

**EFEKTIFITAS MEDIA MONOPOLI CERDAS TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Banyakan Kecamatan
Mertoyudan)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Erin Khoiriyah

13.0305.0038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

PERSETUJUAN

**EFEKTIFITAS MEDIA MONOPOLI CERDAS TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Banyak Kecamatan
Mertoyudan)

Disusun oleh:

Nama : Erin khoiriyah

NIM : 13.0305.0038

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

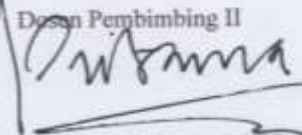
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
Untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Magelang, April 2017

Dosen Pembimbing I


Hermahayu, M.Si
NIK. 09820604

Dosen Pembimbing II


M A Noviudin Pritama, M.Pd
NIK. 128806104

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 PGSD FKIP UMMagelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu, M.Si (Ketua/ Anggota)
2. M.A Noviudin Pritama, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. H. Subiyanto, M.Pd (Anggota)
4. Ela Minchah L.A M.Psi, Psi (Anggota)

Mengesahkan,

Dekan FKIP

Drs. Subiyanto, M.Pd.

NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah dan asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana baik di Universitas Muhammadiyah Magelang maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan di sebutkan nama pengarang dan cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Magelang, April 2017
Yang membuat pernyataan



Erin Khoiriyah
13.0305.0038

MOTTO

Rahasia kecerdasan bukan terletak pada mempelajari apa yang disenangi, tetapi menyenangkan apa yang sedang di pelajari.

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu yang selalu mencurahkan do'a dan kasih sayangnya serta dukungannya.
2. Kakak dan Adiku tercinta keberhasilan ini tak lepas dari do'a dan dukungan kalian.
3. Sahabat - sahabat terbaikku Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT dan mengharapkan ridho yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Media Monopoli Cerdas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Magelang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam menyelesaikan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, M.T., selaku Rektor Universitas Muhamadiyah Magelang, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian dan penulisan skripsi ini.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Hermahayu, M.Si. selaku pembimbing I dan Bapak M A Noviudin Pritama M.Pd, Selaku pembimbing II dalam penulisan skripsi dan dosen yang di tengah-tengah kesibukanya telah memberikan bimbingan yang mendalam

dengan sabar dan kritis terhadap permasalahan, selalu memberikan motivasi mulai dari awal sampai akhir.

5. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Teman-teman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhamadiyah Magelang angkatan 2013, sebagai teman berbagi rasa suka dan duka atas segala bantuan dan kerja samanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan ibu orang tua atas dorongan, do'a, pengertian, perhatian, dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Magelang, April 2017

Erin Khoiriyah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAKSI	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	6
B. Media Monopoli Cerdas.....	12

	C. Penelitian Relevan.....	22
	D. Kerangka Berikir.....	23
	E. Hipotesis.....	24
BAB III	METODE PENELITIAN.....	26
	A. Desain Penelitian.....	26
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	28
	C. Definisi Operasional Penelitian.....	29
	D. Subjek Penelitian.....	31
	E. Metode Pengumpulan Data	32
	F. Prosedur Penelitian.....	39
	G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
	A. Hasil Pra Penelitian.....	44
	B. Hasil Pelaksanaan Penelitian.....	44
	C. Pembahasan Hasil Penelitian	52
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
	A. Kesimpulan	57
	B. Saran.....	59
	DAFTAR PUSTAKA	60
	LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Validasi Butir Soal	37
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Koefisien Reabilitas	39
Tabel 4.1 Soal <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.2 Soal <i>Protest</i>	47
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Kelas Kontrol	48
Tabel 4.5 Hasil Normalitas Data	49
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Homogenitas Data	50
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Hipotesis.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	24
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	62
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	63
Lampiran 3. Surat Ijin Validasi.....	64
Lampiran 4. Surat Keterangan Validator	65
Lampiran 5. Lembar Hasil Validitas dan Reabilitas Soal	67
Lampiran 6. Soal <i>Petest</i> dan <i>Postest</i>	69
Lampiran 7. Lembar Penilaian <i>Expert Judgment</i>	71
Lampiran 8. Silabus Pembelajaran.....	81
Lampiran 9. Rancangan Perangkat Pembelajaran	82
Lampiran 10. Kisi - Kisi Materi Ajar.....	106
Lampiran 11. Modul.....	116
Lampiran 12. Buku Bimbingan.....	117
Lampiran 13. Dokumentasi.....	123

ABSTRAKSI

EFEKTIFITAS MEDIA MONOPOLI CERDAS TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Banyak Kecamatan Mertoyudan)

ERIN KHOIRIYAH
13.0305.0038

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas media monopoli cerdas terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Desain* dengan sampel penelitian siswa kelas IVA SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 siswa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dengan media Monopoli cerdas Ilmu Pengetahuan Sosial materi Koperasi dan siswa kelas IVB SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang sebagai kelas kontrol berjumlah 22 siswa menggunakan model dan media konvensional. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes. Analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan homogenitas dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, analisis ini digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah *treatment* diberikan dan uji- *t* atau *t-test* dengan membandingkan nilai *posstest* kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui Efektivitas media monopoli cerdas terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil analisis perhitungan uji-*t* menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sedangkan nilai t_{hitung} didapat sebesar 5,596. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hasil yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah di berikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media Monopoli cerdas.

Kata Kunci : *Media Monopoli Cerdas, Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran dalam kurikulum SD/MI. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diarahkan, dibimbing dan di bantu untuk menjadi warga negara Indonesia warga negara yang demokratis. Hal ini merupakan tantangan berat karena masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Untuk itulah, Pengetahuan sosial dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus-menerus.

