masyarakat	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.14. Siswa mengidentifikasi kota/kabupaten tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital	5	Dimensi: Bernalar kritis	
4.15. Siswa menyajikan hasil karya tentang sejarah kegiatan tukar beli yang ada di daerahnya melalui proses penelusuran informasi dari tokoh atau orang yang ada di lingkungannya yang ada di daerahnya.	15	Dimensi: Berkebinekaan global	
4.16. Siswa mengidentifikasi keinginan dan kebutuhannya yang dihubungkan dengan nilai uang	5	Dimensi: Mandiri	
4.17. Siswa menjelaskan adat atau tokoh di wilayahnya yang berperan untuk menjaga kelestarian alam.	5	Dimensi: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	
4.18. Siswa menyelidiki peran tokoh dari wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan	10	Dimensi: Bernalar Kritis	

Indonesia.			
4.19. Siswa mengurutkan kronologis perjuangan rakyat di wilayahnya pada masa lampau dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.	5	Dimensi: Berkebinekaan global	
4.20. Siswa menelusuri peninggalan masa pendudukan bangsa asing yang terdapat di wilayahnya.	10	Dimensi: Berkebinekaan global	

Lampiran 4

Materi Keberagaman Budaya Sumatera Utara

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan keragaman suku bangsa dan budaya. Budaya masyarakat merupakan tata cara kehidupan masyarakat sehari-hari. Budaya masyarakat dapat berupa cara berpakaian, cara bercocok tanam, atau cara bergaul dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing budaya merupakan kebiasaan luhur yang dijunjung tinggi dan dihormati oleh para pengikutnya. Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi bentang alam wilayah setempat. Keragaman bentuk rumah adat mencerminkan kemampuan nenek moyang bangsa Indonesia sebagai arsitek andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai Berikut!

Rumah adat Sumatera Utara terdiri dari beragam jenis. Satu diantaranya rumah adat Bolon dengan beragam keunikan serta ciri khas tersendiri. Dengan suku Sumatera Utara yang terbagi lagi menjadi suku Batak, namun mereka pun terbagi lagi menjadi beberapa sub-suku lainnya. Setiap suku, dengan rumah adat dan ciri khas serta keunikannya tersendiri baik dari segi arsitektur, fitur dan desainnya.

Rumah Adat Karo

Rumah adat Karo disebut Siwaluh Jabu, yang berasal dari kata "Siwaluh" berarti 'delapan' dan "Jabu" berarti 'rumah', sehingga Siwaluh Jabu berarti 'satu rumah yang dihuni oleh delapan keluarga'. Rumah ini memiliki panjang 17 meter, lebar 12 meter, dan tinggi 12 meter. Dinding rumah adat Karo tidak berdiri tegak lurus tetapi memiliki kemiringan 120°. Rumah ini dibangun menggunakan berbagai bahan seperti kayu, bambu, dan alang-alang, dan didukung oleh 20 tiang fondasi kayu yang berdiri di atas umpak batu. Rumah adat Karo berbentuk panggung dengan dinding miring dan atap yang terbuat dari ijuk. Biasanya, posisinya mengikuti aliran sungai di sekitar desa.

Rumah Adat Pak-pak

Rumah suku Pakpak memiliki bentuk yang unik dan khas yang terbuat dari bahan kayu dengan atapnya yang terbuat dari bahan ijuk. Bentuk arsitektur Rumah Adat Pakpak Sumatera Utara tidak hanya berbentuk seni budaya namun di setiap bagian – bagian rumah adat Pakpak memiliki artian yang bermakna di mana menggambarkan bagaimana polah pikiran dan bagaimana Suku Pakpak berbudaya pada jamannya. Berikut beberapa bentuk dan arti Rumah adat Pakpak dari Sumatera Utara. Bunga atap bentuknya melengkung dan memiliki arti “Berani memikul resiko yang berat dalam mempertahankan adat istiadat. Lalu Tampuk Bubungan yang memiliki arti “

Simbol kepercayaan Pukpak “ ber simbol Caben.



