

**PENGARUH MEDIA MONOPOLI BOARD TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh:

TRI WIDIA PRAWITA

NPM.2202090043



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2026

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

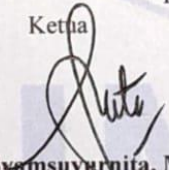
Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

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

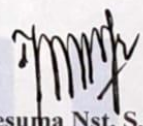
Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Samsuwarnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum

1. 

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

2. 

3. Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:
Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

Nama Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
09 Februari 2026	Perbaiki Pengolahan data		
13 Februari 2026	Perbaiki Penulisan Bab 4 dan 5		
20 Februari 2026	Perbaiki Modul Ajar		
23 Februari 2026	Tambahkan Lampiran		
11 Februari 2026	Perbaiki Daftar Pustaka		
02 April 2026	Acc SIDANG		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, 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.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.**" Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Medan, April 2026
Yang menyatakan



Tri Widia Prawita
NPM. 2202090043

ABSTRAK

TRI WIDIA PRAWITA, 2202090043. “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli *Board* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik” IPAS Kelas IV SDN 067241 Medan Denai. Skripsi, Medan: Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli *board* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan melalui kurangnya keaktifan, minat, dan partisipasi dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan cenderung menggunakan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli *board* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar peserta didik yang mencakup indikator motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik, dan pendekatan belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji perenang, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran monopoli *board* dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan media monopoli *board* mampu meningkatkan keaktifan, minat belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli *board* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran, Monopoli *Board*, Motivasi belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahirrabbi'l'amin, Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Monopoli *Board* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”** ini dengan baik. Dan shalawat rangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah berjuang mengantarkan umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Adapun tujuan penyusunan skripsi penelitian ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yang penulis sayangi dan banggakan, yaitu Papa **Prajoko Gunawan** dan Mama **Marsugiati**, yang telah berjuang tanpa lelah demi putri bungsunya. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan besarnya pengorbanan yang telah diberikan, baik berupa tenaga, doa yang selalu dipanjatkan, maupun harapan yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis.

Walaupun sedang berjuang melawan penyakit, Papa tetap tegar dan terus menjadi sumber semangat serta kekuatan bagi penulis untuk tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini. Ketulusan dan keikhlasan tersebut menjadi motivasi yang sangat berarti bagi

penulis hingga mampu mencapai tahap ini. Segala pencapaian yang diraih penulis hingga saat ini tidak terlepas dari kasih sayang, doa, serta perjuangan Papa dan Mama yang tidak pernah terhitung nilainya. Oleh karena itu, penulis berharap semoga setiap langkah ke depan dapat menjadi wujud bakti dan bukti bahwa segala pengorbanan yang telah diberikan tidaklah sia-sia. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan kepada Papa dan Mama. Aamiin.

Kepada **Retno Amalia Pratiwi** dan **Arif Wahyu Prasetyo** sebagai saudara penulis, yang senantiasa memberikan dukungan dan perhatian selama masa perkuliahan. Terima kasih karena selalu hadir dan memastikan penulis tidak hanya tercukupi kebutuhannya sehingga tidak merasa kekurangan selama perkuliahan, tetapi juga turut memberikan dukungan finansial serta melimpahkan kasih sayang dan perhatian yang tulus. Meskipun sering terlihat cuek, namun kepedulian yang diberikan begitu terasa dan menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menjalani setiap proses hingga tahap ini.

Pada kesempatan ini, peneulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

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

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.** selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, saran, serta nasihat selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala kemudahan yang diberikan kepada penulis dalam setiap tahapan pengerjaan, serta kepedulian dan kesabaran Bapak dalam membimbing. Dukungan dan semangat yang selalu diberikan menjadi motivasi besar bagi penulis untuk terus berusaha hingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menyalurkan ilmunya selama ini yang tidak bisa disebut satu persatu.
9. Seluruh Pegawai dan Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas kelancaran dan proses administrasinya.
10. Ibu **Dona Irmayani, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah UPT SDN 067241 Medan Denai yang telah memberikan izin kepada penulis untuk

melaksanakan penelitian di UPT SDN 067241 Medan Denai.

11. Ibu **Christin Romanli Lumbangaol, S.Pd.** selaku Wali Kelas IV UPT SDN 067241 Medan Denai dan seluruh Guru beserta Staf di UPT SDN 067241 Medan Denai
12. Sahabat penulis, **Syifa Warrahmadhani Lubis, Astrid Febriyanti Samosir,** dan **Sri Hartati Saragih** yang menjadi sahabat penulis sejak awal masa perkuliahan. Segala canda, tawa, suka, dan duka yang dilalui bersama menjadi bagian dari perjalanan yang tidak terasa sendiri. Bersama kalian, hari-hari di kampus berubah menjadi cerita yang layak dikenang. Penulis merasa sangat bersyukur dipertemukan dengan sahabat yang tulus, setia, dan selalu memberikan dukungan tanpa henti. Terima kasih telah membuktikan bahwa pertemanan di masa perkuliahan tidak seburuk yang dibayangkan, serta tetap bertahan bersama sejak masa mahasiswa baru hingga saat ini. Terima kasih juga karena tidak pernah saling menjatuhkan ataupun menganggap satu sama lain sebagai saingan, melainkan saling menguatkan dalam setiap proses yang dijalani. Kalian bukan hanya sekadar teman, tetapi telah menjadi bagian penting dari perjalanan hidup penulis yang akan selalu dikenang.
13. Teman-teman Penulis sejak jenjang SMP hingga SMA, **Nurul Fadhila, Nurlina Hutabarat, Selvia Handayani** yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, serta doa dari kejauhan.
14. Teman-teman penulis, **Maulida Rizkiya, Firda Apriliana, Salsabila Felicia,** dan **Sri Lestari** yang telah membantu serta mengajari penulis

dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Terima kasih atas motivasi dan dorongan yang terus diberikan sehingga penulis mampu bertahan dan menyelesaikan skripsi ini di tengah rasa lelah dan kebingungan. Kehadiran dan ketulusan kalian menjadi bagian penting dalam perjalanan ini.

15. Kakak tingkat penulis, Kak **Chairunisa Ananda, S.Pd** dan Bang **Aulia Rahman Harahap, S.Pd** yang telah memberikan arahan kepada penulis sejak awal proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, bantuan, serta kesediaan meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis, terutama di saat penulis merasa kehilangan arah dalam memulai. Dukungan, motivasi, dan nasihat yang diberikan menjadi penguat bagi penulis untuk terus berproses hingga mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
16. Serta adik penulis, **Enjel Anastasia Hutabarat**, yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat, serta mengajak penulis untuk meluangkan waktu beristirahat sejenak guna menjaga kesehatan mental, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
17. Teruntuk seseorang yang belum dapat penulis tuliskan namanya di sini, namun telah tertulis di *Lauhul Mahfudz* untuk penulis. Terima kasih telah menjadi salah satu sumber motivasi dalam menyelesaikan tulisan ini sebagai bentuk ikhtiar memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis belum mengetahui keberadaanmu, entah di belahan bumi mana dan sedang

bersama siapa, penulis meyakini bahwa apa yang ditakdirkan akan menemukan jalannya. Sebagaimana diyakini bahwa yang menjadi milik kita akan datang pada waktunya.

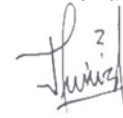
18. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri, **Tri Widia Prawita**, seorang wanita yang manis, sederhana, kuat, dan mandiri, serta anak bungsu yang sedang melangkah menuju usia 22 tahun, yang dikenal keras kepala namun tetap memiliki sisi lembut layaknya anak kecil pada umumnya. Terima kasih atas setiap proses yang telah dilalui, serta berbagai tantangan, rintangan, dan musibah yang tidak pernah menyurutkan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena telah berani memulai dan bertahan hingga akhir, meskipun harus melewati rasa lelah, ragu, dan air mata yang menghadang sendiri. Perjalanan ini memang tidak mudah, namun setiap langkah menjadi bukti keteguhan dan kekuatan penulis. Penulis bangga atas setiap pencapaian yang diraih, mengecilkan apa pun itu, dan berharap ke depan selalu diberi kekuatan untuk terus bertumbuh, menjadi pribadi yang lebih baik, serta mampu mewujudkan setiap impian yang telah dicapainya.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan perkembangan dunia pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 11 Maret 2026

Penulis



Tri Widia Prawita
NPM:2202090043

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL..	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN... ..	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah... ..	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian... ..	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoretis.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran... ..	10
2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran... ..	11
2.1.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Permainan (<i>Game-Based Learning</i>).....	14
2.1.1.3 Media Monopoli <i>Board</i> sebagai Media Pembelajaran....	16
2.1.1.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Monopoli <i>Board</i>	19
2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli <i>Board</i>	20
2.1.2 Motivasi Belajar... ..	22
2.1.2.1 Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....	23
2.1.2.2 Faktor-Faktor Motivasi Belajar.....	24
2.1.2.1.1 Indikator Motivasi Belajar Siswa.....	26
2.1.2 Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	28
2.1.2.1 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	30
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	32

2.3 Kerangka Konseptual.....	33
2.4 Hipotesis.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN...	37
3.1 Pendekatan Penelitian.....	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	38
3.2.2 Waktu Penelitian.....	38
3.3. Populasi dan Sampel.....	39
3.3.1 Populasi.....	39
3.4. Variabel Penelitian.....	41
3.5. Definisi Operasional Variabel.....	41
3.6. Instrumen Penelitian.....	43
3.7 Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Hasil Uji Validitas.....	53
4.1.2. Deskripsi Hasil Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	54
4.1.3. Deskripsi Hasil Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	56
4.1.4. Pengujian Prasyarat Data.....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
4.2.1 Motivasi Belajar peserta didik pada kelas eksperimen.....	62
4.2.2. Motivasi Belajar peserta didik pada kelas kontrol.....	63
4.2.3. Pengaruh Media Monopoli terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	64
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN...	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian	39
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	40
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	40
Tabel 3.4 Skala Likert	43
Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Motivasi Belajar	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli	56
Tabel 4.2 Hasil Data Pre-Test Kelas Kontrol	56
Tabel 4.3 Hasil Data Post-Test Kelas Kontrol	57
Tabel 4.4 Hasil Data Pre-Test Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.5 Hasil Data Post-Test Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent T-Test	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Monopoli Board	19
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	35

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen krusial dalam kehidupan manusia karena berperan dalam membentuk kualitas sumber daya manusia dan peradaban di masa depan. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri yang meliputi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pendidikan juga menjadi sarana strategis dalam mengatasi berbagai permasalahan sosial seperti ketidaktahuan dan kemiskinan, serta dalam meningkatkan kesejahteraan dan martabat bangsa. Oleh karena itu, pemerintah memberikan perhatian serius terhadap peningkatan kualitas pendidikan sebagai upaya menciptakan sumber daya manusia yang unggul (Pristiwanti et al., 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki kepribadian yang matang dan bertanggung jawab. Upaya peningkatan mutu pendidikan dilakukan pada seluruh jenjang, termasuk Sekolah Dasar (SD) yang menjadi fondasi awal pembentukan karakter dan kompetensi peserta didik. Salah satu bentuk pengembangan tersebut adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik,

fleksibilitas dalam proses pembelajaran, serta pengintegrasian berbagai disiplin ilmu, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan pembelajaran terintegrasi antara ilmu alam dan sosial yang saling melengkapi (Wulandari et al., 2025). Namun pelaksanaannya di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif dan minat belajar menurun.. Hal ini semakin dirasakan pada mata pelajaran IPAS yang memadukan konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, sehingga materi pembelajaran sering dipandang sulit untuk dipahami peserta.

Salah satu pendekatan yang banyak diterapkan dalam pendidikan kontemporer adalah pemanfaatan media permainan atau Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL). Metode ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran dan semakin populer karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta menyenangkan. GBL dirancang untuk mendidik peserta didik melalui aktivitas bermain yang memungkinkan mereka menyerap berbagai jenis pengetahuan, meliputi fakta, prinsip, proses, dan sistem yang dinamis (Andini, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 067241 Medan Denai, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang variatif sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Arwin, 2024) yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi dan keaktifan belajar IPAS. Selain itu, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli *board* dalam pembelajaran mampu meningkatkan

minat dan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan media konvensional.

Dokumen hasil observasi dan wawancara tersedia melalui pranala dibawah ini sebagai berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1FOUy0FwsLxpbACfwnGJyOSLffDFc6D>

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada peserta didik (Saleh et al., 2023). Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik, mengingat setiap media memiliki kelebihan dan keterbatasan. Media pembelajaran juga berperan dalam mendorong pemikiran kritis, kreativitas, kreativitas, dan inovasi (Saleh & colaboradores., 2023).

Media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, seperti kooperatif, interaktif, online, audio, dan audiovisual. Media interaktif memungkinkan respon aktif peserta didik yang mempengaruhi kecepatan dan urutan sinkronisasi materi (Stit, 2021), sekaligus mengembangkan kemampuan dan kreativitas mereka (Rahmadani et al., 2023). Media berbasis permainan menjadi pilihan tepat karena melibatkan partisipasi aktif siswa serta terbukti meningkatkan motivasi hingga 30% dan pemahaman materi sebesar 25% dibandingkan metode konvensional (Clark & Mayer, 2023). Namun pemanfaatan media inovatif seperti board game di sekolah dasar secara nasional masih terbatas (Guaña-Moya et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis monopoli adalah salah satu contoh media interaktif berbasis permainan yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar

siswa. Dengan memanfaatkan permainan monopoli, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ardhani et al., 2021). Melalui perpaduan unsur permainan ke dalam pembelajaran, media monopoli ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menimbulkan motivasi baru bagi peserta didik.

Kata “motivasi” berasal dari istilah “motif”, yang merujuk pada dorongan batin seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan dorongan internal yang membantu individu, baik secara sadar maupun tidak sadar, dalam melakukan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu (Rahman, 2021). Motivasi berperan penting dalam menentukan kualitas perilaku dan prestasi belajar. Rendahnya prestasi seringkali bukan disebabkan oleh kemampuan yang kurang, melainkan rendahnya motivasi belajar. Dengan demikian, upaya yang konsisten dan didorong motivasi tinggi akan membantu seseorang mencapai prestasi yang baik (Rahman, 2021).

Permainan monopoli *board* berpotensi sebagai inovasi pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar melalui permainan dengan interaksi, kolaborasi, dan persaingan sehat. Melalui papan permainan, kartu tantangan, dan dadu, siswa dapat memahami konsep IPAS secara lebih nyata dan menyenangkan. Selain itu, permainan ini mendorong strategi berpikir serta diskusi aktif dalam kelompok, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan melengkapi penelitian sebelumnya dengan menghadirkan bukti empiris melalui pendekatan kuantitatif mengenai pengaruh media monopoli *board* terhadap motivasi belajar IPAS siswa. Melalui

pengukuran yang sistematis, penelitian ini diharapkan memberikan landasan ilmiah yang lebih kuat dibandingkan penelitian yang hanya fokus pada minat atau hasil belajar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif sesuai karakteristik siswa kelas IV serta menjadi pertimbangan dalam penerapan media monopoli papan pada materi IPAS yang sering dianggap sulit. Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi memperkaya literatur pembelajaran berbasis permainan di pendidikan dasar dan menawarkan perspektif baru mengenai pemanfaatan permainan sederhana seperti monopoli sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian berjudul “Pengaruh Media Monopoli Board terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik” penting untuk dilaksanakan karena tidak hanya mengatasi keterbatasan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan dasar ilmiah bagi pengembangan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan motivasi belajar siswa serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih rendah.
2. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif dan suasana belajar kurang menarik.

3. Penggunaan media pembelajaran kurang variatif dan belum optimal, khususnya pemanfaatan media berbasis permainan seperti monopoli board yang masih terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap terarah dan tidak menyimpang dari fokus yang telah ditetapkan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada:” Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada mata Pelajaran IPAS kelas IV, khususnya pada: Keberagaman Budaya,dengan berat pada topik: Baju Adat dan Rumah Adat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, peneliti menetapkan beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen di SDN 067241 Medan Denai?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas IV pada kelas kontrol di SDN 067241 Medan Denai?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 067241 Medan Denai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, peneliti menetapkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen di SDN 067241 Medan Denai.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas IV pada kelas kontrol di SDN 067241 Medan Denai.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 067241 Medan Denai.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai melalui penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah khazanah ilmu pendidikan dasar, khususnya inovasi media pembelajaran IPAS berbasis permainan simulasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, serta memperkaya literatur tentang media Monopoli sebagai alternatif non-konvensional yang menumbuhkan motivasi intrinsik melalui elemen bermain, kompetisi, dan pengambilan keputusan sederhana. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi konsep terhadap pengembangan teori pembelajaran IPAS melalui media interaktif berbasis belajar sambil bermain yang sesuai karakteristik siswa, serta menjadi referensi bagi penelitian lanjutan terkait pengembangan dan penerapan media permainan serupa guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, antara

lain sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif dan mudah diterapkan melalui permainan Monopoli yang disesuaikan dengan materi. Media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, permainan Monopoli mendukung pembelajaran kontekstual melalui simulasi sederhana yang materi dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta IPAS didik melalui pembelajaran yang memadukan elemen bermain dan belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep IPAS serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan selaras dengan penerapan kurikulum yang berlaku.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya

dalam mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta menjadi inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan aplikatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran itu seperti alat atau sarana yang dipakai dalam proses belajar untuk menciptakan interaksi edukatif antara pengajar dan siswa, dengan tujuan akhir mencapai hasil belajar yang diinginkan. Menurut (Dzulfian Syafrian, 2025) media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi yang dapat membangkitkan pikiran, emosi, minat, serta perhatian siswa, sehingga proses belajar bisa berjalan dengan efektif dan penuh makna. Pendapat serupa datang dari (Yunita et al., 2022) , yang mengatakan bahwa media pembelajaran bertindak sebagai penghubung yang membawa pesan belajar dari guru ke siswa, dan dapat memicu respons kognitif, afektif, serta psikomotor pada siswa.