Pengetahuan sosial memuat beberapa tujuan pokok dari pengajaran yaitu (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan bersosial (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial. Ilmu sosial merupakan salah satu komponen pendidikan yang menekankan pada pembentukan aspek kepribadian dan tingkah laku siswa dalam kehidupan sosialnya. Melalui ilmu pengetahuan sosial anak didik di bina kualitas kemanusianya selaras dengan nilai - nilai dalam masyarakat, sehingga dapat dijadikan dasar bagi anak dalam segala kepribadian dan tingkah lakunya.

Memperhatikan esensi yang terkandung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diatas, maka pembelajaran disekolah seharusnya dikemas secara menarik, efektif, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Siswa yang terlibat langsung akan mempunyai pemahaman yang kuat terhadap materi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengelola proses belajar mengajar dengan memiliki kemampuan dalam memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini di dasari oleh asumsi bahwa ketetapan guru dalam memilih media dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik. Meningkat bahwa hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar mengajar dikelas. Hasil belajar berkaitan dengan evaluasi pendidikan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang telah diajarkan guru.

Hasil observasi IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Proses belajar mengajar didominasi oleh guru, sedangkan siswa kurang aktif. Siswa dianggap sebagai pendengar dan komunikasi berjalan satu arah. Guru menganggap belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Proses pembelajaran cenderung hanya mengantarkan siswa untuk mencapai tujuan untuk mengejar target kurikulum, sehingga proses pembelajaran di kelas memiliki ciri-ciri 1) guru aktif, tetapi siswa pasif, 2) pembelajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*), 3)

transfer pengetahuan dari guru pada siswa dan 4) pembelajaran bersifat mekanistik.

Akibat dari pembelajaran tersebut siswa menjadi terbiasa menerima apa saja yang diberikan oleh guru tanpa mau berusaha menemukan sendiri konsep-konsep yang sedang dipelajari. Guru akan merasa bangga ketika anak didiknya mampu menyebutkan kembali secara lisan (*verbal*) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diberikan oleh guru. Penekanan pembelajaran adalah diperolehnya kemampuan mengingat (*memorizing*) dan bukan kemampuan memahami (*understanding*).

Situasi belajar mengajar yang tidak kondusif justru membuat siswa melakukan aktifitas yang tidak bermanfaat. Banyak diantara mereka yang ramai sendiri, mengganggu teman, sekedar corat-coret buku, melamun, bahkan mengantuk. Guru kurang memberi motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru lebih berfokus menerangkan ketimbang mengkondisikan siswa dan tingkat daya serap siswa dalam belajar menjadi semakin menurun, dan peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran Monopoli cerdas.

Media Monopoli cerdas adalah alat bantu dalam penyampaian materi Mengenal Koperasi di Indonesia. Media Monopoli cerdas merupakan permainan edukasi yang di buat untuk merangsang siswa agar lebih aktif. Aktif dalam sikap, mental dan perbuatan. Aktif tidaknya siswa dalam belajar tentunya diawali dengan timbulnya ketertarikan dan minat siswa itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran. Permainan bermakna permainan Monopoli, karena bentuknya hampir mirip

dengan permainan monopoli, hanya saja di dalam setiap petaknya berisikan pertanyaan atau gambar dari materi tentang koperasi.

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang “ Efektifitas Media Monopoli Cerdas terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Media Monopoli Cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang?

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah Media Monopoli Cerdas efektif terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

D. Manfaat

Jika tujuan peneliti yang dikemukakan diatas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan hasil belajar yang optimal.
- b. Sebagai bahan informasi untuk para peneliti berikutnya yang ingin mengkaji tentang metode pembelajaran dan model pembelajaran.
- c. Sebagai bahan informasi bagi sekolah dalam memilih model pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang mencakup unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik Sardiman (2011:21). Muhibbin Syah (2010:144), Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program.

Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang di konstruksikan oleh anak sebagai subjek maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Sanjaya(2016:123-124).

Menurut Hetika (2008:23), Prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan kepada guru.

Sujadna (2010:10) prestasi belajar adalah hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Jadi tinggi rendahnya prestasi siswa dapat dilihat dari hasil belajar. Menurut Winkel (dalam Sanjaya 2011:16) prestasi belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang dilakukan secara sengaja oleh guru kepada siswa melalui pengalaman belajar secara langsung sehingga anak mendapatkan pengetahuan yang bermakna dan prestasi belajar merupakan suatu usaha maksimal dalam pencapaian penguasaan dari kegiatan belajar, yang dapat dilihat melalui tingkah laku, sikap atau perilaku siswa yang diukur melalui tes yang disajikan dalam bentuk nilai. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang bersifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran. Dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah proses membangun pemahaman tentang isi bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial pada diri siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan proses memadukan berbagai pengetahuan sosial yang membahas, menelaah, mengkaji gejala atau masalah sosial dari berbagai aspek kehidupan.

Permendiknas mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik di arahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Pengorganisasaan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk jenjang SD/MI menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran yang dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factaual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berfikir, dan kebiasaan dan berperilakunya Sapriya (2009:194).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu komponen pendidikan yang menekankan pada pembentukan aspek kepribadian dan tingkah laku siswa dalam kehidupan sosialnya. Melalui ilmu pengetahuan sosial anak didik dibina kualitas kemanusiannya selaras dengan nilai-nilai dalam masyarakat, sehingga dapat dijadikan dasar bagi anak dalam segala kepribadaian dan tingkah lakunya.

2. Indikator Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan sistem pendidikan nasional, tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi belajar dari Taksonomi Bloom dalam sanjaya (2011: 125) yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketika di perlukan untuk menyelesaikan masalah. Ranah kognitif meliputi: Mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta.
- b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan kemampuan bertindak. Terdiri dari enam aspek psikomotoris yakni gerakan refleksi, ketrampilan gerakan dasar, gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana,2010:22-23).