Rumah Adat Melayu

Suku melayu di Sumatera Utara kebanyakan tinggal diberbagai kabupaten di kota Medan. Etnis ini juga memebrikan pengaruh dalam kesenian serta bentuk bangunan tradisional Sumatera Utara. Uniknya, bagian atap rumah ini terbuat dari ijuk, sementara dinding dan lantainya terbuat dari papan kayu. Rumah panggung ini identik dengan warna kuning dan hijau, terutama dibagian pegangan tangga dan balkon.



Senjata Tongkat Tunggal Panalua

Senjata ini berbentuk seperti tongkat atau tungkot yang panjangnya kurang lebih 170 cm. Biasanya, tongkat ini dimiliki oleh seorang dukun besar atau Datu Bolon. Senjata ini juga



termasuk hasil seni yang diukir bergambar wajah yang tersusun ke atas.

Piso Gaja Dompok

Senjata ini digunakan oleh pahlawan nasional Indonesia, Sisingamangaraja XII. Senjata ini dipergunakan ketika melakukan perlawanan terhadap penjajah Belanda di Tanah Batak.

Piso Silima Sarung

Ini merupakan senjata unik dan tentunya memiliki nilai luhur yang tinggi. Dulunya, senjata ini juga dipergunakan untuk peperangan. Uniknya,, di dalam sarung tersebut terdapat 5 mata pisau.



Pakaian Tradisional Suku Simalungun

Pakaian tradisional Simalungun menggunakan kain tenun disebut kain hiou. Kain hiou merupakan kain tenun Simalungun yang dipakai sebagai penutup badan. Pakaian tradisional Simalungun dilengkapi dengan hiasan pendukung seperti gotong untuk laki-laki dan bulang untuk perempuan, ditambah lagi dengan suri-suri.



Pakaian Tradisional Suku Melayu

Pakaian Tradisional Suku Melayu umumnya tertutup dan didominasi dengan warna emas. Pakaian Tradisional Suku Melayu pada perempuan melayu merupakan baju kurung atau kebaya Panjang yang dipadukan dengan songket, sedangkan laki-laki melayu menggunakan pakaian yang disebut sebagai teluk belanga. Baju kurung terbuat dari sutra dan teluk belanga terdiri dari baju berkerah kocak musang dengan bermotif sama dengan pakaian nias juga dilengkapi hiasan berupa tengkulok atau penutup kepala dari kain songket.



Tari Serampang 12

Tari Serampang Dua Belas merupakan jenis tari berpasangan

yang bisa ditarikan oleh sepasang atau lebih dari satu pasang penari. Sebagai tari pergaulan, Tari Serampang Dua Belas mengangkat tema kisah kasih pemuda dan pemuda yang berakhir bahagia. Makna gerak Tari Serampang Dua Belas adalah tentang kisah kasih sepasang pemuda dan pemudi yang muncul sejak pandangan pertama dan berakhir dengan pernikahan dengan restu kedua orang tua.



Tari Tortor

Tari Tortor telah ada selama berabad-abad dan digunakan sebagai tarian perayaan dalam upacara tertentu. Asal-usul tarian ini berasal dari suku yang berada di daratan Sumatera Utara, termasuk kabupaten Humbang Hasundutan, Samosir, Tapanuli Utara, Tapanuli Tengah, dan Toba. Menurut catatan sejarah, tarian ini pada awalnya adalah sebuah tarian ritual yang memiliki nilai sakral dan dipentaskan dalam upacara kesembuhan, kematian, dan lain sebagainya. Hingga saat ini, tari Tortor tetap menjadi bagian penting dari kebudayaan adat suku Batak.

Arsik

Ikan mas arsik atau dalam bahasa Batak-nya Dekke Na Niarsik merupakan makanan khas Batak Toba yang berarti ikan yang dimasak kering. Ikan arsik ini merupakan simbol karunia kehidupan dalam masyarakat Batak. Ikan arsik tersaji

pada beberapa upacara daur hidup masyarakat Batak, seperti pada saat pernikahan dan kelahiran.