Menurut (Kharisma Aprodhita et al., 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi semua bentuk penghubung yang menjembatani pengajar sebagai sumber info dengan siswa sebagai penerima info, ditambah berfungsi untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam belajar. Pendapat ini didukung oleh (Daniyati et al., 2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran bisa berupa apa saja yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran stimulus, baik visual, audio, atau audiovisual, sehingga membantu siswa memperkaya pengetahuan dan mencapai tujuan belajar dengan maksimal. Media pembelajaran juga dianggap sebagai

bagian penting dalam proses belajar, yang berperan sebagai alat penyampaian materi dari guru ke siswa.

Selanjutnya (Alfiyyah Salam et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat penghubung untuk menyampaikan materi belajar, baik itu media cetak, visual, audio, maupun audiovisual, agar tujuan belajar dapat tercapai dengan optimal. Di sisi lain, (Amelia et al., 2024) menekankan betapa pentingnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menghindari kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi belajar, yang pada akhirnya bisa berdampak pada peningkatan hasil belajar. (Fadilah et al., 2022), juga menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat cocok untuk sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran tematik dan terintegrasi, karena media visual dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta membantu siswa mengingat materi lebih lama.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau penghubung yang berfungsi untuk menyampaikan pesan belajar dari guru ke siswa dengan efektif. Media pembelajaran bukan hanya membantu pemahaman materi, tapi juga bisa meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan ciri-ciri siswa sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan belajar secara maksimal.

2.1.1.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung dalam

menyampaikan materi pelajaran dari pengajar kepada murid selama proses kegiatan belajar-mengajar. Ini berbentuk sarana yang bisa membuat pengalaman belajar murid menjadi lebih menarik, dengan tujuan mendorong semangat mereka untuk belajar, menjelaskan, serta mengobarkan ide-ide yang rumit agar menjadi lebih mudah, nyata, dan dapat dicerna oleh murid. Oleh karena itu, media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan memfokuskan murid pada pelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dengan peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Secara khusus, terdapat beberapa manfaat media yang lebih mendalam. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan,
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik,
- 6) Media yang memungkinkan proses pembelajaran positif dapat dilakukan di mana saja dan saja,
- 7) Media dapat membantu peserta positif didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran,
- 8) peran guru ke arah yang lebih dan produktif.

Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) dalam praktiknya, media pembelajaran menawarkan berbagai manfaat, seperti:

1. Membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret, dengan tujuan mengurangi *verbalisme*, yaitu kesulitan siswa dalam menjelaskan kata atau data. Media ini biasanya memanfaatkan gambar, diagram, grafik, dan elemen visual serupa.
2. Meningkatkan motivasi, karena media yang menarik dapat mencegah pembelajaran terasa monoton atau membosankan, sehingga perhatian siswa tertarik dan motivasi belajar mereka pun naik.
3. Mengaktifkan Indra, artinya penggunaan media membuat Indra- Indra siswa berfungsi secara aktif dan seimbang satu sama lain.
4. Menunjukkan kebenaran teori yang sulit diamati secara langsung.
Misalnya, teori bahwa bumi berbentuk bulat dapat didemonstrasikan dengan globe, yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
5. Memberikan pemahaman yang seragam antara siswa melalui pengamatan, karena imajinasi siswa terbatas dan bervariasi, sehingga media ini membantu menyamakan imajinasi dan pemahaman mereka.
6. Menyajikan informasi pembelajaran secara konsisten, yang bisa diulang atau disimpan sesuai kebutuhan, seperti rekaman, film, slide, gambar, foto, modul, dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai sarana pendukung untuk menyampaikan materi secara efektif, menarik, dan bermakna. Media membantu guru menjelaskan

materi, terutama yang bersifat abstrak, serta meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaannya menjadikan interaksi pembelajaran lebih interaktif dan efisien, menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menyamakan persepsi siswa, serta mengoptimalkan fungsi indera sehingga kualitas hasil belajar meningkat. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang tepat dan terencana berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas bersama.

2.1.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Game Based Learning (GBL) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk membantu proses belajar siswa. Cara ini menghadirkan materi pelajaran melalui berbagai kegiatan bermain yang dibuat khusus agar suasana belajar terasa santai namun tetap bermakna, sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran melalui permainan bukan sekedar hiburan, melainkan juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam menilai informasi, membuat kesimpulan, dan mengambil keputusan. Kemampuan berpikir kritis ini sangat penting untuk dikembangkan di lingkungan pendidikan karena memungkinkan siswa memahami materi lebih dalam, terlibat aktif dalam belajar, serta mampu mengatasi masalah yang muncul (Sadiyah et al., 2023).

Sesuai dengan itu, (Khaerunnisa et al., 2022) menjelaskan bahwa metode *Game Based Learning* dapat menambah semangat dan motivasi belajar siswa, sekaligus membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Pendekatan ini merangsang siswa untuk mendapatkan pengetahuan secara aktif

dan kreatif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dari sisi siswa, pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan melalui aktivitas seperti menghadapi tantangan, bereksperimen, merefleksikan situasi, mencoba peran berbeda, serta mengekspresikan perasaan merefleksikan situasi, mencoba peran berbeda, serta mengekspresikan perasaan selama proses belajar. Sedangkan dari pandangan guru, pembelajaran berbasis permainan bisa digunakan sebagai cara untuk memperkenalkan teknologi, menjelaskan konsep dan tema yang rumit, meningkatkan minat serta motivasi siswa, dan membuka peluang interaksi serta komunikasi yang lebih baik dalam pembelajaran (Sadiyah et al., 2023).

Selanjutnya (Wibawa et al., 2021) menyampaikan bahwa salah satu keuntungan bermain game dalam pembelajaran adalah membantu siswa belajar dengan cara menghadapi dan mengatasi tantangan. Pengalaman gagal yang terjadi selama permainan bisa menjadi pelajaran berharga yang mendorong siswa untuk memperbaiki strategi dan menghindari kesalahan serupa di kemudian hari. Model *Game Based Learning* juga mendorong terbentuknya kompetisi yang sehat, pembelajaran bersama, serta kemampuan menyelesaikan masalah yang asli. Selain itu, GBL tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membangun keterampilan sosial, berpikir kritis, dan memecahkan masalah melalui umpan balik langsung serta tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan pandangan tersebut, *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada

siswa. Melalui aktivitas bermain yang terencana, siswa terlibat aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Selain meningkatkan pemahaman materi, pendekatan ini juga menumbuhkan motivasi, minat belajar, interaksi sosial, serta kompetisi yang sehat. Bagi guru, pendekatan ini menyederhanakan penyampaian konsep yang kompleks secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar dan menengah untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

2.1.1.3 Media Monopoli Board sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik dengan tujuan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Media tidak hanya mendukung pembelajaran secara menyeluruh, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu materi serta memberikan penguatan dan motivasi. Salah satu media yang efektif adalah permainan monopoli, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan kreatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong keaktifan, serta membantu penyajian materi secara konkret sehingga lebih mudah diingat. Dalam pembelajaran, media monopoli memberikan stimulus melalui papan bergambar yang memuat materi pelajaran.

Menurut (Fitrianiingtyas et al., 2023), media pembelajaran monopoli memiliki berbagai keunggulan, termasuk kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti melalui pengaruhnya yang

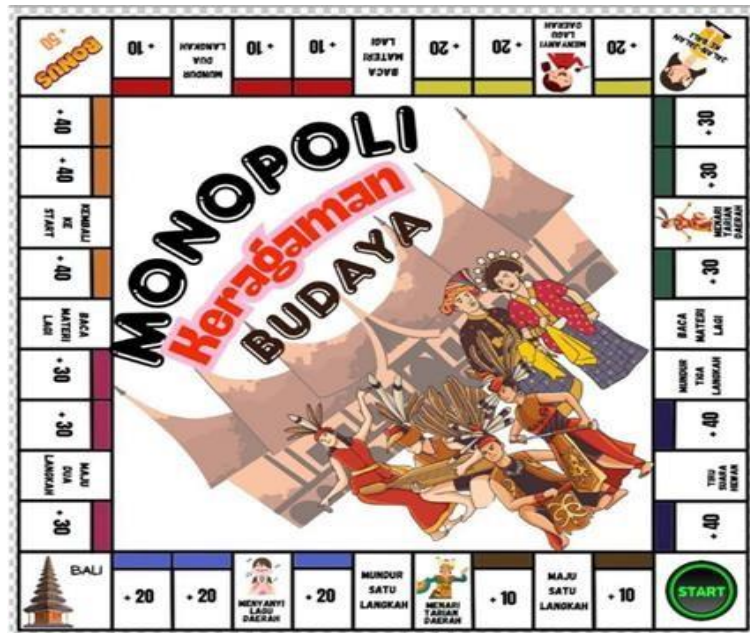
signifikan terhadap minat peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Di sisi lain, menurut Subroto dalam (Paradiba, 2024), menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses belajar dapat secara efektif meningkatkan tingkat keaktifan siswa serta memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan. Misalnya, ketika siswa terlibat dalam simulasi permainan yang melibatkan strategi dan keputusan, mereka tidak hanya belajar konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih hidup, tetapi juga merasa termotivasi untuk terus berpartisipasi. Ini menunjukkan bagaimana media seperti monopoli dapat menjadi alat yang inovatif untuk mengatasi masalah kebosanan dalam pembelajaran tradisional, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman pendidikan, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk keberhasilan akademik jangka panjang.

Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar terbukti mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Pendekatan ini mampu meningkatkan kemandirian, keaktifan, serta motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Sabono et al., 2023, h.17). Salah satu contohnya adalah pemanfaatan media permainan monopoli yang efektif dalam melatih daya ingat, mendorong keberanian menyampaikan pendapat, meningkatkan partisipasi aktif, serta membantu penguasaan materi secara lebih optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, media pembelajaran dapat dipahami

sebagai sarana komunikasi edukatif yang berperan penting dalam menyampaikan informasi sekaligus membangun motivasi dan keterlibatan peserta didik. Media tidak hanya menunjang proses pembelajaran secara menyeluruh, tetapi juga mempermudah penyampaian materi tertentu, memberikan penguatan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih ramah dan menyenangkan. Secara khusus, media berbasis permainan seperti monopoli mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman informasi konsep konkret, serta memperkuat retensi. Selain itu, penggunaan media tersebut juga melatih kemampuan berpikir, pengambilan keputusan, serta keberanian siswa dalam berpartisipasi aktif selama pembelajaran.

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran monopoli sebagai elemen utama dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menjadi pilihan inovatif yang sangat potensial untuk mengatasi masalah kebosanan dalam metode pembelajaran konvensional. Pendekatan ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, tetapi juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan dengan cara yang lebih efektif, berkelanjutan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa di era modern. Dengan integrasi yang tepat, media seperti monopoli dapat menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan berdampak positif dalam jangka panjang.



Gambar 2.1 Media Monopoli Board

2.1.1.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Monopoli Board

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran monopoli dengan metode *Game Based Learning* dilakukan sebagai berikut.

- Pada tahap pendahuluan, guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada peserta didik terkait materi keberagaman budaya Indonesia yang akan dipelajari. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaitkan pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang akan disampaikan.
- Guru selanjutnya memperkenalkan media pembelajaran monopoli keberagaman budaya serta menjelaskan tujuan, manfaat, dan aturan permainan secara singkat agar peserta didik memahami mekanisme kegiatan yang akan dilakukan.
- Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas 4–6 orang untuk memfasilitasi kerja sama dan interaksi

antar peserta didik.

- d. Setiap kelompok mempersiapkan alat dan bahan permainan, seperti papan monopoli, kartu permainan, dadu, dan bidak. Selanjutnya, masing-masing peserta didik memilih satu bidak sebagai identitas dalam permainan.
- e. Sebelum permainan dimulai, peserta didik dalam kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan giliran bermain secara adil.
- f. Peserta didik yang memperoleh giliran pertama memulai permainan dengan melempar dadu.
- g. Pemain menggerakkan bidak sesuai jumlah mata dadu dan berhenti pada kotak yang ditentukan.
- h. Setiap pemain wajib melaksanakan instruksi sesuai dengan jenis kotak yang ditempati, seperti memperoleh poin, mengambil kartu pertanyaan, melakukan aktivitas budaya (menari atau menyanyi lagu daerah), berpindah posisi (maju atau mundur), atau membaca kembali materi pembelajaran.
- i. Apabila pemain mendapatkan kartu monopoli, peserta didik diminta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi keberagaman budaya. Jawaban peserta didik kemudian dinilai oleh guru atau fasilitator.
- j. Peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar akan memperoleh poin, sedangkan peserta didik yang tidak dapat menjawab tidak memperoleh poin sesuai dengan ketentuan permainan.
- k. Permainan berlangsung secara bergiliran hingga waktu pembelajaran berakhir atau seluruh kartu telah digunakan. Pemenang dalam permainan ditentukan berdasarkan jumlah poin tertinggi yang diperoleh oleh masing-masing peserta

didik atau kelompok.

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli *Board*

Menurut (Nurmalia et al., 2022), Media permainan monopoli pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu diantaranya :

- a. Media permainan monopoli pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana.
- b. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa.
- c. Media pembelajaran ini terpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan media yang tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
- e. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan informasi mengenai materi sumber energi dalam kehidupan sehari-hari, pemanfaatan energi dalam kehidupan sehari-hari, macam-macam, energi alternatif, ciri-ciri energi alternatif.

Sedangkan kekurangan dari media permainan monopoli sebagai berikut:

1. Permainan ini tidak dapat dilakukan secara individu, karena memerlukan setidaknya tiga orang pemain untuk dapat berjalan dengan lancar. Hal ini menjadikannya kurang fleksibel bagi seseorang yang ingin bermain sendirian.
2. Media ini terbatas penggunaannya, yaitu hanya cocok untuk melatih pemahaman konsep tentang keberagaman budaya bangsa kita. Dengan kata lain, ia tidak bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran atau hiburan lainnya di luar itu.

3. Waktu yang dibutuhkan untuk memulai permainan cukup lama, terutama karena proses pembagian uang kepada para pemain harus dilakukan dengan cermat. Ini bisa membuat persiapan awal terasa membosankan .
4. Untuk memainkan permainan ini, diperlukan ruang seperti meja, tempat, atau lantai yang datar. Tanpa kondisi tersebut, permainan sulit dilakukan dengan baik, sehingga kurang praktis di lingkungan yang tidak mendukung.
5. Penentuan pemenang memerlukan penukaran sejumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, yang ternyata tidak praktis dan memakan waktu. Proses ini bisa membuat akhir permainan terasa rumit dan kurang efisien.

2.1.2 Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif , yang menunjukkan adanya dorongan dalam diri seseorang mengungkapkan motivasi belajar adalah keadaan di mana peserta didik memiliki dorongan untuk melakukan suatu aktivitas. Motivasi berfungsi sebagai elemen krusial dalam upaya mencapai prestasi pendidikan. yang membutuhkan langkah-langkah nyata dari guru untuk menjaganya atau bahkan meningkatkannya. Terkadang, hasil belajar siswa yang kurang memuaskan bukan disebabkan oleh jaminan mereka, melainkan sering kali akibat menurunnya motivasi belajar. . Hal ini menunjukkan bahwa motivasi memiliki keterkaitan erat dengan hasil belajar (Fahrniza et al., 2021).

Tanpa motivasi, siswa akan mengalami kesulitan untuk mewujudkan cita-cita mereka .Oleh karena itu, setiap individu harus memiliki semangat untuk belajar. (Yogi Fernando et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek penting yang dinamis. Sering

kali siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah, yang dapat berdampak pada kurangnya semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta rendahnya keterlibatan mereka dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar memegang peranan penting karena pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar mampu membangkitkan motivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tanpa adanya dorongan atau motivasi, tidak akan terjadi perubahan dalam diri peserta didik.

Secara kontekstual, motivasi merupakan dorongan internal yang menggerakkan dan mengarahkan individu untuk bertindak serta mencapai tujuan, termasuk dalam proses pembelajaran. Pada diri peserta didik, motivasi terbentuk melalui interaksi faktor psikologis, emosional, sosial, dan biologis yang secara bersama-sama mempengaruhi perilaku belajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, peserta didik perlu memperoleh perhatian sesuai kemampuan dan karakteristiknya, dengan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Peningkatan kualitas pembelajaran akan lebih efektif bila disertai penguatan motivasi belajar, baik yang dipengaruhi faktor eksternal seperti dukungan orang tua, guru, dan penghargaan, maupun yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Namun motivasi internal dinilai lebih berkelanjutan karena mendorong kemandirian dan konsistensi belajar, sehingga keterlibatan aktif dan pencapaian hasil belajar optimal dapat terwujud secara maksimal.