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek hasil belajar siswa meliputi, kognitif (pengetahuan), psikomotorik (ketrampilan) dan afektif (sikap). Pelaksanaan penelitian ini peneliti hanya mengukur dari ranah kognitifnya saja karena keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian. Pembelajaran dengan menggunakan media hanya menekankan pada aspek pengetahuan dan ketrampilanya, sehingga untuk mengukur prestasi belajar peneliti menggunakan tes hasil belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sugihartono, dkk. (2007: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagai berikut:

- a. Faktor internal, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.
Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal, adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Sanjaya (2011: 15-21) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

1) Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru.

2) Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik, berkembang sesuai tahapan perkembangannya. Siswa secara individu memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil formative experiences*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

3) Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah sesuatu yang tidak langsung mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran.

4) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi kelas yang meliputi jumlah siswa satu kelas dan faktor iklim sosial-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

4. Materi IPS Kelas IV SD

Koperasi adalah jenis badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum, Koperasi melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan kekeluargaan. Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan standar Kompetensi materi koperasi IPS SD Kelas IV merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus diajarkan oleh siswa. Berdasarkan acuan tersebut maka dalam penelitian ini peneliti berinovasi untuk menjadikan proses kegiatan belajar mengajar lebih menarik untuk dapat menimbulkan antusias belajar siswa agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

5. **Karakteristik siswa SD**

Menurut piaget anak yang berusia 7 sampai 12 tahun mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu yang berupa media pembelajaran dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan di mengerti siswa karena pembelajaran bersifat kontekstual.

B. Media Monopoli Cerdas

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar sedangkan pengertian media menurut Purnamawati dan Eldarni (2001:4) yaitu : “Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu : fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- a. Fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- b. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat "kenikmatan" siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar (Monopoli cerdas). Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini fungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (di sampaikan secara verbal).

Berdasarkan atas beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan siswa yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengar dan melihat.

Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa kedalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman siswa.

3. Manfaat media pembelajaran

Beberapa manfaat penggunaan media sebagai bagian dari pengajaran di kelas menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai dalam Kustandi & Sutjipto (2011: 25) adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan-penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap pembelajaran.

- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disimpulkan manfaat media yaitu untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan hasil belajar mampu mempertinggi hasil belajar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*).

4. Jenis - jenis Media Pembelajaran

Untuk mengetahui fungsi dari setiap media pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar di kelas, tentunya pengajar haruslah mengenal terlebih dahulu jenis-jenis dari masing-masing media tersebut. Setiap media memiliki jenis yang berbeda. Jenis tersebut disesuaikan dengan fungsi media itu sendiri. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas :

- a. Media Audiotif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja.

Contoh : Tape Recorder dan Radio.

- b. Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.

Contoh : Gambar, foto serta benda nyata yang tidak bersuara.

- c. Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Contoh : Televisi, Video atau Film.

Di tinjau dari jenis-jenis media yang telah dipaparkan, Monopoli Cerdas merupakan salah satu media *visual* tidak bergerak. Gambar tidak bergerak mempunyai hubungan bahwa gambar tersebut dapat dipandang lama dan teliti, sehingga dapat digunakan dalam tingkatan kemampuan siswa yang berbeda.

5. Kriteria pemilihan media

Dalam memilih media untuk proses pembelajaran, maka perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagaimana yang diuraikan Susilana dan Riyana (2007:70) sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan.
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- d. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

Berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran diatas, maka seseorang guru akan lebih mudah memilih media mana yang dianggap tepat untuk mempermudah dan memperoleh tujuan dari proses pembelajaran.

6. Media Monopoli Cerdas

Menurut (Supardi, 2010: 70) Menyatakan bahwa bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan ngantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Alasan digunakan permainan monopoli karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata di ketahui siswa cara mainnya, sehingga memudahkan dapat memudahkan dalam pelaksanaan di kelas. Dalam era modernisasi ini perlu kiranya adanya pengembangan dalam dunia pembelajaran yakni dengan menerapkan model-model pembelajaran yang dapat memberikan nuansa yang menyenangkan selain pembelajaran yang bermakna yang istilahnya PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan) untuk menunjang pembelajaran tersebut perlu adanya inovasi pemberian alat pembelajaran yang menyenangkan, berupa permainan (*Game*). Permainan yang akan ditampilkan ini berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Permainan bermakna permainan monopoli, karena bentuk permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa monopoli adalah permainan edukatif yang berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan sesuai tujuan dan materi yang hendak dicapai melalui media monopoli tersebut yakni, meningkatkan berbagai aspek di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan menghafal dan focus pada pembelajaran, meningkatkan rasa senang

dan kreatifitas anak. Pada dasarnya prinsip pemakaian, cara penggunaan media Monopoli Cerdas dan Monopoli ini hampir sama namun pada bagian ini diubah seperti:

Penggunaan uang, pembelian hotel, tanah, jual beli ditiadakan. Monopoli Cerdas ini menggunakan papan berukuran 50 x 50 atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dirancang sedemikian rupa yang setiap kotak dari papan dari didalamnya berisi daftar pertanyaan dan informasi mengenai materi koperasi yang ada. Penggunaan “kesempatan “,”mundur atau maju berapa langkah”, pengadaaan hukuman bagi siswa yang nantinya tidak mampu menjawab dengan benar digunakan dalam permainan edukasi ini.