Bubur Pedas

Bubur pedas merupakan salah satu makanan khas Medan yang sangat melekat pada suku Melayu. Dahulu penyajian masakan ini ialah tertuju pada lingkup kesultanan Deli. Bubur Pedas awalnya berasal dari Kalimantan Barat yang diolah oleh suku Melayu Sambas yang sekarang sudah banyak wisatawan yang mencicipinya. Cita rasa bubur pedas ini tidak kalah dengan bubur-bubur lainnya. Bubur pedas dianggap sebagai makanan yang menghangatkan dan menyehatkan karena dibuat dari rempah-rempah yang baik untuk kesehatan tubuh kita.



Lampiran 5

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kegiatan 1

1. Perhatikan beberapa gambar rumah adat di Indonesia berikut.
2. Tuliskan nama provinsi asal setiap gambar rumah adat.
3. Tuliskan keunikan yang terlihat pada setiap rumah adat.
4. Ceritakan hasil tugasmu kepada Bapak/ibu guru dan teman-temanmu.



Rumah Adat Karo

Asal provinsi:
Keunikan:



Rumah Adat Pak-Pak

Asal provinsi:
Keunikan:



Rumah Adat Melayu

Asal provinsi:
Keunikan:

Kegiatan 2

Bacaan ini untuk menjawab soal nomor 1–4.



Di Indonesia ada ribuan suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke.

Suku bangsa apa yang kamu lihat pada gambar di samping?

Suku Batak di Sumatra Utara

Bahasa yang digunakan orang Batak adalah bahasa Batak dan sebagian orang menggunakan bahasa Melayu. Penutur bahasa Batak di setiap daerah memiliki logat yang berbeda-beda. Orang Karo menggunakan logat Karo, orang Pakpak menggunakan logat Pakpak, dan orang Simalungun menggunakan logat Simalungun.

Tari Tor-Tor dan Serampang Dua Belas adalah kesenian suku Batak. Adapun alat musik tradisionalnya berupa gong dan saga-saga. Kain ulos merupakan hasil kerajinan tenun suku Batak. Kain ini sering digunakan dalam berbagai upacara adat, seperti upacara perkawinan, kematian, maupun menyambut tamu.

1. Orang Batak menggunakan bahasa daerah yaitu
2. Jenis tarian dari Batak yaitu
3. Alat musik tradisional suku Batak berupa . . . dan
4. Kain ulos sering digunakan suku Batak dalam berbagai

5. Sebutkan bahasa daerah yang berkembang di Sumatra!
6. Jelaskan makna semboyan Bhinneka Tunggal Ika!
7. Mengapa bangsa Indonesia disebut sebagai bangsa yang majemuk?
8. Apa gagasan pokok paragraf pertama dari bacaan di atas?
9. Sebutkan 3 kata sulit dari bacaan di atas! Jelaskan artinya masing-masing!
10. Jelaskan informasi baru yang dapat diperoleh dari bacaan di atas!

Kegiatan 3

Perhatikan beberapa gambar pakaian adat berikut. Tuliskan keunikan yang terlihat dari setiap pakaian daerah pada gambar.



Baju Adat Pak-Pak

Keunikan:



Baju Adat Karo

Keunikan:

Lembar 6

Lembar Validasi Instrument Minat Belajar Siswa

Bapak/Ibu dimohonakn memberikan penilaian dengan memberi Tanda (X) atau Checklist pada kolom yang tersedia. Berikut makna validasi.

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup Baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :

- A = Dapat digunakan revisi
- B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
- C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
- D = Dapat digunakan dengan revisi banyak
- E = Tidak dapat digunakan

Aspek Yang dinilai	1	2	3	4
Format Angket - Format yang jelas sehingga memudahkan penelitian				✓
Isi : a. Dirumuskan secara jelas dan opsional sehingga mudah diukur b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran siswa c. Dapat digunakan sebagai pengukur keterampilan siswa dalam menulis				✓
Bahasa dan Tulisan a. Bahasa yang digunakan baik dan benar b. Menggunakan bahasa dan penulisan yang mudah dipahami c. Penyampaioan petunjuk jelas				✓

Penilaian secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1	Penilaian Secara Umum terhadap Format lembar Angket	✓				