2.1.2.1 Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi belajar dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu, seperti minat, keinginan untuk berkembang, kepuasan pribadi, serta gairah terhadap suatu aktivitas. Motivasi jenis ini mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari pihak luar (Rismayanti. et al., 2023).
- b. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu, seperti hadiah, pujian, penghargaan, atau harapan dari orang lain, termasuk keluarga, guru, dan masyarakat. Motivasi ekstrinsik dapat menciptakan tekanan positif yang mendorong individu untuk bertindak sesuai dengan ekspektasi lingkungan sekitarnya.

Dalam konteks pembelajaran, motivasi intrinsik membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan gigih eksternal, seperti pujian atau *reward* dari guru. Oleh karena itu, pemahaman terhadap kedua jenis motivasi ini penting bagi pendidik agar dapat merancang strategi pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

2.1.2.2 Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Menurut (Sa'adah, 2024), faktor motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. **Faktor Internal**, khususnya yang berasal dari dalam diri individu, meliputi minat, bakat, intelegensi, kondisi fisik dan psikologis, sikap terhadap belajar, serta dorongan untuk mencapai tujuan dan prestasi yang muncul dari dalam diri peserta didik.
2. **Faktor Eksternal** meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah,

peran guru, teman sebaya, fasilitas belajar, serta suasana lingkungan yang dapat mempengaruhi semangat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Menurut (Lestari & Sumartiningsih, 2024), faktor motivasi belajar terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal.

1. **Faktor Internal** meliputi kebutuhan, minat, tujuan belajar, kondisi emosional, serta keinginan individu untuk berkembang dan mencapai keberhasilan dalam belajar.
2. **Faktor Eksternal** meliputi metode pembelajaran, media pembelajaran, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta adanya penghargaan, pujian, dan interaksi sosial yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

Menurut (Solehah et al., 2023), faktor motivasi dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal, khususnya yang berasal dari dalam diri individu, meliputi kebutuhan individu baik fisik maupun mental, pandangan individu terhadap dirinya sendiri yang mendukung dan mengarahkan perilaku menuju aktivitas, keyakinan dan pencapaian, tujuan serta masa depan, keinginan untuk maju, minat, dan menyelesaikan prestasi yang semuanya muncul dari diri sendiri.
- 2) Faktor Eksternal meliputi penghargaan, kompetisi, hukuman, pujian, penghargaan, penerimaan, dan situasi lingkungan secara umum.

Dapat disimpulkan faktor-faktor motivasi pendidikan adalah internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta

didik, meliputi kebutuhan fisik dan mental, minat, bakat, intelegensi, kondisi psikologis, sikap terhadap belajar, kepercayaan diri, tujuan belajar, serta dorongan untuk berkembang dan mencapai prestasi. Sementara itu, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan keluarga dan sekolah, peran guru, teman sebaya, fasilitas belajar, metode dan media pembelajaran, serta adanya penghargaan, pujian, kompetisi, dan situasi lingkungan yang dapat mempengaruhi semangat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.1.1 Indikator Motivasi Belajar Siswa

Jika seseorang memiliki tingkat motivasi belajar yang cukup tinggi, hal itu dapat diamati melalui indikator motivasi, sebab indikator tersebut berfungsi sebagai alat pengukur yang memberikan gambaran untuk melihat bagaimana motivasi belajar siswa.

Menurut (Uno 2021), indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya keinginan dan keinginan untuk sukses, yang mencakup keinginan bertanya jika belum memahami, memperhatikan penjelasan dari guru, giat belajar secara mandiri, fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, responsif terhadap pertanyaan guru, serta cermat dalam mengerjakan tugas.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, yang mencakup kemauan belajar, kedisiplinan, tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, serta kesadaran akan pentingnya pengetahuan.
3. Adanya harapan dan cita-cita di masa mendatang, yang meliputi keinginan mengingat materi pelajaran yang telah dijelaskan, keinginan untuk meraih

prestasi, serta melaporkan hasil belajar kepada orang tua.

4. Keberadaan yang diberikan dalam belajar, yaitu jika siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, maka ia pantas mendapat penghargaan baik berupa penguatan verbal seperti pujian, tepuk tangan, acungan jempol, atau elusan, maupun hadiah.

Menurut (Wahyuni, Putri, dan Fadillah 2021:15), indikator motivasi belajar yaitu:

1. Frekuensi kegiatan, yaitu seberapa sering suatu kegiatan dilakukan dalam jangka waktu tertentu.
2. Kepatuhan, yang mencakup dan menempatkannya pada tujuan kegiatan.
3. Kesiediaan, keuletan, serta kapasitas untuk menghadapi tantangan guna mencapai tujuan.
4. Pengorbanan, seperti uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwa atau nyawa, serta pengabdian untuk mencapai tujuan.
5. Tingkat aspirasi, yang meliputi tujuan, rencana, cita-cita, atau target, serta idola yang akan diwujudkan melalui aktivitas.
6. Tingkat pencapaian atau hasil dari aktivitas tersebut, apakah cukup, tidak memadai, atau memuaskan. Bagaimana perasaan terhadap tujuan aktivitas, apakah positif atau negatif, suka atau tidak suka.

Menurut (Saleh et al., 2023), indikator motivasi belajar dapat dilihat dari:

1. Ketekunan dalam belajar
2. Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran
3. Perhatian dan konsentrasi saat belajar

4. Minat terhadap materi pelajaran

5. Kemandirian dalam belajar

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar mencerminkan dorongan internal dan perilaku nyata peserta didik dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut meliputi adanya keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan. Selain itu, motivasi belajar juga tampak dari frekuensi dan kepatuhan dalam kegiatan belajar, keuletan dalam menghadapi tantangan, serta kesediaan berkorban untuk mencapai tujuan. Dari segi perilaku, motivasi ditunjukkan melalui ketekunan, keaktifan, perhatian dan konsentrasi, minat terhadap materi, serta kemandirian dalam belajar. Di samping itu, adanya penghargaan, tingkat aspirasi, serta hasil belajar yang dicapai juga turut memperkuat motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran ilmu pengetahuan alam bersinggungan dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami lingkungan sekitar melalui fenomena alam dan sosial. Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPAS di semester ganjil mempelajari pelajaran IPA, sedangkan di semester genap mempelajari pelajaran IPS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di alam semesta, termasuk kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Prinsip-prinsip dasar

metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah, seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat, yang melahirkan keahlian dalam diri peserta didik.

Melalui IPAS, diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS, termasuk membantu dalam memecahkan masalah. Pada kurikulum merdeka, materi IPAS bertujuan untuk mengerjakan proyek yang bertujuan menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan IPS, dan proyek ini digunakan sebagai bukti pencapaian ketuntasan belajar. Salah satu pembelajaran yang harus dikemas dengan menarik dan variatif adalah pembelajaran IPAS (Sukma & Handayani, 2022).

Pada kurikulum Merdeka ini, seorang guru harus memiliki peran dalam mengidentifikasi potensi, minat, dan belajar setiap siswa. Rendahnya minat belajar siswa merupakan suatu penyebab yang berasal dari guru yang kurang memperhatikan sarana pembelajaran bagi siswa di sekolah (Maryani, 2022). Namun dalam proses pembelajaran IPAS, peserta didik cenderung cepat bosan sehingga tidak dapat mengembangkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan guru, yang mengakibatkan hasil belajar tidak maksimal. Salah satu solusi untuk menarik minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan menambahkan dan menerapkan media pembelajaran yang tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal yang monoton, tetapi juga dapat mencegah siswa merasa jenuh. Hasil belajar merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan guru untuk memberikan tindak lanjut dalam proses pembelajaran

(Putri et al., 2025).

Pemilihan mata pelajaran IPAS pada penelitian ini didasarkan pada pertimbangan penting, karena IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih luas dan kontekstual. Pada kurikulum merdeka, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang tekanan eksplorasi, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS diharapkan menjadi solusi efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Mata pelajaran ini mampu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi dan lingkungan sekitar siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi IPAS sekaligus memperkuat kemampuan literasi dan numerasi sebagai bekal kecakapan hidup. IPAS juga membuka kesempatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa secara alami, mengembangkan kemampuan bertanya

2.1.2.1 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Mata pelajaran IPAS di sekolah memberikan pengetahuan tentang ilmu alam dan sosial, serta memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Selain itu, IPAS juga memberikan beberapa pengalaman belajar lain bagi siswa, seperti pengalaman belajar karakter yang nantinya akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pemahaman sesama manusia dan alam. Tujuan dari mempelajari mata pelajaran IPAS peserta didik diharapkan dapat mengembangkan diri sesuai dengan profil pelajar Pancasila dan mampu:

- a. Membacakan ketertarikan dan rasa ingin tahu untuk mengkaji fenomena di sekitar, memahami alam semesta, serta kaitannya dengan kehidupan manusia

- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta mengelola sumber daya alam secara bijak.
- c. Membaca keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Memahami diri sendiri, lingkungan sosial, serta memaknai perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
- e. Siswa memahami syarat menjadi anggota masyarakat, bangsa, dan dunia, serta arti penting peran mereka, sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan diri dan lingkungan sekitar.
- f. Membaca pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. IPAS bertujuan mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan membentuk siswa menjadi pribadi yang peduli terhadap lingkungan dan masyarakat.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk mendorong peserta didik memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu, sekaligus mengembangkan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Melalui IPAS, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dari buku, tetapi juga melalui pengalaman langsung dan kegiatan praktik yang mendukung pengembangan potensi diri. Proses pembelajaran bertujuan mengoptimalkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, khususnya pada materi IPA tentang tumbuhan, karena aspek ketiga tersebut menjadi fondasi penting sejak jenjang sekolah dasar (Dimiyati, 2022). Ranah kognitif berkaitan

dengan kemampuan berpikir dari konkret hingga abstrak (Apsari, 2021), ranah afektif mencakup pembentukan sikap seperti kerja sama dan tanggung jawab, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan nyata yang membawa peserta didik. Keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal, karena motivasi mendorong keterlibatan aktif, membentuk sikap positif, serta membantu peserta didik mencapai hasil belajar secara optimal (Priyanti & Hulue, 2023).

2.2 Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengharapkan penggunaan media monopoli *board* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Harapan peneliti didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu menggunakan media monopoli *board*.

1. Pada tahun 2022, Anggraini dan Kristin melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD . Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan teknik pengumpulan data berupa tes (pretest dan posttest) serta non tes (wawancara, validasi ahli, dan angket). Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji T, sedangkan motivasi dianalisis dengan persentase. Hasil menunjukkan validasi ahli materi sebesar 87,5% dan ahli media 89,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Rata-rata pretest 44,33 meningkat menjadi 73,67 pada posttest dengan signifikansi 0,000. Motivasi belajar meningkat dari 42,3% (rendah) menjadi 87,97% (tinggi), sehingga monopoli media dinyatakan layak

dan efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar.

2. Pada tahun 2023, Yuliasuti meneliti Pengembangan Media Permainan Monopoli “Mopin IPS” untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa SD . Penelitian menggunakan model R&D Borg and Gall hingga tahap ketujuh, dengan subjek siswa kelas III SD. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket respon siswa, tes, validasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis menggunakan uji t sampel berpasangan dan analisis angket. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media “Mopin IPS” layak digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi IPS.
3. Pada tahun 2024, Sidauruk dan Wahyudi melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Monopoli Tata Surya dengan Model TGT pada Pembelajaran IPAS Kelas VI SD . Penelitian menggunakan Penelitian Kelas Kolaboratif (PTKK) dengan tiga siklus berdasarkan desain John Elliot. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, lembar kerja peserta didik, dan tes evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata lembar kerja dari 78,56 (siklus I) menjadi 83,29 (siklus II) dan 91,5 (siklus III). Nilai evaluasi juga meningkat dari 74,52 menjadi 91,45 dan 93,53. Dengan demikian, monopoli media terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Konseptual

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Motivasi menjadi dorongan internal yang mendorong siswa belajar dengan tekun, fokus, dan berorientasi pada pencapaian tujuan. Siswa dengan motivasi tinggi

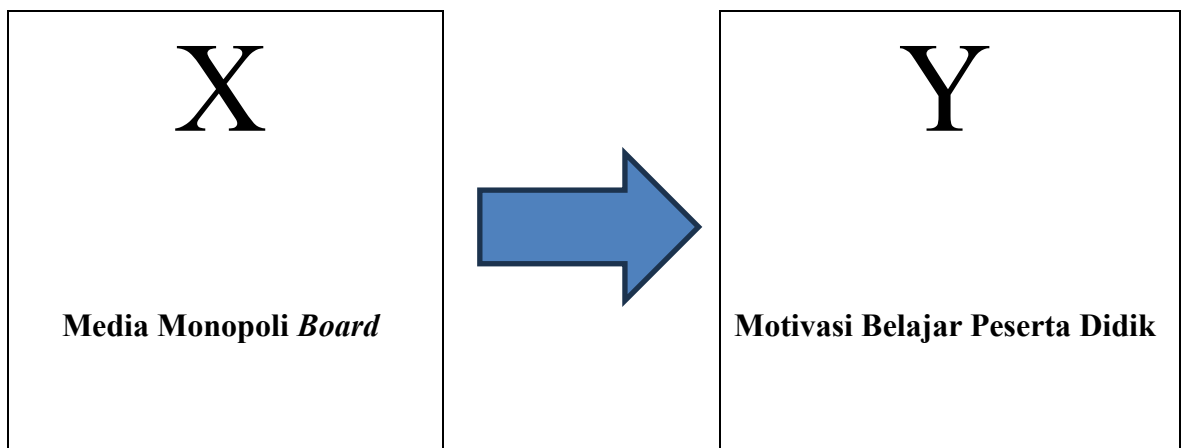
cenderung menunjukkan perhatian, semangat, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada fase operasional konkret, siswa SD lebih menyukai aktivitas nyata, visual yang menarik, dan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik mereka sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan media berbasis permainan *game-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkannya. Media ini memadukan elemen belajar dan bermain sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu yang potensial di Sekolah Dasar adalah dewan monopoli media, yang dirancang dengan atraktif visual, aturan sederhana, serta aktivitas yang mendorong interaksi dan kolaborasi. Melalui permainan, siswa lebih mudah meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Penggunaan monopoli dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi, terutama pada aspek perhatian dan antusiasme. Siswa menjadi lebih aktif dan tertarik terhadap materi. (Fitriya et al., 2023) menyatakan bahwa board game mampu meningkatkan motivasi karena melibatkan interaksi sosial, kerja sama, dan tantangan yang mendorong keterlibatan aktif. Dengan demikian, monopoli board merupakan media yang relevan dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD, sekaligus menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu media monopoli *board* sebagai variabel bebas (X), sedangkan motivasi belajar peserta didik sebagai

variabel terikat (Y). Penelitian kuantitatif eksperimen ini dilakukan untuk membuktikan secara empiris pengaruh tersebut melalui perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan atau pernyataan yang diajukan untuk diuji melalui observasi atau penelitian. Ini adalah gagasan dalam sebuah penelitian ilmiah dan memberikan dasar pengumpulan data. Jika hasil pengujian mendukung hipotesis, hal ini dapat menunjukkan kebenaran proposisi, sedangkan jika tidak, penelitian dapat membantu mengembangkan hipotesis baru atau memperbaiki hipotesis yang sudah ada. Berdasarkan kajian teori diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media monopoli papan terhadap motivasi belajar peserta didik.
- H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan media monopoli papan terhadap motivasi belajar peserta didik .

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tujuan untuk memverifikasi hipotesis melalui data yang telah dikumpulkan, sambil merujuk pada prinsip dan konsep terkait yang telah ada sebelumnya. Menurut (Sugiyono, 2023), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Karakteristik metode utama ini mencakup penerapan angka yang ditampilkan dalam bentuk tabel atau grafik, verifikasi hipotesis, dan alat penelitian yang dapat dievaluasi secara statistik. Metode kuantitatif didasarkan pada anggapan bahwa fenomena dapat diklasifikasikan dan hubungan antarfenomena bersifat kausal (penyebab-akibat), sehingga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi beberapa variabel dalam satu penelitian (Mukhid, 2021).

Skema penelitian yang diadopsi berupa *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam skema penelitian ini, peneliti melakukan pretest terlebih dahulu untuk mengidentifikasi perilaku awal siswa. Pretest dilaksanakan sebelum objek penelitian menerima perlakuan dari peneliti. Hal ini memungkinkan hasil perilaku diketahui secara lebih akurat, karena bisa dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Tahap

berikutnya adalah pemberian treatment atau perlakuan kepada siswa, diikuti tahap terakhir berupa posttest. Pada posttest, peneliti dapat mengamati hasil akhir siswa yang sesuai dengan perlakuan yang telah diterapkan.

Penelitian ini termasuk jenis asosiatif, yang menggunakan metode perbandingan data pengukuran dari dua faktor berbeda untuk mengetahui tingkat pengaruh satu terhadap faktor lainnya (Santoso & Madiistriyatno, 2021). Peneliti bertujuan menguji dua faktor, yaitu variabel bebas (X) dan variabel keterikatan (Y), serta menentukan adakah hubungan pengaruh di antara keduanya (Santoso & Madiistriyatno, 2021).