7. Keunggulan Media Monopoli Cerdas

Media Monopoli Cerdas tergolong dalam media berbasis visual (gambar). Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Beberapa kelebihan Monopoli Cerdas diantaranya adalah:

- a. Praktis, yaitu cara pembuatan dan cara penggunaann. Media Monopoli Cerdas ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga tidak perlu menggunakan listrik.
- b. Mudah untuk diingat, yaitu dengan mengenali gambar dan informasi pada setiap petak papan media Monopoli Cerdas ini akan dengan mudah menghafal materi yang diajarkan melalui media ini.
- c. Menyenangkan dan asik, melalui media edukasi Monopoli Cerdas yang berupa permainan ini. Misalnya siswa secara berlomba-lomba untuk dapat

menjawab secara tepat pertanyaan yang ada pada setiap petak dipapan yang telah disediakan. Siapa diantaranya siswa yang paling cepat mencapai finish selama beberapa kali putaran, maka ialah pemenang dalam permainan ini. Disamping mengasah kognitif juga melatih ketangkasan.

- d. Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang lumayan kecil, media Monopoli Cerdas dapat disimpan atau dibawa sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas.

8. Cara pembuatan Media Monopoli Cerdas

Monopoli Cerdas sangat mudah dibuat. Seseorang dapat memotong karton atau manila yang sesuai dengan ukuran dan kebutuhan pada tiap petak yang dibutuhkan. Secara rinci cara pembuatan Monopoli Cerdas adalah sebagai berikut:

- a. Setiap kertas manila berukuran 50 x 50 cm atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang pada bagian pinggir diberi jarak agar menjadi berpetak-petak berukuran 5x5 cm kemudian tebal dengan menggunakan spidol.
- b. Siapkan kertas yang tebal seperti kertas duplek atau bahan kardus. Kertas ini berfungsi sebagai media penempel kertas manila yang sebelumnya sudah diberi petak-petak yang bergambar provinsi yang ada di Indonesia agar terlihat tebal dan tidak mudah sobek.
- c. Buatlah kartu-kartu informasi materi yang akan kita belajarkan kepada siswa, kartu kesempatan, kartu peraturan permainan dari kertas HVS, ataupun kertas karton dengan desain menggunakan komputer.

- d. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar sesuai materi dan pertanyaan - pertanyaan menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu di tempelkan pada alas kertas duplek tersebut.
- e. Sediakan orang-orangan kecil dari bahan plastik atau kancing ataupun manik-manik yang berwarna-warni pembeda pemain, dadu kecil 1 buah untuk memainkan media.

9. Cara penggunaan Media Monopoli Cerdas

Cara menggunakan Monopoli Cerdas ini adalah:

- a. Persiapan
 - 1) Mempersiapkan diri, Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, mampu memandu dengan baik
 - 2) Mempersiapkan Monopoli Cerdas, Sebelum memulai pastikan media sudah lengkap dengan baik
 - 3) Mempersiapkan Tempat, Diperlukan tempat yang cukup luas agar perwakilan siswa bermain dengan siswa lain mampu melihat jalanya permainan
 - 4) Mempersiapkan siswa, Siswa haruslah memahami materi yang akan dijadikan bahan dalam permainan Monopoli Cerdas ini.

b. Cara Penggunaan

- 1) Bagi kelas menjadi 5-6 kelompok yang tiap kelompok melakukan undian untuk menetapkan giliran permainan.
- 2) Saat permainan dimulai setiap siswa haruslah mengocok dadu kemudian orang-orangan mainannya berjalan mengikuti angka dadu yang ditunjuk.
- 3) Setiap petak-petak berisi informasi dan pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap pemain apabila berhenti pada petak yang ditempati.
- 4) Apabila pemain mampu menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru pada petak yang di tempati, maka permainan berhak untuk memiliki petak yang akan berhasil ia jawab.
- 5) Apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru dengan benar, maka pemain akan dihukum tidak mendapat giliran main selama satu putaran.
- 6) Apabila pemain menduduki atau menempati petak yang sudah menjadi milik dari kelompok lain, maka si pemiliklah yang akan bertanya mengenai materi kepada si tamu yang singgah di petaknya.
- 7) Pemain yang mampu memiliki komplek terbanyak dalam berapa kali putaran, maka ditentukanlah yang menjadi pemenangnya.

C. Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan yang dilakukan menggunakan penerapan media Monopoli cerdas antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Solekhah (2015) dengan judul pengembangan media Monopoli tematik pada tema “Tempat Tinggalku” untuk siswa kelas IV di SD Babarsari menyimpulkan kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi dan siswa kelas IV sekolah dasar sebagai uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 3,9 termasuk kategori layak. Penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji lapangan awal mendapatkan persentase skor 93,7% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan operasional mendapatkan presentasi skor 97,5% termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media Monopoli Tematik untuk pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.
2. Ovitaria (2012) melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Monopoli Edukatif untuk Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat di Kelas IV Sekolah Dasar. Kegiatan uji coba kelompok kecil terhadap 5 siswa kelas IV SDN Kranggan 3 Ngajum menunjukkan bahwa siswa sangat senang sekali menggunakan media monopoli edukatif. Sedangkan hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 14 siswa dalam satu kelas

menunjukkan bahwa $t_{hit} = 9,06$. Jika dibandingkan dengan nilai nilai tabel $= 2,16$ pada taraf signifikansi 5% maka diperoleh $t_{hit} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli edukatif lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media monopoli edukatif.