Medan, Februari 2024

Validator



Amin Basri, S.Pd, M.Pd

Lembar 7

Instrument Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa

➤ **Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

➤ **Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

➤ **Angket Minat Belajar Siswa**

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya bersemangat saat guru memparkan materi pelajaran IPS				
2.	Saya mengerjakan soal pelajaran IPS meskipun guru tidak memberikan tugas				
3.	Saya fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran				
4.	Saya berdiskusi dengan teman mengenai materi yang dijelaskan oleh guru				
5.	Saya selalu mencatat pelajaran yang diberikan oleh guru				
6.	Saya tidak pernah belajar dan mengerjakan latihan soal dirumah karena tidak memahaminya				
7.	Saya akan memberikan pendapat saya Ketika diberikan pertanyaan				
8.	Saya tidak pernah bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang diberikan				
9.	Saya tidak mencatat materi yang diberikan oleh guru				
10.	Saya tidak melakukan berinteraksi dengan teman dalam membahas pelajaran IPS yang diberikan oleh guru				

11.	Saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
12.	Saya tidak terlalu memperhatikan materi yang dipaparkan guru				
13.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru				
14.	Saya merasa bosan Ketika guru menjelaskan materi dengan bercerita				

Lembar 8

DAFTAR PERTANYAN DAN HASIL WAWANCARA

Berdasarkan observasi dan wawancara wali kelas IV Ibu Sugiharni pada tanggal 2 Oktober 2023 di SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan, sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik siswa dikelas IV ini?
Jawaban : karakteristiknya dilatar belakangi etnik, status social belajar dan juga perkembangan anak tersebut.
2. Apa saja kendala yang sering Ibu hadapi Ketika proses pembelajaran?
Jawaban : perilaku siswa yang beragaman, daya serap siswa kurangnya minat siswa dalam belajar
3. Apakah dikelas IV ini sudah menggunakan kurikulum merdeka?
Jawaban : Sudah
4. Bagaimana cara ibu melihat minat dan bakat siswa dalam pembelajaran IPAS di kurikulum merdeka?
Jawaban : melalui observasi langsung
5. Metode apa saja yang telah ibu gunakan?
Jawaban : metode diskusi dan pengamatan langsung.
6. Metode apa yang paling disukai siswa?
Jawaban : metode discovery karena siswa dapat meningkatkan minat dan bakat melalui pengalaman langsung
7. Adakah sumber belajar lain yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran?
Jawaban : ada seperti lks, buku paket dan juga pengamatan langsung
8. Bagaimana respon siswa Ketika ibu menjelaskan materi pelajaran ?
Jawaban : kurang minat karena masih menggunakan metode ceramah dan kurang memperhatikan saat menjelaskan materi pembelajaran
9. Apakah ada hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?
Jawaban : sangat berkaitan karena siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka akan terpengaruh nilai hasil belajarnya begitu juga sebaliknya.
10. Apakah dampak yang timbul akibat rendahnya minat dan bakat siswa dalam pembelajaran IPAS?

Jawaban : Dampaknya siswa akan mengalami kesulitan timbul rasa malas dan bosan saat belajar.

Lembar 9 Pre-Test Kelas Kontrol

No siswa	Item soal														Skor	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	3	3	4	3	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	36	64,3
2	3	1	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	23	42
3	2	2	2	3	3	1	2	3	2	1	3	2	2	3	31	56
4	1	2	2	1	1	1	2	3	3	1	2	2	1	2	24	43
5	4	2	3	2	2	2	2	4	3	1	2	3	3	3	36	64,3
6	2	2	1	2	1	3	3	2	1	2	3	2	3	2	29	51,3
7	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	25	44,1
8	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	23	42
9	1	1	2	2	1	2	2	3	2	1	1	3	3	2	26	46,4
10	2	3	3	1	2	1	1	1	2	2	3	3	2	3	29	51,3
11	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	38	68
12	3	2	1	2	2	3	2	2	3	1	1	1	2	2	27	49
13	1	2	3	2	2	1	3	2	2	1	1	2	3	1	26	46,4
14	2	2	2	2	1	3	1	1	2	3	2	3	2	2	28	50
15	3	2	2	1	1	2	3	1	1	2	2	3	1	2	26	46,4
16	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	31	56
17	1	2	3	3	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	32	57,1
18	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	25	44,1
19	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	38	68
20	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	35	62,5
21	2	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	34	61
22	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	1	2	2	3	36	64,3
23	2	2	2	3	3	1	2	3	2	1	3	2	2	3	31	56
Rata-Rata															689	54