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067241 yang terletak di Jl. Jermal I, Denai, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian didasari hasil observasi awal yang menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan pada bulan November 2025 s/d Juni 2026. Untuk lebih jelas rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan penelitian	Bulan							
		11	12	1	2	3	4	5	6
1	Pengajuan judul	■							
2	Acc judul								
3	Penyusunan proposal	■	■						
4	Bimbingan proposal	■	■						
5	Seminar proposal			■					
6	Penyelenggaraan proposal			■					
7	Penyusunan skripsi				■				
8	Acc sidang				■	■			
9	Sidang meja hijau						■		

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan gambaran umum dari wilayah objek atau subjek yang ditetapkan oleh peneliti. Kelompok sasaran penelitian ini merujuk pada seluruh individu atau objek yang mempunyai karakteristik khusus sebagai fokus pengamatan guna memperoleh kesimpulan (Mayer, 2023) Dalam penelitian ini, populasi yang menjadi fokus adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 067241, Jl. Jermal I, Denai, pada tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
	L	P	
IV-A	15	10	25
IV-B	12	14	26

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik khusus dan dipilih sebagai sumber data penelitian. Menurut Sugiyono (2023), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang diambil melalui prosedur tertentu sehingga mampu mewakili keseluruhan populasi penelitian. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan tujuan tertentu, bukan secara acak atau berdasarkan wilayah. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat mengamati pengaruh secara lebih terfokus melalui kelas yang dianggap representatif terhadap populasi (Kumara, 2018). Berdasarkan pertimbangan tersebut, kelas IV-A dengan 25 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV-B dengan 26 peserta dijadikan kelas eksperimen, sehingga total sampel mencapai 51 peserta didik. Kelas IV-A dipilih sebagai kelas kontrol karena sebagian besar siswanya telah mencapai ketuntasan belajar, sementara kelas IV-B ditetapkan sebagai kelas eksperimen karena hasil belajar siswanya masih banyak yang belum tuntas atau tergolong rendah.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Kelas	Status	Jumlah Peserta Didik
IV-A	Kontrol	25
IV-B	Eksperimen	26

3.4. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian merupakan unsur utama yang menjadi pusat perhatian kajian serta berbagai faktor yang mempengaruhi fenomena yang diteliti. Variabel didefinisikan sebagai aspek atau objek yang dipilih peneliti untuk dianalisis guna memperoleh data yang relevan, yang kemudian menjadi dasar penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020). 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.

1. Variabel bebas (*independent Variabel*) merupakan variabel yang memberi terhadap variabel terikat atau variabel dependent. Dalam penelitian ini variabel independent yaitu (X) Media monopoli *board*.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang diberi pengaruh berupa perubahan karena variabel indepent atau variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependent (Y) Motivasi belajar peserta didik.

3.5. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian adalah penentuan nilai spesifik dari suatu objek dalam aktivitas yang menunjukkan variasi yang dirancang oleh peneliti untuk diamati, dianalisis, dan dijadikan dasar kesimpulan, yang berfungsi sebagai penjabaran mendalam terkait aspek-aspek variabel yang diterapkan dalam kajian ini, meliputi teknik pengukuran, klasifikasi, serta tahapan

pelaksanaan secara terperinci. Berikut adalah uraian mendalam mengenai definisi operasional tersebut.

a. Media Monopoli Board

Media monopoli board didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran yang berbentuk permainan papan, yang telah dimodifikasi dari monopoli biasa agar sesuai dengan materi pelajaran. Alat ini dimanfaatkan untuk membuat suasana belajar lebih hidup, seru, dan saling berinteraksi. Dari segi operasional, media ini dievaluasi berdasarkan seberapa lancar penerapannya dalam proses belajar, dengan melihat beberapa aspek penting seperti apakah isi papan monopoli cocok dengan topik yang diajarkan, seberapa jelas aturan main dan cara menggunakannya, tingkat keterlibatan siswa saat bermain, daya tarik visual seperti warna, gambar, dan desainnya, serta kemampuannya mendorong interaksi antar siswa. Untuk mengukurnya, kami menggunakan lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama kegiatan belajar berjalan.

b. Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar siswa diartikan sebagai dorongan dari dalam dan luar diri siswa agar mereka ikut serta dalam pembelajaran dengan penuh semangat, ketekunan, dan antusiasme untuk meraih hasil yang diinginkan. Secara praktis, motivasi ini dinilai melalui beberapa tanda, seperti ada tidaknya keinginan kuat untuk sukses dalam belajar, seberapa besar perhatian dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan, tingkat keaktifan mereka dalam bertanya dan menjawab, ketekunan menyelesaikan tugas, serta semangat mengikuti kegiatan belajar. Pengukurannya dilakukan

dengan angket motivasi belajar berbentuk skala Likert yang diberikan kepada siswa setelah mereka mengalami pembelajaran menggunakan media monopoli board.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pengukuran yang diterapkan dalam suatu penelitian spesifik. Alat ukur ini hadir dalam berbagai bentuk, termasuk lembar observasi, angket, soal tes, dan jenis lainnya. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik, yakni angket, observasi dan dokumentasi. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan metode pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi dari responden. Pada angket langsung, responden diberikan formulir dengan pilihan jawaban yang telah disiapkan oleh peneliti, di mana mereka diminta memilih opsi yang paling sesuai dengan pandangan atau pengalaman pribadi mereka. Instrumen tersebut menggunakan skala likert dengan gradasi jawaban , sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Tabel 3.4 Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Skor diperoleh melalui rumus

$$\text{Persentase Motivasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.5 Kriteria Motivasi Belajar

Tingkat motivasi	Rentang skor
Sangat tinggi	81% – 100%
Tinggi	61% – 80%
Cukup	41% – 60%
Rendah	21% – 40%
Sangat rendah	≤ 20%

Keterangan:

5 : Sangat Baik 4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Sangat Kurang

Tabel 3.6 Kisi-kisi Motivasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal	
			Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	a. Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPAS	1	
		b. Saya akan mengerjakan tugas IPAS jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan	2	
		c. Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPAS	1	
		d. Ketika mendapatkan nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi		5

2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	a.Saya tertarik mengerjakan soal -soal IPAS yang diberikan guru	1	
		b.Saya memperhatikan dengan sungguh - sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS	1	
		c. Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS	1	
		d. Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan Pelajaran IPAS dari berbagai sumber		5
3	Adanya harapan	a. Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS		4
		b. Saya belajar IPA dengan sungguh - sungguh agar mudah menggapai cita - cita di masa depan	1	
		c. Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian	1	
4	Adanya apresiasi untuk belajar	a. Saya rajin mengerjakan soal latihan IPAS maka guru akan memberikan pujian	3	
		b. Saya malas belajar IPAS meskipun orang tua memberikan hukuman jika mendapatkan nilai jelek		5
		c. Guru memberikan pujian atas nilai IPAS saya, saya menjadi tambah bersemangat belajar IPS	1	

5	Adanya kegiatan menarik dalam pembelajaran	a. Pelajaran IPAS menarik dan tidak membosankan	1	
		b. Saya senang dengan pelajaran IPAS karena guru menggunakan media pembelajaran	1	
		c. Saya malas mengikuti pelajaran IPAS jika diberikan soal latihan		4
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pelajaran IPAS	1	
		b. Saya senang belajar IPAS secara kelompok karena dapat berdiskusi dengan teman	1	
		c. Saya merasa terganggu belajar apabila kelas berisik	1	

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah langkah setelah peneliti mendapatkan data dari responden untuk dianalisis sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dalam sebuah penelitian. Pendekatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan beberapa pengujian untuk menilai hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu dengan melaksanakan serangkaian uji, termasuk uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas, dan akhirnya untuk mengetahui hasilnya yaitu uji hipotesis. Uji ini akan memanfaatkan alat bantu berupa SPSS.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah proses yang menunjukkan seberapa jauh alat ukur yang digunakan dalam suatu penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut (Janna dan Herianto 2021), uji validitas merupakan pengujian untuk menentukan apakah suatu kuesioner sah atau valid. Alat ukur yang dimaksud di sini adalah pertanyaan- pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner tersebut. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila pertanyaan di dalamnya mampu mewakili hal-hal yang ingin diukur oleh kuesioner itu sendiri. Dalam penelitian ini, pengujian validitas instrumen dilakukan dengan berkonsultasi kepada ahli validator, yang diminta memberikan pertimbangan untuk memeriksa dan memulai secara sistematis apakah setiap butir instrumen telah mewakili apa yang ingin diukur.

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *expert judgement*, yaitu pengujian validitas isi instrumen melalui *expert judgement* untuk menelaah kisi-kisi dari kesesuaian butir-butir pertanyaan dalam lembar observasi. Hasil dari validasi isi melalui *expert judgement* menyatakan bahwa instrumen keaktifan siswa valid, sehingga layak untuk diuji coba selanjutnya. Selain validasi isi, validitas juga perlu dibuktikan dengan validasi konstruk. Validasi konstruk mengacu pada sejauh mana instrumen dapat mengukur konstruk teoritis yang ingin diukur. Adapun teknik perhitungan dari hasil instrumen ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

1. Skor yang Diperoleh Siswa= total skor penilaian dari ahli terhadap semua item
2. Skor Maksimum = jumlah item x skor tertinggi (missal skala 1-5, skor tertinggi = 5)

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel bertujuan untuk menentukan sebaran data yang dianalisis memiliki distribusi bersifat normal atau tidak normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah *Shapiro-Wilk* dengan aplikasi SPSS versi 25.0 untuk *Windows*. Pengujian dilakukan pada tingkat signifikansi (0,05). Parameter penentuan uji normalitas data ialah:

1. Apabila nilai signifikansi (sig) melebihi ambang batas 0,05, maka distribusi data dapat dikategorikan sebagai normal.
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) berada pada atau di bawah 0,05, maka distribusi data dinyatakan tidak memenuhi kriteria normalitas.

Dalam rangka menguji normalitas data, analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0 untuk *Windows*, dengan prosedur sebagai berikut:

1. Buka dan jalankan perangkat lunak SPSS 24.0.
2. Buat variabel baru pada *tab variable View*.
3. *Entry* data di *tab Data View*.
4. Tetapkan klasifikasi serta angka yang sesuai dalam bagian *Values*.
5. Akses menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*, lalu alihkan data

ke dalam kotak *Dependent List*.

6. Klik opsi *Plots*, beri tanda centang pada *Normality Plots with Tests*, lalu klik *Continue* dan *OK*.

b. Uji Homogenitas

Pedoman dalam uji homogenitas didasarkan pada kriteria berikut:

1. Apabila nilai signifikansi (sig) melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok bersifat seragam (homogen).
2. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, maka varians antar kelompok dianggap tidak seragam (tidak homogen).

Analisis uji homogenitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0. Adapun tahapan uji homogenitas dengan SPSS 25.0 adalah sebagai berikut:

1. Jalankan program SPSS 25.0.
2. Buat variabel baru pada tampilan *Variable View*.
3. *Entry* data di tab *Data View*.
4. kategori dan nilai melalui opsi *Values*.
5. Akses menu *Analyze* → *Compare Means* → *One-Way ANOVA*, kemudian pilih variabel yang sesuai dan pindahkan ke dalam kategori faktor yang relevan.
6. Pada opsi *Options*, centang *Homogeneity of Variance Test*, lalu tekan *Continue* dan akhiri dengan menekan *OK*.

c. Uji Hipotesis

Membandingkan variabel X dan variabel Y adalah utama dari ujipotesis dengan menerapkan uji-t *Independent Sample T-Test* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25.0.

Adapun hipotesis penelitian probing prompting ini yaitu:

Ha : Media Monopoli *Board* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa kelas IV SDN SD Negeri 067241 Medan, dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$.

Ho : Media Monopoli *Board* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa kelas IV SDN SD Negeri 067241 Medan, dengan tingkat signifikansi $p \geq 0,05$.

Pengujian hipotesis dapat dikerjakan memakai program dengan langkah-langkahnya yaitu:

- 1) *Open program SPSS 25.0*
- 2) *Tetapkan parameter data dalam tab variable*
- 3) *Tentukan parameter untuk setiap kelas*
- 4) *Klasifikasi variabel dan representasi nilai dalam label*
- 5) *Memasukkan dataset ke dalam tab tampilan data*
- 6) *Pilih menu Analyze → Compare Means → Independent Sample T-Test → pindahkan data ke dalam kolom test variable dan grouping variable → klik define groups → isi kolom sesuai kelompok yang akan diuji → Continue → oke.*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. Adapun pendekatan yang diterapkan bersifat kuantitatif dengan pendekatan *quasi-eksperimental*, khususnya memakai model *Nonequivalent Control Group Design*. Pendekatan ini mencakup dua kelompok non-acak, yaitu kelas perlakuan (eksperimen) dan kelas pembanding (kontrol). Penelitian ini dilakukan di SDN 067241 Medan Denai, penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi sebanyak 51 siswa, yaitu kelas IV-B sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan media monopoli, serta kelas IV-A yang difungsikan sebagai kelompok pembanding dengan metode pembelajaran konvensional tanpa media tersebut. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengujian validitas terhadap angket yang akan dinilai peneliti di kelas sampel. Langkah ini dilakukan untuk memastikan kualitas angket yang diterapkan dalam studi ini. Setelah mengumpulkan hasil uji validitas, peneliti melaksanakan ujian awal *pre-test* dan uji akhir *post-test* untuk siswa di kelas eksperimen dan kelas control, dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi.

Peneliti melaksanakan Uji awal untuk siswa di kelas eksperimen yang menerapkan media monopoli *board* selama proses pembelajaran IPAS, serta

kepada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Setelah melakukan hasil *pre-test*, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) berupa media monopoli *board*, sementara kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media monopoli *board*. Setelah perlakuan diberikan selama periode tertentu, peneliti melaksanakan *post-test* kepada siswa di kedua kelas untuk menilai sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil dari *post-test* ini diharapkan dapat menunjukkan pengaruh bermakna bahwa pemanfaatan media monopoli *board* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di SDN 067241 Medan Denai.

4.1.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas menggunakan *expert judgment* adalah cara untuk menilai validitas instrumen penelitian melalui evaluasi dari ahli yang memiliki keahlian di bidang terkait. Dalam metode ini, para ahli menilai instrumen penelitian untuk memastikan bahwa instrumen tersebut tepat mengukur konsep yang dimaksud. *Expert judgment* dengan menguji instrumen bukan pada sampel agar selanjutnya di uji coba. Adapun instrumen yang di validasi pada penelitian ini adalah angket motivasi belajar peserta didik.

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

1. Skor yang diperoleh siswa= total skor penilaian dari ahli terhadap semua item.
2. Skor maksimum= jumlah item x skor tertinggi (misal skala 1-5, skor tertinggi=5)

$$\text{Nilai} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= 0,19 \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli

Validator	Total	Presentasi	Kriteria	Keterangan
Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd	19	95%	Sangat Baik	Dapat digunakan tanpa revisi

Hasil validasi dari pak Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd diperoleh presentasi 95% dengan kategori sangat baik serta memiliki keterangan sehingga layak digunakan tanpa perbaikan.

4.1.2. Deskripsi Hasil Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas

Kontrol

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data motivasi belajar siswa dari hasil *Pre-tes* dan *post-test*. *Pre-test* merupakan tes motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* merupakan tes motivasi belajar siswa yang diberikan setelah perlakuan. Pada kelas kontrol perlakuan yang diberikan hanya sebatas pembelajaran dengan model konvensional tanpa adanya media pembelajaran. Hasil *pre-test* dan *post-test* data motivasi belajar siswa disajikan dalam tabel frekuensi berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Data Pre-Test Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	40-46	3	12%
2	47-53	5	20%

3	54-60	6	24%
4	61-67	5	20%
5	68-74	4	16%
6	75-82	2	8%
Total		25	100%
Rata-Rata		58	
Tertinggi		82	
Terendah		40	

Berdasarkan hasil *pre-test* pada tabel data di atas, jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 40-46 berjumlah 3 siswa (12%), nilai interval 47-53 berjumlah 5 siswa (20%), nilai interval 54-60 berjumlah 6 siswa (24%), nilai interval 61-67 berjumlah 5 siswa (20%), nilai interval 68-74 berjumlah 4 siswa (16%), nilai interval 75-82 berjumlah 2 siswa (8%). Rata-rata nilai dari *pre-test* adalah 58 dengan nilai tertinggi 82 dan terendah 40.

Tabel 4.3 Hasil Data *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	63-65	3	8%
2	66-68	4	16%
3	69-71	6	24%
4	72-74	5	20%
5	75-77	2	8%
6	78-80	6	24%
Total		25	100%
Rata-Rata		73	
Tertinggi		80	
Terendah		63	

Berdasarkan hasil *post-test* pada tabel di atas, jumlah siswa yang memperoleh nilai pada interval 63–65 berjumlah 2 siswa (8%), interval 66–68 berjumlah 4 siswa (16%), interval 69–71 berjumlah 6 siswa (24%), interval 72–74 berjumlah 5 siswa (20%), interval 75–77 berjumlah 2 siswa (8%), dan interval

78–80 berjumlah 6 siswa (24%).

Rata-rata nilai siswa pada *post-test* adalah sebesar 72,52, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 63. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada interval 69–71 dan 78–80, sehingga hasil belajar siswa pada kelas kontrol tergolong cukup baik.