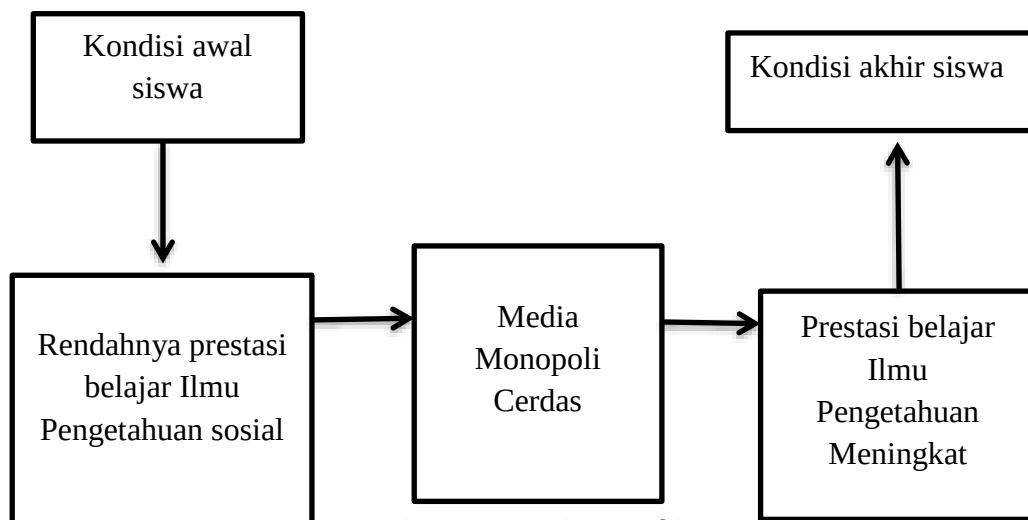
Melihat dari penelitian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media Monopoli Cerdas sangat efektif digunakan dalam proses mengajar. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang menggunakan media Monopoli cerdas. Penelitian ini digunakan untuk mata pelajaran IPS dengan acuan kurikulum KTSP, berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya.

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti (Sugiyono, 2012: 92).

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah dan kajian teori di atas, kerangka berfikir dapat disimpulkan sebagai suatu penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan, kerangka ini disusun berdasarkan pada tinjauan pustaka dan perencanaan penelitian yang relevan, sehingga dapat dijelaskan bahwa pada kondisi awal siswa mengalami masalah dalam belajar Ilmu Pendidikan Sosial di sekolah, siswa tersebut masih merasa kesulitan dalam memahami materi dari mata pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial yang

disampaikan oleh guru, sehingga nilai-nilai belajar yang didapatkan siswa sangat kurang dari kriteria ketuntasan minimal. Siswa akan mengalami hambatan dalam belajar dan memungkinkan prestasi belajar siswa menjadi rendah, dalam hal ini sebagai seorang guru perlu mengubah cara mengajar di kelas agar siswa dapat memahami dengan jelas materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang akan disampaikan seorang guru, sehingga menghasilkan nilai akhir yang memuaskan di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa. Untuk memperjelas kerangka berfikir penelitian, maka dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar Kerangka Berfikir
Gambar 2.1

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Swarjana (2016: 71) Hipotesis adalah suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu dan juga dapat menuntun atau mengarahkan penyelidikan selanjutnya. Menurut Sugiyono (2016 :63) Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Sedangkan menurut Purwanto (2008:71) Menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya masih harus diuji secara empiris.

Berdasarkan hal tersebut hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

$H_o : \beta \neq 0$: Media Monopoli cerdas tidak efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran IPS

$H_a : \beta = 0$: Media Monopoli cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, hipotesis pada penelitian ini adalah Media Monopoli cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.



BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting, karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketetapan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya. (Suharsini, 2008 :22) Metode penelitian dapat memudahkan peneliti dalam memilih instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, menentukan populasi dan teknik sampling yang dikehendaki serta desain penelitiannya.

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen. Menurut Serdamayanti dan Syarifudin (2002:33) penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen menggunakan percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (Margono, 2005:110).

Sedangkan menurut Surakhmad (2001:149) eksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hasil yang akan menegaskan bagaimana kedudukan perhubungan kausal antara variabel-variabel yang di selidiki. Tujuan eksperimen bukanlah pada pengumpulan dan deskripsi data melainkan pada penemuan faktor-faktor penyebab dan faktor-faktor akibat. Dalam penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Pretest-Posttest Control Grup Design*. Menurut Sugiyono (2012: 113) dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih

secara random, kemudian di beri *Pretest* untuk mengetahui kemampuan adakah perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Arikunto (2013: 210) di dalam model ini sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi tes awal atau *Pretest* untuk mengukur kondisi awal (O_1). Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelompok kontrol atau pembanding tidak diberi. Sesudah selesai perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi sebagai *Posttest* (O_2). Model penelitian tersebut dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (O_2-O_1) pada kelompok eksperimen dengan (O_4-O_3) pada kelompok kontrol

Keterangan :

O_1 = pengukuran kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*

O_2 = pengukuran kelompok eksperimen setelah diberi *treatment*

O_3 = pengukuran awal kelompok kontrol

O_4 = pengukuran akhir kelompok kontrol

X = perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media Monopoli Cerdas

- = tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Creswell (2013:236) bahwa dalam penelitian eksperimen, variabel-variabel harus dirinci secara jelas agar pembaca dapat melihat dengan jelas kelompok-kelompok apa saja yang akan di eksperimentasi dan *outcome-outcome* apa saja yang dilihat. Selanjutnya Creswell (2013:77) menjelaskan variabel penelitian sebagai berikut:

1. Variabel-Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Merupakan variabel-variabel yang (mungkin) menyebabkan, mempengaruhi, atau berefek pada *outcome*. Variabel-variabel ini juga dikenal dengan istilah variabel-variabel *treatment*, *manipulated*, *atencedent*, dan *predicator*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Monopoli Cerdas.