Lembar 10 Post-Test Kelas Kontrol

No siswa	Item soal														Skor	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	36	64,3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	42	75
3	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	3	2	3	3	33	58,4
4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	2	36	64,3
5	3	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	36	54,3
6	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	31	56
7	2	3	2	4	4	3	2	2	3	3	2	2	2	2	36	64,3
8	3	3	2	2	3	4	1	2	3	2	3	3	2	2	35	62,5
9	1	1	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	32	57,1
10	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	3	3	2	3	31	56
11	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	38	68
12	3	2	1	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	31	56
13	3	2	3	2	2	3	3	3	2	1	2	1	3	2	32	57,1
14	2	2	2	2	1	3	1	1	2	3	2	3	2	4	30	54
15	1	3	2	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	31	56
16	3	3	2	3	2	3	4	2	3	2	2	4	3	2	38	68
17	1	2	3	3	2	3	3	3	1	1	2	3	3	2	32	57,1
18	1	1	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	3	3	30	54
19	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	36	64,3
20	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	35	62,5
21	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	38	68
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	42	75
23	3	3	3	2	1	4	3	3	3	2	2	3	3	3	38	68
Rata-Rata														799	60	

Lembar 11 Pre-Test Kelas Eksperimen

No siswa	Item soal														Skor	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	38	68
2	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	42	75
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	41	73
4	3	2	1	2	2	3	2	2	3	1	1	1	2	2	27	48
5	2	2	2	2	1	3	1	1	2	3	2	3	2	2	28	50
6	4	2	3	2	2	2	2	4	3	1	2	3	3	3	36	64
7	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	44	79
8	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	38	67
9	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	42	75
10	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	44	79
11	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	35	62,5
12	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	42	75
13	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	41	73
14	4	2	3	2	2	2	2	4	3	1	2	3	3	3	36	64
15	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	35	62,5
16	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	38	67
17	4	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	2	3	3	37	66,8
18	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	3	1	2	1	25	45
19	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	44	79
20	2	2	3	3	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	32	42
21	4	2	3	2	2	2	2	4	3	1	2	3	3	3	36	64
22	2	2	1	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	30	54
23	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	35	62,5
Rata-Rata															846	65

Lembar 12 Post-Test Kelas Eksperimen

No siswa	Item soal														Skor	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	52	82,1
2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	46	79
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	48	86
4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	45	81
5	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	47	83,4
6	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	50	79
7	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	51	92
8	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	52	93
9	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	52	93
10	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	51	92
11	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	48	86
12	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	52	92
13	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46	82,1
14	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	50	79
15	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	81
16	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	47	83,4
17	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	48	86
18	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	51	92
19	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	48	86
20	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46	82,1
21	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	45	81
22	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	48	86
23	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	52	93
Rata-Rata															1.098	86