4.1.3. Deskripsi Hasil Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas

Eksperimen

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data motivasi belajar siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* merupakan tes motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum perlakuan, sedangkan *post-test* merupakan tes motivasi belajar siswa yang diberikan setelah perlakuan. Pada kelas eksperimen perlakuan yang diberikan yaitu dengan menggunakan Media Monopoli *Board* dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* motivasi peserta belajar disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Data *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	60-63	6	23,1%
2	64-67	4	15,4%
3	69-71	8	30,8%
4	72-75	6	23,1%
5	76-79	1	3,8%
6	80-83	1	3,8%
Total		26	100%
Rata-Rata			70
Tertinggi			83
Terendah			60

Berdasarkan hasil *pre-test* pada tabel di atas, jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 60-63 berjumlah 6 siswa (23,1%), nilai interval 64-67 berjumlah 4 siswa (15,4%), nilai interval 69-71 berjumlah 8 siswa (30,8%), nilai interval 72-75 berjumlah 6 siswa (23,1%), nilai interval 76-79 berjumlah 1 siswa (3,8%), dan nilai interval 80-83 berjumlah 1 siswa (3,8%). Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen adalah 70 dengan nilai tertinggi 83 dan terendah 60. Berdasarkan hasil tersebut motivasi belajar siswa dapat dikatakan rendah.

Tabel 4.5 Hasil Data *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	78-79	3	11,5%
2	80-81	8	30,8%
3	82-83	4	15,4%
4	84-85	5	19,2%
5	86-87	2	7,7%
6	88-90	4	15,4%
Total		26	100%
Rata-Rata			83
Tertinggi			90
Terendah			78

Berdasarkan hasil *post-test* pada tabel di atas, jumlah siswa yang mendapatkan nilai interval 78-79 berjumlah 3 siswa (11,5%), nilai interval 80-81 berjumlah 8 siswa (30,8%), nilai interval 82-83 berjumlah 4 siswa (15,4%), nilai interval 84-85 berjumlah 5 siswa (19,2%), nilai interval 86-87 berjumlah 2 siswa (7,7%), nilai interval 88-90 berjumlah 4 siswa (15,4%). Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu 83 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 78. Berdasarkan hasil tersebut terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dari rendah menjadi tinggi.

4.1.4. Pengujian Prasyarat Data

Pengujian prasyarat data adalah langkah awal yang krusial pada analisis data untuk memastikan bahwa data yang digunakan sesuai dengan kriteria yang diperlukan oleh metode statistik yang akan diterapkan. Pengujian prasyarat tujuan ini adalah untuk menilai apakah data yang telah dikumpulkan sudah memenuhi syarat-syarat dasar yang diperlukan, seperti normalitas, homogenitas, dan independensi.

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan analisis parametrik. Analisis uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk *Windows*, dengan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi (sig) melebihi 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test kontrol	.089	25	.200*	.973	25	.729
pos-test kontrol	.143	25	.200*	.950	25	.247
pre-test ekperimen	.139	25	.200*	.935	25	.111
pos-test ekperimen	.140	25	.200*	.936	25	.121

Sumber : Data diolah SPSS (2026)

Berdasarkan hasil output uji normalitas pada tabel diatas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 25. Dapat dilihat bahwa *pre-test* eksperimen memperoleh hasil sebesar 0,729 dan 0,111 > 0,05 dan *post-test* eksperimen memperoleh hasil sebesar 0,247 dan 0,121 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *pre-test* dan *pos-ttest* kelas eksperimen telah berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah mengonfirmasi bahwa sampel berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk menilai apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 *for Windows*, pada taraf signifikansi, jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki varians yang homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap memiliki varian yang tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang diperoleh.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.713	1	49	.106
	Based on Median	2.444	1	49	.124
	Based on Median and with adjusted df	2.444	1	47.042	.125
	Based on trimmed mean	2.690	1	49	.107

Sumber : Data diolah SPSS (2026)

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa

nilai signifikansi (sig.) *based on mean* sebesar 0,106 , dengan demikian nilai signifikansi $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa varians data nilai kelas eksperimen dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian selanjutnya.

3. Uji Hipotesis (Uji t/*Paired Sample t-Test*)

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli *board* terhadap motivasi belajar peserta didik. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t untuk sampel berpasangan (*Paired Sample t-Test*), karena pengukuran dilakukan pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media monopoli *board* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media monopoli *board* terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji *Independent T-Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Df
Nilai	Equal variances assumed	2.713	.106	-8.798	49
	Equal variances not assumed			-8.747	44.291

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Nilai	Equal variances assumed	.000	-10.865	1.235	-13.346
	Equal variances not assumed	.000	-10.865	1.242	-13.367

		t-test for Equality of Means
		95% Confidence Interval of the Difference Upper
Nilai	Equal variances assumed	-8.383
	Equal variances not assumed	-8.362

Sumber : Data diolah SPSS (2026)

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel , nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000 lebih rendah dari 0,05. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran monopoli *board* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Untuk informasi lebih lanjut mengenai rata-rata nilai *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nil ai Posttest kelas kontrol	25	72.52	5.018	1.004
Posttest kelas eksperimen	26	83.38	3.732	.732

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media monopoli *board* terhadap motivasi belajar peserta didik IPAS kelas IV SDN 067241 Medan Denai. Untuk menjawab rumusan masalah yang ditetapkan, pembahasan akan dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

4.2.1. Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, dilakukan analisis *pre-test* dan *post-test* pada k

Monopoli *Board* dengan skor rata-rata meningkat menjadi 83 tergolong sangat tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahawa media Monopoli *Board* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Media monopoli

mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, media pembelajaran monopoli juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar baik melalui diskusi, kerja sama kelompok, maupun aktivitas permainan yang mengandung unsur edukatif. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah yang cenderung menyukai pembelajaran bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan..

4.2.2. Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol

Berdasarkan rumusan masalah kedua dijawab melalui analisis terhadap kelompok control yang tidak diberikan media monopoli *board*, melainkan menggunakan metode pembelajaran konvensional melalui ceramah. Hasil pre-test kelompok ini menunjukkan skor rata-rata 58 tergolong cukup dan meningkat menjadi 73 tergolong tinggi setelah pembelajaran berlangsung. Meskipun terjadi peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan cenderung bersifat satu arah, dimana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara peserta didik cenderung pasif dalam menerima informasi. Kurangnya media pembelajaran juga menyebabkan rendahnya daya tarik pembelajaran, sehingga motivasi belajar peserta didik tidak mengalami peningkatan yang optimal.

Pembelajaran tanpa media yang menarik cenderung membuat peserta

didik cepat merasa bosan, kurang fokus, serta kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada kurang maksimalnya peningkatan motivasi belajar peserta didik.

4.2.3. Pengaruh Media Monopoli terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Sebagai upaya menjawab rumusan masalah ketiga, dilakukan uji hipotesis dengan teknik *independent t sample t-test*. Temuan analisis memperlihatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang mengindikasikan perbedaan signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol. Oleh karenanya, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar IPAS peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran monopoli terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kelompok eksperimen yang menggunakan media monopoli menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media.

Media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik melalui integrasi unsur permainan dalam pembelajaran. Peserta didik tidak lagi pasif, tetapi aktif melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga mendorong rasa ingin tahu, semangat belajar,

dan keinginan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi tanpa merasa terbebani. Kondisi ini juga dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung, yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya motivasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh (Murtiyani et al 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, minat, serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. 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. Selain itu, penelitian oleh (Wulandari et al 2024) juga menyatakan bahwa media *board game* edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar karena menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan dalam penafsiran hasilnya. Keterbatasan tersebut meliputi keterbatasan pengetahuan dan

keahlian peneliti dalam melaksanakan prosedur penelitian, serta keterbatasan waktu dalam penggunaan media pembelajaran monopoli *board* yang memerlukan durasi lebih lama dalam pelaksanaannya. Selain itu, penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi, yaitu di SDN 067241 Medan Denai, sehingga hasil yang diperoleh berpotensi berbeda jika diterapkan di sekolah lain. Keterbatasan waktu juga terjadi karena penelitian dilaksanakan bersamaan dengan proses penyusunan skripsi, yang dapat membatasi ruang lingkup penelitian dan mempengaruhi hasil yang diperoleh. Di sisi lain, objek penelitian hanya difokuskan pada pengaruh media pembelajaran papan monopoli terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, seluruh keterbatasan ini perlu menjadi pertimbangan dalam menafsirkan hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Motivasi belajar siswa dikelas eksperimen yang menggunakan media monopoli *board* menunjukkan perubahan, yang terlihat dari nilai rata-rata 83 dengan jumlah 26 peserta didik yang telah memenuhi standar nilai. Dengan nilai tersebut disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa telah menunjukkan peningkatan dan proses belajar siswa lebih aktif dan efektif.
2. Motivasi belajar siswa di kelas kontrol terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 73 dengan total 25 peserta didik, dimana belum semua mencapai nilai standar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli *board* masih kurang dan belum memenuhi pembelajaran yang optimal.
3. Media Monopoli *Board* memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa, dengan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0.000 < 0,05$. Hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh Media Monopoli *Board* mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas IV SDN 067241 Medan Denai.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian terkait pengaruh media monopoli board terhadap motivasi belajar peserta didik IPAS kelas IV SDN 067241 Medan Denai, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran inovatif, seperti monopoli *board*, sebagai alternatif dari metode konvensional yang cenderung berpusat pada ceramah dan hafalan. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat mengembangkan variasi metode pembelajaran yang kreatif agar proses belajar menjadi lebih bermakna, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 067241 Medan Denai.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk menggunakan media pembelajaran monopoli *board* dalam proses pembelajaran sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan penerapan yang tepat, media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong keaktifan, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak monoton.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, lokasi,

maupun jenjang pendidikan, sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan. Selain itu, penelitian juga dapat dikembangkan dengan mengkaji variabel lain yang relevan, seperti hasil belajar, minat belajar, dan keterampilan berpikir kritis yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran *monopoli board*. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang berbeda serta waktu penelitian yang lebih panjang agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan media secara pembelajaran lebih mendalam dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- . R. R., . M. A. R., . Q. K. E. A., & . L. A. F. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261.
- Alfiyyah Salam, N., Saiful Islam, M., Yaumi, M., Rapi, M., Alauddin Makassar, U., & Yasin Limpo No, J. H. (2021). *Learning media, Learning technology, Difference in Terms (MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN (Pengertian, Sejarah Dan Perbedaan Istilah)*. 36, 1–9.
- Amelia, S. N., Dayu, D. P. K., Rosniwaty, Khoiroh, H., & Abdussyukur, K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 231–238.
- Apsari, N. (2021). *344-885-1-Pb*. 9(1), 37–45.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, Usep Setiawan. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dimiyati, F. A. (2022). Penerapan Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Kemampuan Afektif dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar pada Muatan IPA. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu*, 2(1), 7–15. <https://doi.org/10.54065/pelita.2.1.2022.204>
- Dzulfian Syafrin, dkk. (2025). Pengembangan Media Kuis Interaktif Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smk Produksi Film. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- 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>

- Fahrniza, A., Jaenudin, R., & Hasmidyani, D. (2021). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 75–83. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i2.15309>
- Fitrianingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). *DWIJA CENDEKIA : Jurnal Riset Pedagogik Volume 7 Nomor 1 Tahun 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 Volume xx Nomor xx Tahun 20xx Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas , salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas yaitu guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional , yakni yang memiliki kompetensi pedagogik (Munadi , 2013 ; Wahyuddin , 2017).*
- Guaña-Moya, J., Arteaga-Alcívar, Y., Criollo-C, S., & Cajamarca-Carrasco, D. (2024). Use of Interactive Technologies to Increase Motivation in University Online Courses. *Education Sciences*, 14(12), 1–28. <https://doi.org/10.3390/educsci14121406>
- Hakim, A. R., Hasibuan, A. R., & Hariani, P. P. (2024). Implementation of Multimedia Development Life Cycle in Learning Media Applications for Children with Mental Disabilities. *Hanif Journal of Information Systems*, 2(1), 11–21. <https://doi.org/10.56211/hanif.v2i1.28>
- Khaerunnisa, Latri, & Lestari. (2022). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Kharisma Aprodhita Az Zahra Putri Hidayat, Anisa Shinta Dewi, Savia Fitrianing Tyas, Ifa Nurhayati, & Anik Maghfiroh. (2024). Studi Literatur Pengaruh Media Video Terhadap Keterampilan Praktik Pangkas Rambut. *Jurnal Tata Rias*, 14(2), 107–122. <https://doi.org/10.21009/jtr.14.2.09>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bab 2 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Mahardikha, S. K., Yusuf, M., & Musdad, A. A. (2023). Development of Learning Media Based on Gamification of Hijayyah Letters in Elementary Schools. *JTP Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 29–41. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34554>
- Maryani, D. (2022). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 54–59. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1600>
- Mayer, R. (2021). Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Dalam RE Mayer (Ed.), *Buku Pegangan Pembelajaran Multimedia Cambridge* (hlm. 31–48). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>. *Buku Pegangan Pembelajaran Multimedia Cambridge (Hlm. 31–48). Cambridge University Press., 1*, 31–48.
- Murtiyani, T., Muhtaj, M., Salsabila, NF, Kurnianto, WA, Kurniawan, Y., & Mualiyah, S. (2024). Dampak Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi pada Materi Bumi dan Tata Surya. *Vokasional: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (1), 33–40. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.251>
- N. Ningsih, R. Fitri, S. Widayati, E. C. M. (2023). Pengembangan media “moku” (monopoli negaraku) untuk mengenalkan cinta tanah air pada anak usia dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 9, 237–254.
- 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>
- Nurhasanah, A., & Hamidah, R. (2024). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 23–31.
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2.
- Paradiba, E. (2024). *Skripsi Elza Paradiba (1). February*, 4–6.
- Putri, E. Z., Karwanto, K., & Haq, M. S. (2025). Peran Manajemen Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Pengembangan Kompetensi Guru. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 69–81. <https://doi.org/10.33366/ilg.v8i1.6619>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Nur, N., Rohmah, S., Maftuhah, Y., Desstya, A., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2023). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*

MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN. 10, 127–141.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.

<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>

Rasyid, R. (2021). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland), 11(1)*, 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe>
co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.

Solehah, I., Wilson, W., & Jais, M. (2023). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di Kampung Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, 734–742. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2120>

Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan, 11(2)*, 13–27.

Sugiyono. (2023). penelitian kuantitatif, kualitatif 2019

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA Abstrak *Pendahuluan Pendidikan m*

Susiawati, I., & Angko Wildan, D. M. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu, 5(5),3(2),524–532*. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game- based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

- Wulandari, Y. A., Untari, E., Windari, D., Guru, P., & Dasar, S. (2025). *Inovasi Pembelajaran Melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044>
- Wulandari, YA, Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi Pembelajaran melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu* , 9 (5), 1380–1389. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10044>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yunita, R., Praherdiono, H., & Adi, E. P. ; (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ideguru*, 2(4), 284–289.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran Modul Ajar Kelas Eksperimen

A. Informasi Umum

Satuan Pendidikan	SDN 067241 Medan Denai
Kelas/Fase/Semester	IV B (Empat)/Fase B/Genap
Domain/Topik	IPAS/ Keberagaman
Sub Materi	Keberagaman Budaya
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 Menit) (1 Pertemuan)
Kompetensi Awal (Pengetahuan/Keterampilan Persyarat)	Peserta didik telah mengenal kehidupan sosial di lingkungan sekitar serta memahami adanya perbedaan kebiasaan, bahasa, dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.
Profil Lulusan (Kurikulum Merdeka)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME ✓ 2. Kewargaan ✓ 3. Penalaran kritis ✓ 4. Kreativitas ✓ 5. Kolaborasi ✓ 6. Kemandirian 7. Kesehatan 8. Komunikasi ✓
Sarana dan Prasarana	<p>Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku : Buku IPAS Kelas IV 2. Bahan ajar : Leaflet 3. Media Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> a. PPT b. Video pembelajaran keberagaman budaya Indonesia c. Media permainan Monopoli Budaya (cetak) d. Video Lagu Nasional dan Lagu Daerah Lagu Garuda Pancasila. https://youtu.be/kbHFU-tzI1c?si=PiJFQ9uJFdLukv4v Lagu Daerah “Ampar-ampar Pisang” https://youtu.be/gtCS-eJF3kM?si=-H1Ilc0mQWeYeQlx e. Lagu Keberagaman https://youtu.be/N4m1d428RQo?si=L1p2a-yjrWZNY1v <p>Sarana dan Prasarana</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LCD Proyektor 2. Laptop
Target Peserta Didik	Peserta didik reguler/tipikal: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
Modul dan Metode Pembelajaran	Modul Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Metode Pembelajaran: penugasan, diskusi kelompok, presentasi

B. Komponen Inti

Capaian Pembelajaran Elemen	Peserta didik mampu mengenal dan menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia serta menunjukkan sikap menghargai perbedaan sebagai wujud persatuan sesuai karakteristik Fase B.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia (C2).2. Peserta didik mampu menjelaskan contoh keberagaman sosial dan budaya melalui permainan Monopoli Budaya (C3).3. Peserta didik mampu menunjukkan sikap toleransi dan kerja sama dalam kegiatan kelompok (C3).
Pemahaman Bermakna	Peserta didik memahami bahwa Indonesia memiliki keberagaman sosial dan budaya yang harus dihargai untuk menjaga persatuan dan kesatuan.
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none">a. Apakah kalian memiliki teman yang berbeda suku atau kebiasaan?b. Mengapa Indonesia memiliki banyak budaya yang berbeda?c. Bagaimana sikap kita terhadap perbedaan tersebut?
Persiapan Kegiatan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Menyiapkan media Monopoli Budaya dan LKPD2. Menyiapkan PPT dan video pembelajaran3. Mengatur tempat duduk berkelompok4. Menyiapkan alat evaluasi dan refleksi5. Menciptakan suasana kelas yang kondusif

C. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan	Prinsip dan Pengalaman Belajar		10 Menit
Pembiasaan dan Orientasi (Pengalaman Belajar-Memahami)	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan) (Berkesadaran)</i> 2. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama yang dipimpin ketua kelas. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan) (Berkesadaran)</i> 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik secara tertib. <i>(Berkesadaran)</i>	1. Peserta didik merespons salam dengan sopan. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan)</i> 2. Peserta didik berdoa sesuai agama masing-masing sebelum belajar. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan)</i> 3. Peserta didik menjawab absensi dengan jelas dan sopan.	
Apersepsi dan Motivasi (Pengalaman Belajar-Memahami)	1. Guru memberikan pertanyaan pemantik: - Apakah kalian punya teman yang berbeda suku atau bahasa? - Apa saja perbedaan yang kalian lihat di lingkungan sekitar? - Mengapa kita harus saling menghargai perbedaan? <i>(PPM – Penalaran Kritis) (Bermakna)</i> 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan permainan Monopoli Budaya. <i>(PPM – Komunikasi) (Berkesadaran)</i>	1. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. <i>(PPM – Penalaran Kritis)</i> 2. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran. <i>(PPM – Komunikasi)</i>	

B. Kegiatan Inti			45 Menit
<p>Fase 1: Pengenalan Game <i>(Memahami)</i></p>	<p>1. Guru menampilkan video/gambar tentang keberagaman budaya Indonesia. <i>(TPACK)</i> <i>(Menggembirakan)</i></p> <p>2. Guru menjelaskan konsep keberagaman sosial dan budaya. <i>(Bermakna)</i></p> <p>3. Guru memperkenalkan permainan Monopoli Budaya dan tujuannya. <i>(Komunikasi)</i> <i>(Berkesadaran)</i></p>	<p>1. Peserta didik mengamati media pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik menyimak penjelasan guru.</p>	
<p>Fase 2: Pembentukan Kelompok & Aturan Game <i>(Memahami)</i></p>	<p>1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok. <i>(Kolaborasi)</i></p> <p>2. Guru menjelaskan aturan permainan Monopoli Budaya. <i>(Komunikasi)</i></p> <p>3. Guru membagikan LKPD dan alat permainan. <i>(Bermakna)</i></p>	<p>1. Peserta didik membentuk kelompok. <i>(Kolaborasi)</i></p> <p>2. Peserta didik memahami aturan permainan.</p> <p>3. Peserta didik menyiapkan alat permainan.</p>	
<p>Fase 3: Pelaksanaan Game <i>(Mengaplikasi)</i></p>	<p>1. Guru memandu jalannya permainan. <i>(Menggembirakan)</i></p> <p>2. Guru memonitor aktivitas dan diskusi kelompok. <i>(Kolaborasi)</i></p> <p>3. Guru memberikan penguatan saat peserta didik mengalami kesulitan. <i>(Bermakna)</i></p>	<p>1. Peserta didik bermain Monopoli Budaya secara bergiliran. <i>(Kolaborasi)</i></p> <p>2. Peserta didik membaca kartu budaya dan berdiskusi. <i>(Penalaran Kritis)</i></p> <p>3. Peserta didik mencatat hasil pada LKPD. <i>(Kemandirian)</i></p>	
<p>Fase 4: <i>Diskusi dan Analisis</i> <i>(Mengaplikasi)</i></p>	<p>1. Guru mengarahkan peserta didik mendiskusikan hasil permainan. <i>(Bermakna)</i></p> <p>2. Guru mengaitkan dengan konsep toleransi dan keberagaman. <i>(Berkesadaran)</i></p>	<p>1. Peserta didik mendiskusikan hasil permainan.</p> <p>2. Peserta didik menyimpulkan informasi budaya. <i>(Penalaran Kritis)</i></p>	

<p>Fase 5: Presentasi Hasil <i>(Merefleksi)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil. <i>(Komunikasi)</i> <i>(Menggembirakan)</i> 2. Guru memberi kesempatan kelompok lain bertanya. <i>(Kolaborasi)</i> 3. Guru memberikan umpan balik dan penguatan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi. <i>(Komunikasi)</i> 2. Peserta didik menanggapi kelompok lain. <i>(Kolaborasi)</i> 3. Peserta didik menerima umpan balik. 	
--	--	--	--

C. Kegiatan Penutup	15 Menit
----------------------------	-----------------

<p>Evaluasi dan rencana tindak lanjut (Pengalaman Belajar – Merefleksi)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi kepada peserta didik. <i>(Penalaran Kritis)</i> <i>(Berkesadaran)</i> 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran. <i>(Bermakna)</i> 3. Guru memberikan pertanyaan refleksi: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang kalian pelajari hari ini? b. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan? <i>(Komunikasi)</i> 4. Guru memberikan motivasi. <i>(Menggembirakan)</i> 5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. <i>(Keimanan dan Ketakwaan)</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan evaluasi. 2. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran. 3. Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi. <i>(Komunikasi)</i> 4. Peserta didik berdoa dan menjawab salam. 	
--	--	--	--

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Mata Pelajaran : IPAS

Fase/Kelas : B / IV

Materi : Keberagaman Sosial dan Budaya

Judul Kegiatan Belajar Keberagaman Sosial dan Budaya melalui Permainan Monopoli Budaya

Tujuan Kegiatan

Melalui kegiatan bermain Monopoli Budaya, peserta didik mampu mengenal berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya Indonesia serta menunjukkan sikap toleransi dan kerja sama.

Petunjuk Kerja

1. Bentuklah kelompok yang terdiri dari 4–5 orang.
2. Bacalah aturan permainan Monopoli Budaya dengan cermat.
3. Mainkan Monopoli Budaya sesuai aturan yang telah disepakati.
4. Setiap kali berhenti di petak tertentu, bacalah kartu budaya yang diperoleh.
5. Diskusikan jawaban atau informasi bersama anggota kelompok.
6. Catat hasil diskusi pada tabel LKPD.
7. Kerjakan dengan penuh tanggung jawab dan saling menghargai pendapat teman.

Tabel Hasil Kegiatan Monopoli Budaya

No	Nama Budaya	Asal Daerah	Jenis Keberagaman (Suku/Adat/Bahasa/Lainnya)	Nilai yang diperoleh
1				
2				
3				
4				
5				

A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

- Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
- Bahan Ajar *Leaflet*
- Media Monopoli Budaya
- Lingkungan sekitar sebagai sumber belajar

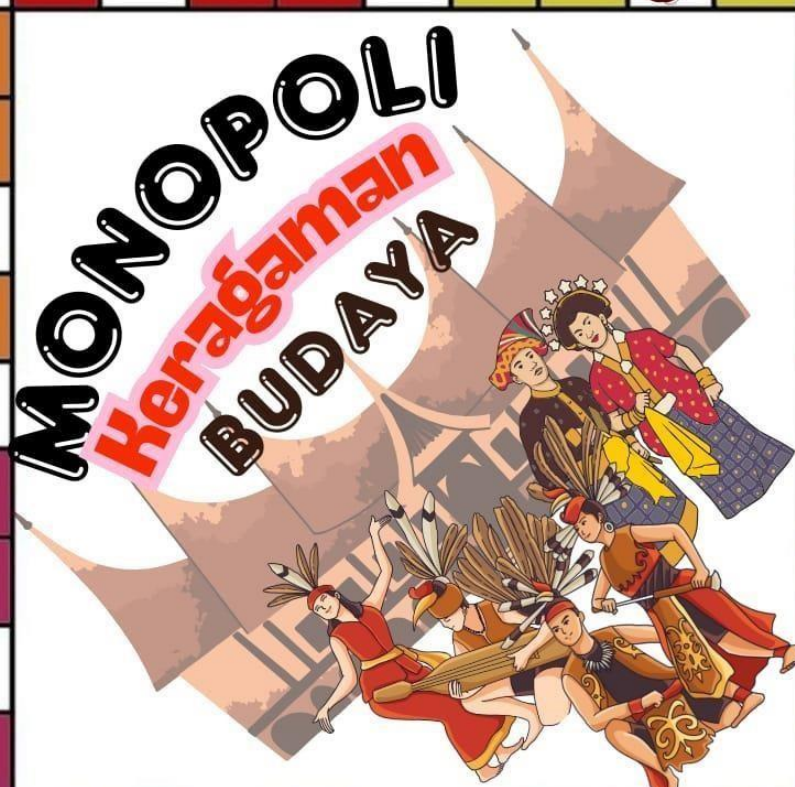
B. Glosarium

- **Keberagaman:** Keadaan yang menunjukkan adanya perbedaan.
- **Budaya:** Cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat.
- **Toleransi:** Sikap menghargai perbedaan.

C. Daftar Pustaka

- Buku Tematik Kelas IV Kurikulum Merdeka
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase



BONUS + 30	+ 10	MUNDUR DUA LANGKAH	+ 10	+ 10	BACA MATERI LAGI	+ 20	+ 20	MENANYI LAGU DAERAH	+ 20	JALAN-LAN KE BALI							
+ 40	+ 40	<h1 style="text-align: center;">MONOPOLI</h1> <h2 style="text-align: center; color: red;">Heragaman</h2> <h3 style="text-align: center;">BUDAYA</h3> 								+ 30							
KEMBALI KE START	+ 40									+ 30							
BACA MATERI LAGI	+ 30									MUNDUR TIGA LANGKAH							
+ 30	+ 40									TIRU SUARA HEWAN							
MAJU DUA LANGKAH	+ 30									+ 40							
BALI	+ 20									+ 20	MENANYI LAGU DAERAH	+ 20	MUNDUR SATU LANGKAH	+ 10	MAJU SATU LANGKAH	+ 10	START

<p>Rumah Krong Bade</p>  <p>Aceh</p>	<p>Rumah Bolon</p>  <p>Sumatera Utara</p>	<p>Rumah Selaso Jatuh Kembar</p>  <p>Riau</p>	<p>Rumah Panggung</p>  <p>Jambi</p>	<p>Rumah Kasepuhan</p>  <p>Jawa Barat</p>	<p>Rumah Kebaya</p>  <p>DKI Jakarta</p>	<p>Rumah Joglo</p>  <p>Jawa Tengah</p>	<p>Rumah Joglo</p>  <p>DI Yogyakarta</p>
<p>Rumah Gadang</p>  <p>Sumatera Barat</p>	<p>Rumah Bubungan Lima</p>  <p>Bengkulu</p>	<p>Nuwu Sesat</p>  <p>Lampung</p>	<p>Sulah Nyanda</p>  <p>Banten</p>	<p>Rumah Joglo</p>  <p>Jawa Timur</p>	<p>Rumah Gapura Candi Bentar</p>  <p>Bali</p>	<p>Rumah Adat Bale</p>  <p>Nusa Tenggara Barat</p>	<p>Mbaru Niang</p>  <p>Nusa Tenggara Timur</p>



D. Glosarium

- **Keberagaman:** Keadaan yang menunjukkan adanya perbedaan.
- **Budaya:** Cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat.
- **Toleransi:** Sikap menghargai perbedaan.

D. Daftar Pustaka

- Buku Tematik Kelas IV Kurikulum Merdeka
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase

Kepala Sekolah SDN 067241
Medan Denai



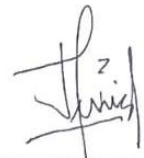
Dona Irmayani, S.Pd

Wali Kelas IV SDN 067241
Medan Denai



Chistin Romanli Lumbagaol, S.Pd

Penulis



Tri Widia Prawita

Lampiran Modul Ajar Kelas Kontrol

D. Informasi Umum

Satuan Pendidikan	SDN 067241 Medan Denai
Kelas/Fase/Semester	IV A (Empat)/Fase B/Genap
Domain/Topik	IPAS/ Keberagaman
Sub Materi	Keberagaman Budaya
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 Menit) (1 Pertemuan)
Kompetensi Awal (Pengetahuan/Keterampilan Persyarat)	Peserta didik telah mengenal kehidupan sosial di lingkungan sekitar serta memahami adanya perbedaan kebiasaan, bahasa, dan budaya dalam kehidupan sehari-hari.
Profil Lulusan (Kurikulum Merdeka)	9. Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME ✓ 10. Kewargaan ✓ 11. Penalaran kritis ✓ 12. Kreativitas ✓ 13. Kolaborasi ✓ 14. Kemandirian 15. Kesehatan 16. Komunikasi ✓
Sarana dan Prasarana	Sumber Belajar 4. Buku : Buku IPAS Kelas IV 5. Bahan ajar : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 6. Media Pembelajaran: a. PPT b. Video pembelajaran keberagaman budaya Indonesia c. Media permainan Monopoli Budaya (cetak) d. Video Lagu Nasional dan Lagu Daerah Lagu Garuda Pancasila. https://youtu.be/kbHFU-tzI1c?si=PiJFQ9uJFdLukv4v Lagu Daerah “Ampar-ampar Pisang” https://youtu.be/gtCS-eJF3kM?si=-H1Ilc0mQWeYeQlx e. Lagu Keberagaman https://youtu.be/N4m1d428RQo?si=L1p2a-yjrWZNYPlv Sarana dan Prasarana 3. LCD Proyektor 4. Laptop
Target Peserta Didik	Peserta didik reguler/tipikal: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
Modul dan Metode Pembelajaran	Modul Pembelajaran : Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Metode Pembelajaran: C e r a m a h , t a n y a j a w a b , diskusi kelompok, penugasan.

E. Komponen Inti

Capaian Pembelajaran Elemen	Peserta didik mampu mengenal dan menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia serta menunjukkan sikap menghargai perbedaan sebagai wujud persatuan sesuai karakteristik Fase B.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">4. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman sosial dan budaya di Indonesia (C2).5. Peserta didik mampu menjelaskan contoh keberagaman sosial dan budaya di lingkungan sekitar (C2).6. Peserta didik mampu menunjukkan sikap toleransi dan kerja sama dalam kegiatan kelompok (C3).
Pemahaman Bermakna	Peserta didik memahami bahwa Indonesia memiliki keberagaman sosial dan budaya yang harus dihargai untuk menjaga persatuan dan kesatuan.
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none">d. Apakah kalian memiliki teman yang berbeda suku atau kebiasaan?e. Mengapa Indonesia memiliki banyak budaya yang berbeda?f. Bagaimana sikap kita terhadap perbedaan tersebut?
Persiapan Pembelajaran Kegiatan	<ol style="list-style-type: none">6. Menyiapkan PPT dan video pembelajaran7. Menyiapkan LKPD8. Mengatur tempat duduk berkelompok9. Menyiapkan alat evaluasi10. Menciptakan suasana kelas yang kondusif

F. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan	Prinsip dan Pengalaman Belajar		10 Menit
Pembiasaan dan Orientasi (Pengalaman Belajar-Memahami)	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan)</i> <i>(Berkesadaran)</i> 2. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama yang dipimpin ketua kelas. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan)</i> <i>(Berkesadaran)</i> 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik secara tertib. <i>(Berkesadaran)</i>	2. Peserta didik merespons salam dengan sopan. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan)</i> 2. Peserta didik berdoa sesuai agama masing-masing sebelum belajar. <i>(PPM – Keimanan dan Ketakwaan)</i> 3. Peserta didik menjawab absensi dengan jelas dan sopan.	
Apersepsi dan Motivasi (Pengalaman Belajar-Memahami)	1. Guru memberikan pertanyaan pemantik: - Apakah kalian punya teman yang berbeda suku atau bahasa? - Apa saja perbedaan yang kalian lihat di lingkungan sekitar? - Mengapa kita harus saling menghargai perbedaan? <i>(PPM – Penalaran Kritis)</i> <i>(Bermakna)</i> 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan permainan Monopoli Budaya. <i>(PPM – Komunikasi)</i> <i>(Berkesadaran)</i>	1. Peserta didik menjawab pertanyaan guru. <i>(PPM – Penalaran Kritis)</i> 2. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran. <i>(PPM – Komunikasi)</i>	

B. Kegiatan Inti			45 Menit
<p>Fase 1: Penyampaian Materi <i>(Memahami)</i></p>	<p>1. Guru menampilkan video/gambar tentang keberagaman budaya Indonesia. <i>(TPACK)</i> <i>(Menggembirakan)</i></p> <p>2. Guru menjelaskan konsep keberagaman sosial dan budaya. <i>(Bermakna)</i></p> <p>3. Guru memberikan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. <i>(Komunikasi)</i> <i>(Berkesadaran)</i></p>	<p>3. Peserta didik mengamati media pembelajaran.</p> <p>4. Peserta didik menyimak penjelasan guru.</p>	
<p>Fase 2: Tanya Jawab dan Penguatan <i>(Memahami)</i></p>	<p>1. Guru memberikan pertanyaan terkait materi. <i>(Komunikasi)</i></p> <p>2. Guru memberikan penguatan jawaban peserta didik. <i>(Bermakna)</i></p>	<p>4. Peserta didik menjawab pertanyaan.</p> <p>5. Peserta didik aktif bertanya.</p>	
<p>Fase 3: Diskusi Kelompok <i>(Mengaplikasi)</i></p>	<p>1. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok.</p> <p>2. Guru membagikan LKPD.</p> <p>3. Guru membimbing diskusi kelompok. <i>(Komunikasi)</i></p>	<p>4. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok. <i>(Kolaborasi)</i></p> <p>5. Peserta didik mengerjakan LKPD.. <i>(Kemandirian)</i></p>	
<p>Fase 4: <i>Analisis dan Pembahasan</i> <i>(Mengaplikasi)</i></p>	<p>3. Guru membahas hasil diskusi bersama. <i>(Bermakna)</i></p> <p>4. Guru mengaitkan materi dengan sikap toleransi. <i>(Berkesadaran)</i></p>	<p>3. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi.</p> <p>4. Peserta didik menyimpulkan materi.. <i>(Penalaran Kritis)</i></p>	

<p>Fase 5: Presentasi (Merefleksi)</p>	<p>4. Guru meminta kelompok mempresentasikan hasil. (Komunikasi)</p> <p>5. Guru memberikan umpan balik dan penguatan.</p>	<p>4. Peserta didik mempresentasikan hasil (Komunikasi)</p> <p>5. Peserta didik menanggapi kelompok lain. (Kolaborasi)</p> <p>6. Peserta didik menerima umpan balik.</p>	
---	--	--	--

C. Kegiatan Penutup 15 Menit

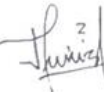
<p>Evaluasi dan rencana tindak lanjut (Pengalaman Belajar – Merefleksi)</p>	<p>6. Guru memberikan evaluasi kepada peserta didik. (Penalaran Kritis) (Berkesadaran)</p> <p>7. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran. (Bermakna)</p> <p>8. Guru memberikan pertanyaan refleksi: a. Apa yang kalian pelajari hari ini? b. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan? (Komunikasi)</p> <p>9. Guru memberikan motivasi. (Menggembirakan)</p> <p>10. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. (Keimanan dan Ketakwaan)</p>	<p>5. Peserta didik mengerjakan evaluasi.</p> <p>6. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>7. Peserta didik menjawab pertanyaan refleksi. (Komunikasi)</p> <p>8. Peserta didik berdoa dan menjawab salam.</p>	
--	---	---	--


 Kepala Sekolah SDN 067241
 Medan Denai
 Dona Irmayani, S.Pd

Wali Kelas IV SDN 067241 Medan
 Denai

 Sri Mulyani, S.Pd

Penulis



Tri Widia Prawita

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Judul Kegiatan

Mengenal Keberagaman Sosial dan Budaya Indonesia

Tujuan Kegiatan

Melalui kegiatan membaca dan diskusi, peserta didik mampu memahami keberagaman sosial dan budaya Indonesia serta menunjukkan sikap saling menghargai.

NO	Bentuk Keberagaman	Contoh	Lingkungan (Rumah/Sekolah/Masyarakat)

A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

- Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
- Lingkungan sekitar sebagai sumber belajar

B. Glosarium

- **Keberagaman:** Keadaan yang menunjukkan adanya perbedaan.
- **Budaya:** Cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat.
- **Toleransi:** Sikap menghargai perbedaan.

C. Daftar Pustaka

- Buku Tematik Kelas IV Kurikulum Merdeka
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase

Lampiran Surat Observasi



Nomor : 136/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : —
 Hal : Mohon Izin Observasi

Medan, 24 Rajab 1447 H
 13 Januari 2026 M

Kepada : Yth. Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 067241 Medan
 di
 Tempat

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 untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin observasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:

Nama Mahasiswa : **Tri Widia Prawita**
 N P M : 2202090043
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : **Pengaruh Media Monopoli Board terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri 067241 Medan**

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.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
 NIDN : 0004066701

****Pertinggal****



Lampiran Surat Balasan Observasi



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 067241
Jalan Jermal I, Medan Denai, Medan, Sumatera Utara 20227
Pos-el sekolahdasar241@gmail.com

Nomor : 008/SDN-241/I/2026
Hal : Balasan Permohonan Izin Observasi
Lap. : -

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di
Tempat

Sehubungan dengan surat nomor 136/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 13 Januari 2026 perihal Permohonan Izin Observasi pada mahasiswa :

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Disertasi : Pengaruh Media Monopoli Board terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri 067241 Medan Denai

Dengan ini diberitahukan bahwa kami mengizinkan / tidak keberatan dengan permohonan yang dimaksud.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih



Medan, 14 Januari 2026
Kepala UPT SD Negeri 067241
DGN A. RMA YANI, S.Pd
NIP.19700101 199203 2 012

Lampiran Surat Izin Riset



MAJLIS 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-AP/PT/012022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6623400 - 66234567 Fax. (061) 6625474 - 6631063
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 613/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 13 Ramadhan 1447 H
 03 Maret 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 067241 Medan Denai
 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 : **Tri Widia Prawita**
 N P M : 2202090043
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengaruh Media Monopoli *Board* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 067241 Medan Denai**

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



Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.
 NIDN.0604066701

****Pertinggal****



Lampiran Surat Balasan Izin Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 067241
Jalan Jermal I, Medan Denai, Medan, Sumatera Utara 20227
Pos-el sekolahdasar241@gmail.com

Nomor : 032/SDN-241/III/2026
Hal : Balasan Permohonan Izin Riset
Lap. : -

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di

Tempat

Sehubungan dengan surat nomor 613/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 03 Maret 2026 perihal Permohonan Izin Riset pada mahasiswa :

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Disertasi : Pengaruh Media Monopoli Board terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 067241 Medan Denai

Dengan ini diberitahukan bahwa kami mengizinkan / tidak keberatan dengan permohonan yang dimaksud.

Demikian surat ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih



Medan, 07 Maret 2026
Kepala UPT SD Negeri 067241

DONA IIRMA YANI, S.Pd
NIP.19700101 199203 2 012

Lampiran FORM K1

FORM K 1



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

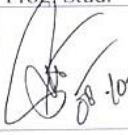

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Tri Widia Prawita
 NPM : 2202090043
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Program Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Monopoli Board Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	15/10/2025 
	Pengaruh Media Piramida Budaya Terhadap Peningkatan Pengetahuan Peserta Didik	✓
	Pengaruh Model PBL Terhadap Motivasi Belajar Siswa	

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

Medan, 8 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Tri Widia Prawita

Lampiran FORM K2

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Widia Prawita
 NPM : 2202090043
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Tri Widia Prawita

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran FORM K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2504/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
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 : **Tri Widia Prawita**
N P M : 2202090043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Media Monopoli *Board* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

Pembimbing : **Ahmad Riady Hasibuan, 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 : **15 Oktober 2026**

Medan, 23 Rabi'ul Akhir 1447 H
15 Oktober 2025 M



Wassalam
Dekan

Dra Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

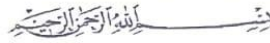
1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal



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

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
30 Oktober 2025	Bimbingan Judul	
31 Oktober 2025	Acc Judul	
20 November 2025	Revisi Bab 1	
29 Desember 2025	Revisi Bab 2	
8 Januari 2026	Revisi Bab 3	
21 Januari 2026	Acc Proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Januari 2026
Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Lampiran Surat Keterangan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran Lembar Pengesahan Hasil Seminar P roposal



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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum

Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran Berita Acara Seminar Proposal



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum

Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Tri Widia Prawita
 NPM : 2202090043
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki Latar Belakang
2.	Perbaiki Manfaat Penelitian
3.	Menyederhanakan Teori Bab 2.

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembimbing

Ahmad Rudy Hasibuan, 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Tri Widia Prawita
 NPM : 2202090043
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaiki Latar Belakang
2.	Perbaiki Manfaat Penelitian
3.	Menyederhanakan Teori Bab 2

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum

Lampiran Surat Pernyataan Proposal



**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

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Tri Widia Prawita

Lampiran Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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 : Tri Widia Prawita
NPM : 2202090043
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum

Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd




Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Lampiran Isi Turnitin

TURNITIN RSY

FILE 2N-Skripsi widia 1-5 FIXxx.docx

-  26S-B2-Informatik 2 DES 029
-  26S-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
-  FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

Document Details

Submission ID

tm.oid::1.3451370851

Submission Date

Apr 2, 2026, 1:38 PM GMT+7

Download Date

Apr 2, 2026, 1:43 PM GMT+7

File Name

FILE 2N-Skripsi widia 1-5 FIXxx.docx

File Size

445 KB

88 Pages




14679 Words

105381 Characters




18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 16%  Internet sources
 - 9%  Publications
 - 6%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

16%  Internet sources
 9%  Publications
 6%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	fkeb.delihusada.ac.id	2%
2	Internet	repository.poltekkes-tjk.ac.id	<1%
3	Internet	scholar.unand.ac.id	<1%
4	Internet	eprints.undip.ac.id	<1%
5	Internet	repository.aisyahuniversity.ac.id	<1%
6	Internet	123dok.com	<1%
7	Internet	repository.ub.ac.id	<1%
8	Internet	repository.umpri.ac.id	<1%
9	Internet	eprints.stikeshamzar.ac.id	<1%
10	Internet	poltekkesbdg.info	<1%
11	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%

Lampiran Lembar Hasil Observasi

Hari/Tanggal : Selasa, 10 November 2024 Waktu : 13.30 s/d selesai

Lokasi : SDN 067241 Medan Denai

Narasumber : Ibu Christin Romanli Lumbangaol. S.Pd

Topik : Penggunaan Media Monopoli Board dalam Pembelajaran

Peneliti : Selamat siang Ibu. Sebelumnya saya mengucapkan terima kasih karena telah bersedia meluangkan waktu untuk saya wawancara.

Narasumber : Selamat siang. Silakan nak.

Peneliti : Baik, Ibu. Pertama, boleh diketahui berapa jumlah peserta didik di kelas IV B ini?

Narasumber : Jumlah peserta didik di kelas IV B ini sebanyak 26 orang.

Peneliti : Untuk jumlah peserta didik laki-laki dan perempuan masing-masing berapa, Ibu?

Narasumber : Peserta didik laki-laki berjumlah 13 orang dan perempuan juga berjumlah 13 orang.

Peneliti : Apakah selama ini Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya media Monopoli Board, dalam proses pembelajaran?

Narasumber : Selama ini kami belum pernah menggunakan media Monopoli Board dalam pembelajaran. Media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan penjelasan langsung dari guru.

Peneliti : Menurut Ibu, apakah penggunaan media pembelajaran konvensional tersebut sudah cukup dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

Narasumber : Media pembelajaran yang digunakan memang membantu penyampaian materi, namun motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Beberapa peserta didik terlihat kurang antusias dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti : Bagaimana pandangan Ibu jika digunakan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti media Monopoli Board dalam pembelajaran?

Narasumber : Media pembelajaran yang digunakan memang membantu penyampaian materi, namun motivasi belajar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Beberapa peserta didik terlihat kurang antusias dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Peneliti : Bagaimana pandangan Ibu jika digunakan media pembelajaran yang lebih interaktif seperti media Monopoli Board dalam pembelajaran?

Narasumber : Menurut saya, media pembelajaran seperti Monopoli Board sangat berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, peserta didik lebih aktif, dan lebih tertarik

mengikuti pembelajaran

Peneliti : Menurut Ibu, apakah media Monopoli Board dapat mendorong motivasi belajar peserta didik, seperti semangat belajar, keaktifan, dan kerja sama antar siswa

Narasumber : Ya, saya setuju. Media Monopoli Board dapat mendorong peserta didik untuk lebih semangat belajar, aktif berpartisipasi, serta meningkatkan kerja sama dan interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran.

Peneliti : Selama proses pembelajaran, kendala apa yang biasanya Ibu hadapi terkait motivasi belajar peserta didik?

Narasumber : Kendala yang sering dihadapi adalah kurangnya fokus dan perhatian peserta didik, terutama ketika pembelajaran berlangsung terlalu lama dan media yang digunakan kurang bervariasi.

Peneliti : Baik, Ibu. Terima kasih atas waktu dan informasi yang telah Ibu berikan. Wawancara ini sangat membantu dalam penelitian saya.

Narasumber : Sama-sama. Semoga penelitian Anda berjalan dengan lancar.

Link GoogleDrive Wawancara:

<https://drive.google.com/drive/folders/1FOUy0FwsLxpbACfwnGJyOSLftDFc6D>

Lampiran Lembar Angket

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama:

Kelas:

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti,tanyakan kepada guru.
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

SS (Sangat Setuju) = 5 S (Setuju) = 4 N (Netral) = 3 TS

(Tidak Setuju) = 2 STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.					
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.					
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.					
4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.					
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.					
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.					
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas					
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.					
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.					

10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru					
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.					
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan					
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.					
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.					
15	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.					
16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.					
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS					
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.					
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.					
20	Saya merasa terkesan dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.					

Lampiran Data Siswa

No.	Nama Siswa IV-A	JK	No.	Nama Siswa IV-A	JK
1	Aqilla E.	P	1	Idris	L
2	Aqila w.	P	2	M.Rizky	L
3	Marsya	P	3	Arshita	P
4	Claudia	P	4	Gom-gom	L
5	Chairil	L	5	Daniel	L
6	Derri	L	6	Melani	P
7	Nazwa	P	7	Attya	P
8	Nada	P	8	Azra	P
9	Rizky	L	9	Cheline	P
10	Sandra	P	10	Bilqis	P
11	Fairisa	P	11	Aldo	L
12	Wulan	P	12	Syakila	P
13	Ahamd faiz	L	13	Panji	L
14	Kayla	P	14	Roy	L
15	Chaila	P	15	Raziq	L
16	Aulia	P	16	Lionel	L
17	Rifqi	L	17	Maisa	P
18	Yudha	L	18	Purwanti	P
19	M.azizan	L	19	Alkhalil	L
20	Tri Abid	P	20	Bilkista	P
21	Adha	L	21	Cinta	P
22	Suci	P	22	Daud	L
23	Devan	L	23	Erika	P
24	Asyifa	P	24	Keicha	P
25	Mohan	L	25	Monalisa	P
-	-	-	26	Idris	L

Lampiran Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Tri Widia Prawita
Judul Penelitian : Pengaruh Media Monopoli *Board* Terhadap Motivasi Belajar Peserat Didik

Validator : Amin Basri, SPd. I., M.Pd

Petunjuk :

- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memmmberi tanda (√) pada kolom yang telah tersedia berikut maka validasi :
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Tidak Baik
- Huruf-huruf yang terdapat dalam kolom yang dimaksud berarti :
 - A = Dapat digunakan tanpa revisi
 - B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 - C = Dapat digunakan dengan cukup banyak revisi
 - D = Dapat digunakan dengan banyak sekali revisi
 - E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1	Keterkaitan indikator dengan tujuan	✓				
2	Kesesuaian pernyataan - pernyataan dengan indikator yang diukur		✓			
3	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan	✓				
4	Bahasa yang digunakan baik dan benar	✓				

Penilaian Secara Umum

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap format lembar angket motivasi belajar siswa	✓				

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

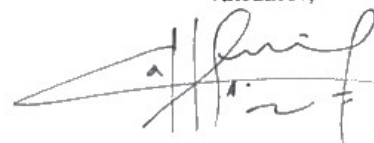
Nilai =

Keterangan Penilaian :

Kriteria	Skor
Sangat Baik	86 - 100
Baik	76 - 85
Cukup	56 - 75
Kurang	10 - 55
Sangat Kurang	0 - 10