2. Variabel- Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Merupakan variabel-variabel yang tergantung pada variabel bebas. Variabel-variabel terikat ini merupakan *outcome* atau hasil pengaruh variabel-variabel bebas. Istilah lain untuk variabel terikat adalah variabel *crieterion*, *outcame* dan *effect*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisiakan sebuah konsep/ variabel agar dapat diukur, dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/ variabel (Noor, 2012:97). Variabel-variabel yang telah di identifikasikan, sesuai dengan jenis dan perannya dalam penelitian. Klasifikasi ini sangat perlu untuk penentuan alat pengambil data apa yang akan digunakan dan metode analisis mana yang sesuai untuk diterapkan (Sumardi Suryabrata, 2003:26) Definisi operasional dari

varabel penelitian ini, terdapat 2 variabel yaitu media Monopoli Cerdas dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Media Monopoli cerdas

Media Monopoli cerdas berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan. Permainan bermakna permainan Monopoli, karena bentuk permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli. Berikut teknik penggunaan media Monopoli cerdas dalam Kegiatan belajar mengajar :

- a. Bagi kelas menjadi 5-6 kelompok yang tiap kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya untuk menjawab secara bergantian pada permainan nanti.
- b. Saat permainan dimulai setiap siswa haruslah mengocok dadu kemudian orang-orangan mainannya berjalan mengikuti angka dadu yang ditunjuk
- c. Setiap petak-petak berisi informasi dan pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap pemain apabila berhenti pada petak yang ditempati.
- d. Apabila pemain mampu menjawab pertanyaan yang telah diajukan oleh guru pada petak yang di tempati, maka permainan berhak untuk memiliki petak yang akan berhasil ia jawab.
- e. Apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru dengan benar, maka pemain akan dihukum tidak mendapat giliran main selama satu putaran.
- f. Apabila pemain menduduki atau menempati petak yang sudah menjadi milik dari kelompok lain, maka si pemiliklah yang akan bertanya mengenai materi kepada si tamu yang singgah di di petaknya.

- g. Pemain yang mampu memiliki kompleks terbanyak dalam berapa kali putaran, maka ditentukanlah yang menjadi pemenangnya.

2. Hasil belajar IPS

Hasil belajar IPS ranah kognitif yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran IPS berlangsung, diukur dengan menggunakan alat evaluasi yaitu berupa tes tertulis dan untuk mengetahui hasil belajar ranah psikomotorik diukur menggunakan lembar observasi psikomotorik dalam materi koperasi kelas IV SD.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu kumpulan individu yang dijadikan sebagai sasaran penelitian. Subjek penelitian merupakan narasumber atau informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian Prastowo (2011:195).

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Penelitian ini adalah sebagian individu yang mempunyai karakteristik atau sifat yang sama untuk di selidiki dan dapat mewakili seluruh populasi (Margono, 2005:121).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Jumlah keseluruhan populasi adalah 43 siswa.

2. Sampel

Sempel menurut Arikunto (2006:120) jika jumlah populasi objek penelitian kurang dari 100 maka di ambil semua,tetapi jika lebih dari seratus maka dapat diambil 10% sampai dengan 15% dari populasi yang ada. Berdasarkan hal tersebut maka sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A yang terdiri dari 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang terdiri dari 22 siswa sebagai kelas kontrol.

32

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 118). Sedangkan menurut Nana (2014:252), pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2016:124-125).

E. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian yang akan dilakukan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut Menurut Arikunto (2010 : 272) Observasi merupakan kegiatan pengamatan langsung di lapangan terhadap suatu objek penelitian. Observasi dilakukan saat proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan penilaian kedalam suatu

skala bertingkat. Peneliti mencatat, dan juga mengadakan penilaian kedalam suatu skala bertingkat. Peneliti mencatat dan memberikan penilain terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

1. *Treatment*

Pelaksanaan perlakuan *treatment* kepada subjek penelitaian kelas IV A sebagai kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media monopoli cerdas. Pemberian treatment dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti antara lain mempersiapkan terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran selama 4 kali pertemuan sebagai panduan kegitation pembelajaran di kelas, memberikan materi di sampaikan kepada siswa selama 4 kali pertemuan, dan mempersiapkan media monopoli cerdas serta alat tulis lainnya

2. Tes

Arikunto (2010: 100) tes adalah sederetan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, *intelegenssi*, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes tertulis dalam mendapatkan prestasi belajar siswa ini berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu A, B, C dan D dengan berpedoman pada kisi-kisi tes berdasarkan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) yang dibatasi pada ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Tes Ilmu Pengetahuan Sosial Terdiri dari 20 soal dengan empat alternatif jawaban.

Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan pada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Setelah di uji coba dilaksanakan di luar populasi dan sampel. Uji coba dilakukan untuk

mengetahui validitas dan realibilitas agar layak untuk digunakan sebagai sebuah instrumen penelitian.

Langkah- langkah yang di tempuh dalam penyusunan instrumen tes sebagai berikut:

- a. Membuat kisi-kisi soal berdasarkan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- b. Menuliskan soal tes berdasarkan kisi-kisi dan membuat kunci jawaban, membedakan pada poin soal antara yang *favourable* dan *non-favourable*,
- c. Mengkonsultasikan soal-soal instrumen dan melakukan revisi kepada dosen pembimbing sebagai perbaikan awal.
- d. Meminta pertimbangan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap instrumen yang sudah disusun, setelah itu melakukan revisi soal berdasarkan bahan pertimbangan dosen pembimbing.
- e. Meminta ijin untuk melaksanakan uji instrumen disekolah yang menjadi objek uji coba instrumen.
- f. Menganalisis hasil uji coba instrumen yang meliputi uji validitas butir soal, uji realibilitas instrumen, kemudian melakukan revisi ulang kepada dosen pembimbing.

1. Instrumen Penelitian

Pada persiapan instrumen penelitian, instrumen yang digunakan adalah soal tes prestasi belajar tentang Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas IV. Soal yang di buat berdasarkan kisi-kisi soal yang sesuai dengan indikator soal sehingga dalam menyusun soal tes prestasi Ilmu Pengetahuan Sosial peneliti mengacu pada kisi-kisi soal, selain soal tes peneliti juga melakukan observasi untuk menilai dalam ranah psikomotorik

siswa. Penilaian psikomotorik ini mengacu pada kisi-kisi lembar observasi psikomotorik siswa sesuai dengan ketentuan rubrik penilaian yang telah dibuat.

2. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2013: 211) uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sedangkan menurut Sugiyono (2016:173) suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya di ukur. Artinya, instrumen itu dapat mengungkapkan data dari variabel yang di kaji secara tepat.

a. Validitas isi

Menurut Saifudin (2013:42) validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement*.

Validasi pada penelitian ini digunakan untuk mengguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan di gunakan. Pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang di kembangkan terdapat lampiran seperti: Silabus, Lembar Kegiatan Siswa, Lembar Observasi Psikomotorik. Hasil instrumen yang telah tervalidasi menunjukkan layak untuk digunakan di lapangan dengan revisi sesuai saran. Validasi isi diajukan kepada ahli akademisi (Dosen PGSD Universitas Muhamdiyah Magelang) dan praktisi (Guru kelas IV SD Banyak Kecamatan Mertoyudan).

b. Validitas konstruk

Menurut Allen dan Yen (Saifudin, 2013: 45) validitas kontrak adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkapkan suatu *trait* atau suatu atau suatu kontrak teoritik yang hendak diukurnya. Validitas kontrak digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang diuji cobakan berjumlah 40 dengan alternatif empat pilihan ganda. Untuk mengetahui validitas item butir soal digunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Kriteria pengujian yang dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5%. Item butir soal dinyatakan valid jika nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Validitasi butirsoal dilakukan kepada siswa SD Negeri 2 Mudal Temanggung yang berjumlah 22. Jumlah butir soal adalah 40 yang diujikan pada 22 responden. Berikut tabel hasil Validitas butir soal.

Tabel 3.2 Validasi Butir Soal

Butir Soal	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,701	0,388	Valid
Soal 2	0,799	0,388	Valid
Soal 3	0,518	0,388	Valid
Soal 4	0,737	0,388	Valid
Soal 5	0,412	0,388	Valid
Soal 6	0,639	0,388	Valid
Soal 7	0,372	0,388	Tidak Valid
Soal 8	-0,296	0,388	Tidak Valid
Soal 9	0,557	0,388	Valid
Soal 10	0,513	0,388	Valid
Soal 11	0,709	0,388	Valid
Soal 12	0,806	0,388	Valid
Soal 13	0,235	0,388	Tidak Valid
Soal 14	0,806	0,388	Valid
Soal 15	0,225	0,388	Tidak Valid
Soal 16	0,799	0,388	Valid
Soal 17	0,560	0,388	Valid
Soal 18	0,639	0,388	Valid
Soal 19	0,457	0,388	Valid
Soal 20	0,398	0,388	Valid
Soal 21	0,025	0,388	Tidak Valid
Soal 22	0,560	0,388	Valid

Butir Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 23	0,799	0,388	Valid
Soal 24	0,432	0,388	Valid
Soal 25	0,733	0,388	Valid
Soal 26	0,622	0,388	Valid
Soal 27	0,580	0,388	Valid
Soal 28	-0,106	0,388	Tidak Valid
Soal 29	0,639	0,388	Valid
Soal 30	0,341	0,388	Tidak Valid
Soal 31	0,701	0,388	Valid
Soal 32	0,799	0,388	Valid
Soal 33	0,518	0,388	Valid
Soal 34	0,733	0,388	Valid
Soal 35	0,412	0,388	Valid
Soal 36	0,639	0,388	Valid
Soal 37	0,372	0,388	Tidak Valid
Soal 38	-0,296	0,388	Tidak Valid
Soal 39	0,557	0,388	Valid
Soal 40	0,513	0,388	Valid

2. Uji Reabilitas Instrumen

Menurut Setyesari (2013:208) reabilitas merujuk pada konsistensi skor, artinya kemampuan suatu instrumen atau tes untuk menghasilkan skor yang mendekati sama dari setiap individu yang berbeda. Sedangkan Arikunto (2012:100) mengemukakan bahwa reabilitas merupakan mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Suatu instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tes tersebut dikenakan pada sejumlah objek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya tetap. Untuk mencari reabilitas butir soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah rumus *Cronbach's alpha* dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reabilitas instrumen didasarkan pada nilai r yang di peroleh dari hasil perhitungan. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen

dinyatakan reliabel. Sedangkan untuk mengetahui tinggi rendahnya rabilitas instrumen di gunakan kategory sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Indeks Koefisien Reabilitas

Interval	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

39

Berdasarkan hasil perhitungan Reabilitas didapatkan nilai koefisien sebesar 0,911 (Nilai ini lebih besar dari 0,600). Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa tes pilihan ganda tersebut memiliki Reabilitas Sangat tinggi.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini terbagi kedalam tiga tahap yang akan di uraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan penelitian, kegiatan ini terbagai atas beberapa tahap diantaranya:
 - a. Observasi awal, kegiatan observasi ini dilakukan pada bulan Januari-Februari. Observasi dilakukan dengan mencari informasi mengenai kesulitan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang di alami oleh siswa SD Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.
 - b. Penyusunan proposal penelitian, penyusunan proposal penelitian dilakukan melalui proses bimbingan oleh Dosen pembimbing 1 dan Dosen pembimbing 2.