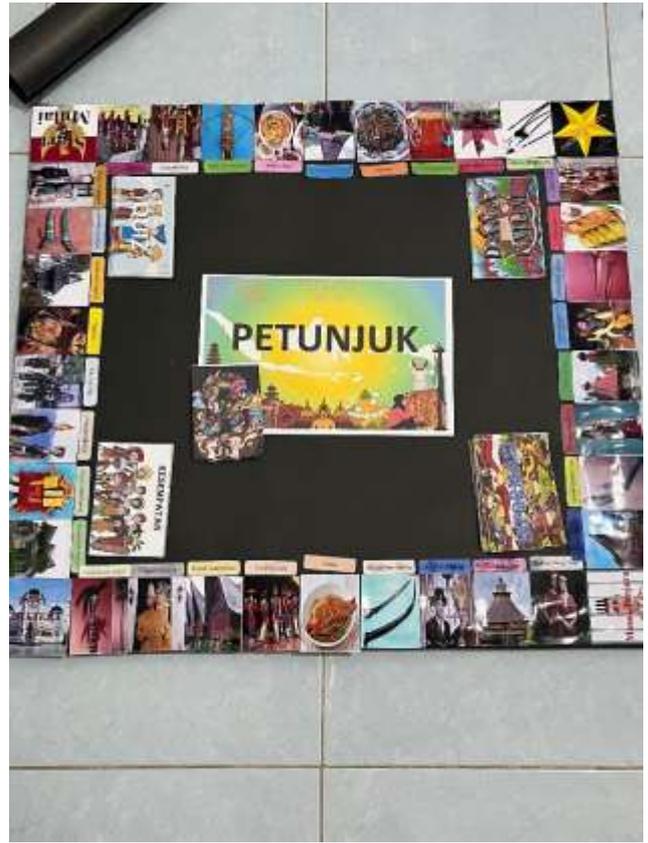
Lembar 13 Rekapitulasi

No	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	64,3	64,3	68	82,1
2	42	75	75	79
3	56	58,4	73	86
4	43	64,3	48	81
5	64,3	54,3	50	83,4
6	51,3	56	64	79
7	44,1	64,3	79	92
8	42	62,5	67	93
9	46,4	57,1	75	93
10	51,3	56	79	92
11	68	68	62,5	86
12	49	56	75	92
13	46,4	57,21	73	82,1
14	50	54	64	79
15	46,4	56	62,5	81
16	56	68	67	83,4
17	57,1	57,1	66,8	86
18	44,1	54	45	92
19	68	64,3	79	86
20	62,5	62,5	42	82,1
21	61	68	64	81
22	64,3	75	54	86
23	56	68	62,5	93
Rata-rata	54	60	65	86

Lampiran 14. Dokumentasi









MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

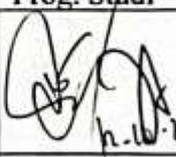
Nama Mahasiswa : Elza Paradiba

N P M : 2002090008

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,83

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan	
	Pengaruh Model <i>Cooperative Learning Type Make A Match</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan	
	Pengaruh LKPD Berbasis Monopoli Pengenalan Identitas Nasional Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKN Kelas IV SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Oktober 2023

Hormat Pemohon,



Elza Paradiba

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek skripsi sebagai tercantum di bawah ini
judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat
Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD NEGERI 050750 Pangkalan Berandan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Karina Wanda, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Oktober 2023
Hormat Pemohon,

Elza Paradiba

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 4152 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : —
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Elza Paradiba**
N P M : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan**

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **27 Desember 2024**

Medan, 14 Jumadil Akhir 1445 H
27 Desember 2023 M




Karina Wanda, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 392/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 02 Sya'ban 1445 H
12 Februari 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 050750 Pangkalan Brandan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Elza Paradiba
N P M : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Brandan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi:

Nama : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Diketahui Oleh:

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061)6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Elza Paradiba
NPM : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
19 Oktober 2023	ACC judul	
9 November 2023	Perbaikan tata tulis	
16 November 2023	Revisi Bab I	
27 November 2023	Revisi Bab II	
12 Desember 2023	Revisi Bab III	
22 Desember 2023	ACC Seminar Proposal	

Medan, Desember 2023

Diketahui Oleh
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Elza Paradiba
N.P.M : 2002090008
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 050750 Pangkalan Berandan

Pada hari Rabu, tanggal 24 Januari, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2024

Disetujui oleh :

Pembimbing


Karina Wanda, S.Pd, M.Pd.

Pembahas


Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Elza Paradiba

NPM : 2002090008

Tempat/Tanggal Lahir : Pangkalan Brandan/ 6 September 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Anak Ke : 1 (Pertama)

Agama : Islam

Alamat : Jalan Tanjung Pura Pelawi Sebrang

Email : elzaparadiba1727@gmail.com

Nama Orang Tua

Ayah : Husni Thamrin

Ibu : Siti Aisyah

Pendidikan

SD : SD Negeri 050750 Pangkalan Brandan (Lulus Tahun 2014)

SMP : SMP Negeri 1 Babalan (Lulus Tahun 2017)

SMA : SMA Muhammadiyah 4 Pangkalan Brandan (Lulus Tahun 2020)

Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Lulus Tahun 2024)



Medan, Juli 2024

Hormat Saya

Elza Paradiba