Medan, 2..Maret 2026

Validator,



Amin Basri, SPd. I., M.Pd

Lampiran Data Mentah Kelas Kontrol

a. Data Mentah Pre-Test Kontrol

No	Nama	Item Jawaban																				Nilai	Konversi %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aqilla E.	1	3	4	1	4	4	4	1	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	2	62	62
2	Aqila w.	3	2	4	3	5	3	5	1	2	2	3	1	2	4	4	1	4	2	5	3	59	59
3	Marsya	5	1	2	1	2	4	2	5	2	5	1	1	5	5	1	5	1	5	4	5	62	58
4	Claudia	5	5	4	3	2	1	2	1	4	1	2	2	2	4	4	4	4	2	4	2	58	64
5	Chairil	3	5	2	1	4	1	5	2	4	5	3	5	3	2	1	3	4	5	3	3	64	66
6	Deni	3	5	2	1	4	1	5	2	4	5	3	4	5	4	1	5	2	4	1	5	66	66
7	Nazwa	3	4	5	2	4	3	3	1	3	4	5	3	4	4	3	3	4	2	3	3	66	48
8	Nada	2	3	1	1	2	4	2	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	4	3	1	48	82
9	Rizky	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	82	54
10	Sandra	3	4	2	2	4	3	2	1	3	3	3	2	2	4	3	1	2	3	4	3	54	56
11	Fairisa	3	4	3	2	4	4	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	4	2	56	52	
12	Wulan	2	4	2	2	5	4	4	1	3	3	2	2	1	3	3	1	2	3	4	1	52	73
13	Ahamd faiz	4	5	3	3	5	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	73	48
14	Kayla	3	2	1	5	4	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	1	3	2	2	48	63
15	Chaila	5	2	3	2	4	5	1	2	4	1	5	5	1	2	5	2	5	1	5	3	63	61
16	Aulia	3	5	4	2	4	3	5	1	4	5	1	1	3	5	2	4	1	2	5	1	61	53
17	Rifqi	1	2	3	1	3	2	5	2	4	1	4	3	2	3	3	3	2	3	4	2	53	54
18	Yudha	3	4	2	1	5	2	3	2	4	3	2	1	3	4	3	2	4	3	2	1	54	49
19	M.azizan	2	2	4	2	1	4	2	5	2	1	5	3	1	3	2	2	4	1	1	2	49	40
20	Tri Abid	2	1	2	2	2	3	1	1	4	5	2	1	3	2	1	1	2	3	1	1	40	55
21	Adha	5	5	3	4	2	1	2	5	1	2	3	4	3	1	2	2	3	4	2	1	55	54
22	Suci	5	5	1	5	1	1	2	3	1	2	5	2	2	3	2	1	5	1	4	3	54	42
23	Devan	2	1	3	1	2	1	3	1	1	5	2	1	4	3	1	1	4	3	2	1	42	76
24	Asyifa	5	5	2	3	4	2	1	5	5	2	4	2	4	5	5	5	4	4	5	4	76	47
25	Mohan	3	2	1	1	2	4	2	1	2	3	5	3	2	4	1	3	2	1	2	3	47	47
Total																						1444	

b. Data Mentah Post-Test Kontrol

No	Nama	Item Jawaban																				Nilai	Konversi %
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aqilla E.	3	4	2	1	3	2	3	3	4	2	4	3	5	4	2	3	4	3	4	4	63	63
2	Aqila w.	4	4	3	4	5	4	2	3	3	4	4	4	2	2	3	5	5	4	3	2	70	70
3	Marsya	1	5	3	3	4	2	4	4	3	4	5	5	3	4	5	5	2	3	3	4	72	72
4	Claudia	4	3	4	5	5	2	3	4	5	4	3	1	1	2	4	5	3	2	3	4	67	67
5	Chairil	1	3	3	1	2	5	4	4	5	4	4	5	3	3	5	5	2	2	3	4	68	68
6	Derri	2	4	4	3	5	2	3	5	5	3	3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	69	69
7	Nazwa	4	4	1	3	5	4	2	3	5	4	3	1	1	2	3	4	5	2	4	3	63	63
8	Nada	5	4	3	4	3	4	4	2	2	5	4	5	3	3	4	4	5	2	3	4	73	73
9	Rizky	3	3	2	4	1	2	4	2	3	4	2	5	5	3	3	4	4	3	4	5	66	66
10	Sandra	3	4	2	1	4	5	4	3	2	1	2	3	4	5	5	4	3	5	5	5	70	70
11	Fairisa	1	3	2	4	5	3	4	2	4	5	3	5	4	4	4	3	5	5	4	3	73	73
12	Wulan	3	2	4	2	4	5	3	5	5	4	4	5	3	5	3	5	4	4	3	5	78	78
13	Ahamd faiz	5	4	2	3	5	5	4	3	1	2	4	4	3	5	4	4	4	3	5	5	75	75
14	Kayla	3	2	4	4	5	3	2	4	5	1	4	5	3	2	5	5	5	3	4	4	74	74
15	Chaila	5	5	3	5	4	1	4	5	3	3	4	2	4	4	3	5	5	5	4	5	79	79
16	Aulia	3	4	3	4	5	5	3	4	2	4	3	2	4	5	3	4	2	2	3	4	69	69
17	Rifqi	4	5	5	4	1	1	4	2	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	78	78
18	Yudha	5	5	4	3	2	4	4	3	3	2	5	1	3	4	3	4	5	2	4	4	70	70
19	M.azizan	3	4	5	5	3	3	5	5	4	4	2	3	3	4	4	4	1	2	3	4	71	71
20	Tri Abid	4	4	5	3	3	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	1	3	3	4	79	79
21	Adha	5	2	2	5	5	4	3	5	4	3	4	3	2	3	5	4	4	5	5	5	78	78
22	Suci	5	4	2	3	4	3	3	4	4	4	5	5	3	4	3	5	4	3	2	4	74	74
23	Devan	3	5	5	5	4	2	4	5	3	2	4	4	4	3	5	2	5	3	5	5	78	78
24	Asyifa	3	4	5	3	2	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	2	4	5	2	3	76	76
25	Mohan	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	2	4	2	3	5	4	4	5	80	80
Total																						1813	

Lampiran Data Mentah Kelas Eksperimen

a. Data Mentah Pre-Test Eksperimen

No	Nama	Item Jawaban																				Nilai	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Naufal	4	3	1	4	3	5	5	2	1	5	5	1	5	3	5	3	2	3	5	5	70	70
2	Idris	3	5	1	5	4	1	2	3	1	5	4	1	2	4	3	4	3	5	2	4	62	62
3	M.Rizky	4	5	4	3	4	3	5	4	4	3	1	3	2	3	3	4	5	3	4	4	71	71
4	Arshita	5	4	3	3	4	2	5	3	2	4	3	4	5	4	3	3	5	4	4	5	75	75
5	Gom-gom	5	4	5	5	5	4	4	4	3	4	2	3	4	1	3	2	4	3	4	5	74	74
6	Daniel	5	4	5	5	5	4	4	3	2	4	5	3	3	3	4	3	3	4	3	3	75	75
7	Melani	5	4	4	5	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	5	75	75
8	Attya	3	4	5	5	5	3	5	3	3	3	3	3	4	1	3	3	4	3	2	4	71	71
9	Azra	5	5	3	5	4	3	4	5	4	5	2	2	4	3	2	2	3	5	4	5	75	75
10	Cheline	5	5	4	4	3	2	3	4	3	2	1	2	5	3	4	3	1	5	4	5	68	68
11	Bilqis	5	1	3	4	5	4	5	4	5	3	2	5	3	2	4	3	4	3	4	4	73	73
12	Aldo	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	3	2	2	4	5	4	3	3	69	69
13	Syakila	5	4	4	3	2	1	4	2	5	3	2	2	4	3	1	4	2	4	4	5	64	64
14	Panji	3	4	4	5	5	3	5	5	4	3	2	4	4	3	2	4	3	3	2	3	71	71
15	Roy	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	4	3	1	4	2	3	3	3	4	76	76
16	Raziq	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	2	5	1	4	4	5	3	5	83	83	
17	Lionel	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	1	3	4	1	2	4	3	3	75	75
18	Maisa	4	4	4	4	5	4	5	4	2	3	4	4	5	3	3	4	3	2	3	3	73	73
19	Purwanti	4	4	5	4	3	4	2	3	2	5	5	5	3	5	3	3	4	3	3	3	73	73
20	Alkhalil	3	4	4	2	3	1	5	4	3	2	3	3	4	2	3	4	4	3	2	2	61	61
21	Bilkista	2	2	1	2	3	4	4	2	3	2	4	4	2	4	5	5	3	2	5	4	63	63
22	Cinta	2	3	3	2	4	4	4	5	4	4	3	3	2	2	3	1	2	2	3	4	60	60
23	Daud	4	4	5	3	2	1	3	3	2	4	4	3	2	2	4	3	4	4	2	5	64	64
24	Erika	3	1	1	4	1	4	3	3	4	2	2	3	5	5	4	4	2	3	4	4	62	62
25	Keicha	4	4	2	3	3	2	1	5	5	4	3	5	2	4	3	3	2	2	3	5	65	65
26	Monalisa	3	3	3	2	4	5	5	5	4	4	2	3	3	4	4	5	5	3	2	2	71	71
Total																					1819		

b. Data Mentah Post-Test Eksperimen

No	Nama	Item Jawaban																				Nilai	Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		%
1	Naufal	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	88	88
2	Idris	3	5	1	5	4	5	4	3	4	5	4	5	2	4	3	4	5	5	5	4	80	80
3	M.Rizky	4	5	4	3	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	4	4	81	81
4	Arshita	5	4	3	3	4	2	5	3	5	4	3	4	5	4	3	3	5	4	4	5	78	78
5	Gom-gom	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	4	5	4	3	5	5	90	90
6	Daniel	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	4	3	89	89
7	Melani	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	5	78	78
8	Attya	3	4	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5	4	4	3	4	3	2	4	5	81	81
9	Azra	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	2	3	3	5	4	5	4	86	86
10	Cheline	5	5	4	4	5	5	3	4	5	3	2	5	5	5	4	3	4	5	4	5	85	85
11	Bilqis	5	4	3	4	5	4	5	4	5	3	2	5	3	5	5	5	4	3	4	5	83	83
12	Aldo	4	3	4	4	3	5	4	4	3	4	5	4	5	5	2	4	5	4	5	3	80	80
13	Syakila	5	4	4	5	2	2	4	2	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	82	82
14	Panji	5	4	4	5	5	3	5	5	4	3	2	4	4	3	5	4	3	5	4	3	80	80
15	Roy	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	4	3	5	5	5	4	5	5	90	90
16	Raziq	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	2	5	5	4	4	5	3	2	5	84	84
17	Lionel	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	5	3	89	89
18	Maisa	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	3	4	5	4	85	85
19	Purwanti	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	3	3	4	3	3	4	84	84
20	Alkhalil	4	4	5	3	4	5	4	2	4	5	3	2	4	5	5	5	5	5	3	4	81	81
21	Bilkista	5	3	3	4	4	5	5	4	4	3	3	4	5	4	5	4	4	2	3	4	78	78
22	Cinta	5	4	4	4	4	3	3	5	5	5	5	5	4	3	4	2	5	4	4	4	82	82
23	Daud	5	5	3	3	2	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	81	81
24	Erika	3	4	4	4	4	4	4	5	5	3	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	84	84
25	Keicha	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	87	87
26	Monalisa	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	3	2	4	82	82
Total																					2168		

Lampiran Uji Normalitas, Uji Homogenitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test kontrol	.089	25	.200*	.973	25	.729
pos-test kontrol	.143	25	.200*	.950	25	.247
pre-test ekperimen	.139	25	.200*	.935	25	.111
pos-test ekperimen	.140	25	.200*	.936	25	.121

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.713	1	49	.106
	Based on Median	2.444	1	49	.124
	Based on Median and with adjusted df	2.444	1	47.042	.125
	Based on trimmed mean	2.690	1	49	.107

Lampiran Uji Independent T-Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	Df
Nilai	Equal variances assumed	2.713	.106	-8.798	49
	Equal variances not assumed			-8.747	44.291

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Lower					
Nilai	Equal variances assumed	.000	-10.865	1.235	-13.346
	Equal variances not assumed	.000	-10.865	1.242	-13.367

		t-test for Equality of Means
		95% Confidence Interval of the Difference
		Upper
Nilai	Equal variances assumed	-8.383
	Equal variances not assumed	-8.362

Lampiran Dokumentasi

Dokumentasi Observasi



Dokumentasi Penelitian





Dokumentasi Angket Peserta Didik

a .Angket *Pre-test*

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Demai

Nama: Reza Khera Putri
 Kelas: IV
 Petunjuk Pengisian Angket:

- Tuliskan nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju)
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.			✓		
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.		✓			
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.	✓				

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.			✓	
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.	✓			
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.		✓		
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.		✓		
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.				✓
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.		✓		
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.		✓		
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.	✓			
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.			✓	
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.		✓		
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.		✓		
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.			✓	

16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.			✓	
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS.		✓		
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.				✓
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.			✓	
20	Saya merasa berkesan dan semangat setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.			✓	

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Dendi

Nama: Rafan Wazir Parobon
 Kelas: IV

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tuliskan nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan

5- SS (Sangat Setuju)
 4- S (Setuju) -
 3- N (Netral)
 2- S (Tidak Setuju)
 1- STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.				✓	
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan					✓
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.			✓		

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.					✓
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.			✓		
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.					✓
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.		✓			
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.				✓	
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.					✓
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.				✓	
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.					✓
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.					✓
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.		✓			
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.				✓	
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.					✓

16	Media permainan membantu saya menguasai materi IPAS lebih lama.					✓
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS.			✓		
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.				✓	
19	Saya belajar IPAS lebih banyak untuk nilai, tanpa harus mengulangi materi.					✓
20	Saya merasa lebih nyaman dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.					✓

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama: Selma Anwarzaq Akbar Husnawati
 Kelas: IV A

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tuliskan nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju) =
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.			✓		
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.		✓			
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.				✓	

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.				✓
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.	✓			
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.			✓	
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas		✓		
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.			✓	
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan	✓			
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru		✓		
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung			✓	
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan				✓
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.		✓		
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.	✓			
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai		✓		

16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.			✓	
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS	✓			
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.		✓		
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.			✓	
20	Saya merasa berkesan dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.				✓

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama: Faiso Octro Boris
 Kelas: IV A

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju)
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.			✓		
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.		✓			
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.			✓		

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.				✓	
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.	✓				
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.	✓				
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.		✓			
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.			✓		
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.		✓			
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.		✓			
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.			✓		
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.					✓
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.				✓	
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.			✓		
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.			✓		

16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.			✓		
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS.			✓		
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.				✓	
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.	✓				
20	Saya merasa berkesan dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.				✓	

b. Angket Post-test

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama: Purianty Lesbon
 Kelas: IVB

Perujuk Pengisian Angket:

- Tuliskan nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju)
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.		✓			
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.			✓		
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.		✓			

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.	✓			
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.	✓			
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.	✓			
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.	✓			
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.		✓		
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.		✓		
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.		✓		
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.	✓			
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.	✓			
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.			✓	
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.	✓			
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.			✓	

16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.			✓	
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS.		✓		
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.			✓	
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.			✓	
20	Saya merasa berkesan dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.			✓	

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama: BZRP
 Kelas: IVB
 Petunjuk Pengisian Angket:

- Tuliskan nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju)
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.	✓				
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.	✓				
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.			✓		

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.	✓				
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.		✓			
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.	✓				
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.		✓			
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.	✓				
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.		✓			
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.	✓				
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.					✓
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.	✓				
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.	✓				
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.	✓				
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.					✓

16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.			✓		
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS.			✓		
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.	✓				
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.			✓		
20	Saya merasa berkesan dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.	✓				

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama: Cherli OC
 Kelas: 4B

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju)
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.	✓				
2	Pembelajaran IPAS rucjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.	✓				
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.		✓			

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.	✓				
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.		✓	✓		
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.			✓		
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.		✓			
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.	✓				
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.	✓				
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.			✓		
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.					✓
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.				✓	
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.	✓				
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.	✓				
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.	✓				

16	Saya selalu berusaha memahami materi yang diajarkan dengan baik.				✓	
17	Saya merasa senang ketika mendapatkan pujian dari guru saat saya menjawab pertanyaan di kelas.					✓
18	Saya merasa senang belajar IPAS karena lebih menyenangkan menggunakan media permainan.	✓				
19	Pada kegiatan IPAS, saya selalu berusaha untuk aktif dan menjawab pertanyaan.			✓		
20	Saya merasa tertantang dan senang untuk menyelesaikan soal IPAS menggunakan media permainan.					✓

Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 067241 Medan Denai

Nama: Rozq Hanca
 Kelas: IV B

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tulislah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Bacalah Pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan teliti. Apabila kurang jelas atau tidak mengerti, tanyakan kepada guru.
- Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan:
 5= SS (Sangat Setuju)
 4= S (Setuju)
 3= N (Netral)
 2= S (Tidak Setuju)
 1= STS (Sangat Tidak Setuju)

No	Pernyataan	Pilih Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya merasa tertarik mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media permainan monopoli papan.	✓				
2	Pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan saat menggunakan media permainan.	✓				
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar IPAS meskipun materinya cukup sulit.	✓				

4	Media permainan monopoli membuat saya lebih fokus dalam mengikuti pelajaran IPAS.	✓				
5	Saya berusaha memahami materi IPAS dengan sungguh-sungguh saat pembelajaran berlangsung.	✓				
6	Saya merasa lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat saat pembelajaran IPAS.	✓				
7	Saya terdorong untuk belajar IPAS karena guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas.	✓				
8	Penggunaan media monopoli membantu saya memahami materi IPAS dengan lebih mudah.	✓				
9	Saya lebih bersemangat belajar IPAS ketika suasana kelas terasa menyenangkan.			✓		
10	Saya termotivasi belajar IPAS ketika mendapatkan pujian atau apresiasi dari guru.	✓				
11	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran IPAS berlangsung.			✓		
12	Saya merasa tertantang untuk menyelesaikan soal IPAS yang diberikan dalam permainan.			✓		
13	Saya belajar bekerja sama dengan teman saat menggunakan media permainan monopoli.	✓				
14	Saya berusaha mencari cara terbaik untuk memahami materi IPAS yang diajarkan.					✓
15	Saya belajar kembali materi IPAS di rumah setelah pembelajaran selesai.	✓				

16	Media permainan membantu saya mengingat materi IPAS lebih lama.	✓				
17	Saya merasa memiliki kendali terhadap proses belajar saya sendiri saat pembelajaran IPAS.	✓				
18	Saya merasa waktu belajar IPAS terasa lebih cepat saat menggunakan media permainan.			✓		
19	Saya belajar IPAS bukan hanya untuk nilai, tetapi karena ingin memahami materinya.				✓	
20	Saya merasa berkesan dan senang setelah mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli papan.	✓				

Lampiran Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Tri Widia Prawita
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Sibolga, 25 Oktober 2004
Alamat : Sibuluan Nauli, Tapanuli Tengah
Email : triwidia68@gmail.com
Nomor HP : 0852-6289-7363

Pendidikan

- (2011-2016) SD NEGERI 085117 Sibolga
- (2017-2019) SMP NEGERI 1 Sibolga
- (2020-2022) SMA NEGERI 2 Sibolga
- (2022-2026) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Pengalaman Organisasi

- 2023-2025, Anggota Medkom di HMJ PGSD FKIP UMSU
- 2025-2026, Ketua Medkom di HMJ PGSD FKIP UMSU

Medan, 11 April 2026

Tri Widia Prawita