- c. Mengajukan permohonan perijinan untuk melakukan penelitian pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan diajukan kepada Kepala SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.
 - d. Mengajukan uji kelayakan instrumen penelitian kepada ahli akademisi (Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang) dan praktisi (Guru kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang).
 - e. Persiapan bahan dan materi (instrumen penelitian) yang meliputi: membuat materi, kisi-kisi soal, media dan seperangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan penelitian, terbagi atas tiga kegiatan yang akan dilaksanakan. Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:
- a. Penentuan kelas, sebelum di berikan perlakuan, terlebih dahulu menentukan satu kelas sebagai kelompok kontrol dan satu kelas bertindak sebagai kelas eksperimen.
 - b. Pelaksanaan *pretest*, pada pertemuan pertama, siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan tes untuk mengukur kemampuan awal pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal koperasi di Indonesia.
 - c. Pemberian *treatment*, kegiatan ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Dengan menggunakan media Monopoli cerdas pada kelompok eksperimen dan pembelajaran bersifat konvensional dengan metode ceramah menggunakan papan tulis.
 - d. Pelaksanaan pengukuran akhir atau *posttest*, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media Monopoli cerdas. Dilakukan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

G. Teknik Analisis Data

Afifudin(2009:145) menjelaskan bahwa analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori, satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media Monopoli cerdas dan skor pengukuran akhir (*posttest*) setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media Monopoli cerdas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Media monopoli cerdas terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV SD Banyakan Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang menjadi kelompok eksperimen. Peningkatan prestasi belajar subyek penelitian dapat dilihat melalui hasil penilaian tes prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial subjek penelitian yang tidak menggunakan *Treatment* media Monopoli cerdas dan menggunakan *Treatment* media Monopoli cerdas dalam pembelajaran yang menjadi kelompok eksperimen, dengan cara mengorganisasi data dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik. Berikut beberapa uji validitas yang digunakan dalam penelitian :

1. Uji prasyarat analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan dilakukan dengan *Microsoft Office Excel 2010* dan juga menggunakan bantuan *Software SPSS 16.0 For Windows*.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Normal Kolmogorow-Smirnov*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for Windows*.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibandingkan). Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai $\text{sis.} > 0,05$ maka dikatakan bahwa varian dari atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

c. Uji Hipotesis

Untuk menganalisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t atau *t-test*. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independents-Sample T Test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil perhitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai sig. > 0,05 dan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai sig < 0,05 dan nilai $t_{hitung} < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 di tolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Prestasi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hasil maksimum atau hasil akhir yang dicapai oleh siswa berupa kemampuan intelektual siswa setelah mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi.

b. Media Monopoli Cerdas

Media Monopoli Cerdas adalah permainan edukatif yang berupa papan yang diatas papan tersebut terdapat kumpulan materi yang relevan dengan pembelajaran yang akan diajarkan sesuai tujuan dan materi yang hendak dicapai melalui media monopoli tersebut yakni, meningkatkan berbagai aspek di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemampuan menghafal dan focus pada pembelajaran, meningkatkan rasa senang dan kreatifitas anak. Pada dasarnya prinsip pemakaian, cara penggunaan media Monopoli Cerdas dan Monopoli ini hampir sama namun pada bagian ini diubah seperti: Penggunaan uang, pembelian hotel, tanah, jual beli ditiadakan. Monopoli Cerdas ini menggunakan papan berukuran 50 x 50 atau bisa disesuaikan dengan keadaan siswa yang dirancang sedemikian rupa yang setiap kotak dari papan dari didalamnya berisi daftar pertanyaan dan informasi mengenai materi koperasi yang ada. Penggunaan “kesempatan”, “mundur atau maju berapa langkah”, pengadaaan hukuman bagi siswa yang nantinya tidak mampu menjawab dengan benar digunakan dalam permainan edukasi ini.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini menyatakan bahwa media Monopoli cerdas efektif dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Perlakuan dengan menggunakan media Monopoli cerdas prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial mengalami perubahan yang terdapat pada kelas Eksperimen Nilai pengukuran awal (*Pretest*) nilai minimal sebesar 35 dan nilai maksimal 75 dengan rata - rata nilai 55,71 dan standar deviasi sebesar 9,783 Sedangkan setelah mendapat perlakuan Nilai pengukuran akhir (*Posttest*) nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal 95 dengan rata - rata nilai 82,86 dan standar deviasi sebesar 8,884. Sedangkan pada sampel penelitian yang dilakukan pada kelas Kontrol Nilai pengukuran awal (*Pretest*) nilai minimal sebesar 25 dan nilai maksimal 70 dengan rata - rata nilai 50,71 dan standar deviasi sebesar 12,667 Sedangkan setelah mendapat perlakuan Nilai pengukuran akhir (*Posttest*) nilai minimal sebesar 45 dan nilai maksimal 90 dengan rata - rata nilai 63,57 dan standar deviasi sebesar 13,148.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Hendaknya guru pembimbing dapat menerapkan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli Cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Bagi lembaga Pendidikan

Sebaiknya guru dapat menangani peserta didik yang memiliki prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial rendah dengan menggunakan media Monopoli Cerdas. Karena dari

penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat membantu siswa kelas IV Sekolah Dasar Banyak Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang untuk meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media Monopoli cerdas bukan satu-satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Peneliti selanjutnya harus lebih meningkatkan kembali kecermatan dan ketepatan dalam mencari dan menemukan media pembelajaran yang lebih variatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Arikunto, Suharsimi . 2006. *Prosedur Penelitian "Suatu Pendekatan Praktek"* Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*, Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hentika. 2008 . *Tips Membuat Anak Menjadi Murid Berprestasi*. Jogjakarta: Garam ilmu
- Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Anahasatya
- Maya, Siskawati. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Education. Volume 4 Nomor 1, halaman 75-77
- Muhibbin, Syah. 2009. *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung PT Remaja
- Nasution. 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara
- Rihartadi, Sudarli. 2011. *Pembelajaran menggunakan monopoli Edukasi*(Online) <http://rihartadi.blogspot.com/2011/07/media-pembelajaran-permainan-monopoli.html> (diakses 7 Febuari 2017)
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2016 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung Alfabetha
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan evaluasi hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI Press
- Serdamayanti, Syarifudin 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung .Mandar. Maju
- Sudjana. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Surahkmad, W. 2010. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung: PT . Tarsito
- Suryabrata, S. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persda
- Purwanto. 2007. *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar