

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MONOPOLY OF SOUTH CELEBES*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI KEANEKARAGAMAN SUKU
BUDAYA SD NEGERI 162 ARA KAB. BULUKUMBA**



16/09/2022
T. a. p.
Sub. Alumnus
P/0321/PGSD/2219
UTA
P



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **CITRA UTAMI**, NIM **105401100618** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 544 Tahun 1444 H/2022 M, Pada tanggal 22 Muharram Tahun 1444 H 20 Agustus 2022 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari senin tanggal 23 Agustus 2022.

22 Muharram 1444 H
 Makassar,
 20 Agustus 2022 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Assi, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharudin, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. (.....)
 2. Rudiarto, S.Pd, M.Ed. (.....)
 3. Fitri Yanty Muchtar S.Pd, M.Pd. (.....)
 4. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd, M.Pd. (.....)

Disahkan oleh :

Belam FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NIDN. 0901107602



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Citra Utami**
NIM : 105401100618
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 08 September 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Svarifuddin Cn Sida, M. Pd.
NIDN. 0015125815

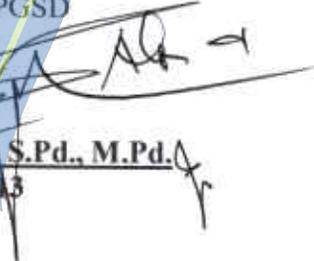

Rubianto S. Pd, M. Pd.
NIDN. 0912038604

Diketahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : **Citra Utami**
NIM : 105401100618
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila Pernyataan ini tidak benar

Makassar, September 2022

Yang Membuat Pernyataan

Citra Utami



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Citra Utami**
NIM : 105401100618
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut

1. Mulai dari menyusun proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah di tetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian butir 1,2,3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2022

Yang Membuat Pernyataan

Citra Utami

MOTTO

"Sesungguhnya penolongmu hanyalah Allah, Rasul-Nya, dan orang-orang yang beriman, yang melaksanakan salat dan menunaikan zakat, seraya tunduk (Kepada Allah)". (QS.Al-Ma'idah:55)



Dengan Segala Kerendahan Hati
Kupersembahkan Karya ini
Kepada Almamater, Bangsa dan Agamaku
Serta kepada Ayahanda, Ibunda, dan Saudara-saudaraku yang Tercinta, yang telah
berdo'a, membimbing dan membantu kami dengan sepenuh hati dan keikhlasan diri

ABSTRAK

Citra utami, 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Of South Celebes Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syarifuddin Cn Sida dan pembimbing II Rubianto

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *One Group Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Monopoli Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba. tahun ajaran 2021/2022. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid kelas IV sebanyak 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: terciptanya sumber belajar baru berbasis budaya Sulawesi Selatan dan meningkatnya aspek pengetahuan murid terkait keanekaragaman budaya Sulawesi Selatan. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di tersebut terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil belajar sebelum menggunakan media Monopoli dan setelah menggunakan media monopoli yang dikumpulkan dengan menggunakan tes Pretest-postest.

Hasil analisis statistic deskriptif yang telah dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Monopoli Of South Celebes* terhadap pengetahuan kebudayaan murid kelas IV SDN No. 162 Ara Kab. Bulukumba Berdasarkan hasil nilai rata-rata (mean) menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan tergolong sangat rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan sebesar tergolong tinggi. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya media *Monopoli Of South Celebes* dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba

Kata kunci: Media, *Monopoli*, Budaya Sulawesi Selatan, Hasil Belajar, IPS.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Monoply Of South Celebes terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Namun, berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Penulis ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, ayahanda Muhammad Yunus, S.Pd dan ibunda Rosma yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd., Pembimbing I dan Rubianto, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta

motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Penulis juga ucapkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse S. Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum., Penaschat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ilfas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada H. Akhmad Darwin, S.Pd Kepala sekolah SDN 162 Ara, Yunita Erlinda S.Pd, Guru kelas IV, SDN 162 Ara, dan Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN 162 Ara atas segala bimbingan, kerjasama, dan bantuannya selama penulis mengadakan penelitian. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Murid SDN 162 Ara khususnya Kelas IV atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Makassar, 5 Agustus 2022
Peneliti

Citra Utami

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Pikir	34
D. Hipotesis Penelitian.....	36

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	38
B. Desain penelitian.....	38
C. Tempat dan Waktu penelitian.....	39
D. Populasi dan Sampel.....	39
E. Variabel Penelitian.....	40
F. Definisi Operasional Variabel.....	41
G. Instrumen Penelitian.....	41
H. Teknik Pengumpulan Data.....	42
I. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penerapan Media pembelajaran <i>Monopoly Of South Celebes</i>	49
B. Pembahasan.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Populasi Murid SD Negeri 162 Ara	39
3.3 Sampel Murid Kelas IV Sd Negeri 162 Ara	40
3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Budaya	44
4.1 Tingkat Penguasaan Materi Pretest	50
4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar	51
4.3 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Pretest	51
4.4 Tingkat Penguasaan Materi Posttest	52
4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar	53
4.6 Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-Rata) Nilai Posttest	53
4.7 Hasil Analisis Data Observasi Murid	54
4.8 Analisis Skor Pretest dan Posttest	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Desain papan <i>Monopoly Of South Celebes</i>	27
2.2 Tampak Depan Dan Belakang Kartu Ingin Tahu <i>Monopoly Of South Celebes</i>	28
2.3 Uang <i>Monopoly Of South Celebes</i>	29
2.4 <i>Surprise Card Monopoly Of South Celebes</i>	29
2.5 <i>Mistery Card Monopoly Of South Celebes</i>	30
2.6 Dadu	30
2.7 Pion	30
2.8 Rumah	30
2.9 Hotel	30
2.10 Kartu hak Milik	30
2.11 Peraturan <i>Monopoly Of South Celebes</i>	31
2.12 Kerangka Pikir	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Pembelajaran

2. Kuesioner
3. Daftar Hadir Murid
4. Hasil Pretest dan Posttest
5. Dokumentasi Penelitian
6. Pengantar Penelitian
7. Kartu Kontrol Penelitian
8. Surat Keterangan Penelitian
9. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat terbentuk melalui sejarah yang panjang, perjalanan berliku, tapak demi tapak, *trial and error*. "Pada titik-titik tertentu terdapat peninggalan-peninggalan yang eksis atau terekam sampai sekarang yang kemudian menjadi warisan budaya" (Nahak, 2019 : 165). Kebudayaan dan masyarakat adalah ibarat dua sisi mata uang, satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Disamping itu, Indonesia sebagai Negara yang memiliki berbagai macam suku dan kebudayaan, dengan memiliki 34 provinsi tentunya mempunyai kebudayaan yang unik pada daerah masing-masing. salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keberagaman suku, budaya, ras, agama, aturan dan adat istiadat adalah Provinsi Sulawesi Selatan. "Pada tahun 2018 jumlah penduduk Sulawesi Selatan sekitar 8.771.970 jiwa dan terdiri dari 4 (empat) kelompok etnik yaitu Bugis, Makassar, Toraja dan Mandar yang tersebar didalam 24 kabupaten/kota" (BPS, 2018). Adat istiadat di Sulawesi Selatan merupakan pedoman dalam pembangunan karakter dan budaya masyarakat yang dapat menciptakan keadilan, kepastian hukum dan kemanfaatan dilingkungan masyarakat.

Sulawesi Selatan memiliki sejarah yang cukup panjang. Selain memiliki sejarah yang cukup panjang, Sulawesi Selatan memiliki kesenian dan kebudayaan yang bermacam-macam. Bahkan kebudayaannya sudah terkenal ke berbagai Negara-negara lain di dunia. Mengenal kebudayaan provinsi Sulawesi Selatan

berarti mengenal adat kebudayaan yang ada di seluruh daerah Sulawesi Selatan. “Dengan adanya kekeayaan Budaya tersebut maka tentu hal itu dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk lebih mengenal Sulawesi Selatan dan mengabadikan serta melestarikan budaya yang diwariskan oleh leluhur” (Sari, 2020:25).

Beragam wujud warisan budaya lokal memberi kita kesempatan untuk mempelajari kearifan lokal dalam mengatasi masalah-masalah yang dihadapi di masa lalu. Masalahnya kearifan lokal tersebut seringkali diabaikan, dianggap tidak ada relevansinya dengan masa sekarang apalagi masa depan. Dampaknya adalah banyak warisan budaya yang lapuk dimakan usia, terlantar, terabaikan bahkan dilcecehkan keberadaannya. Padahal banyak bangsa yang kurang kuat sejarahnya justru mencari-cari jatidiriinya dari tinggalan sejarah dan warisan budayanya yang sedikit jumlahnya. Kita sendiri, bangsa Indonesia, yang kaya dengan warisan budaya justru mengabaikan aset yang tidak ternilai tersebut. Sungguh kondisi yang kontradiktif. Nahak (2019:167) menarik kesimpulan sebagai berikut.

Melihat kenyataan bahwa Murid Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang mereka anggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis. Kebudayaan lokal banyak yang luntur akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisinya. Budaya yang lebih tinggi dan aktif akan mempengaruhi budaya yang lebih rendah dan pasif melalui kontak budaya.

Teori ini sangat nampak dalam pergeseran nilai-nilai budaya kita yang condong ke Barat.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti pada Senin, 7 Maret 2022 dengan Murid sekolah dasar yang dilakukan di SD 162 Ara,

90 % murid kini belum tahu banyak tentang budaya yang ada di Sulawesi selatan terkait rumah adat, bahasa daerah, ciri khas daerah, pakaian adat, lagu daerah, senjata, dan makanan daerah Sulawesi Selatan bahkan mereka tidak mengetahui budaya yang ada di daerahnya masing-masing. Materi keanekaragaman budaya hanya memuat pembelajaran umum terkait kebudayaan yang ada di Indonesia sedangkan mereka tidak mengenal sama sekali budaya yang ada di daerahnya sendiri. Selain itu minat Murid untuk mengenal budaya Sulawesi Selatan sangat rendah hal tersebut di sebabkan karna kurangnya sumber edukasi tentang kebudayaan Sulawesi Selatan dan tidak adanya sumber edukasi yang menarik. Menurunnya minat murid tentang budaya di Sulawesi Selatan tidak dapat dipungkiri akan semakin terkikis kemudian akan terlupakan. Sikap ketidak ingintahuan inilah yang membutuhkan murid dari identitas budaya sendiri. Sehingga pengelolaan wawasan tradisional dan wawasan kebangsaan perlu dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut.

Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertakwa cinta dan bangga terhadap bangsa, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta dapat menyelesaikan masalah di lingkungannya. "Adat istiadat diperlukan di sekolah dasar karna dapat menjadi pondasi dasar pada pembangunan karakter dan akan lebih mudah dilakukan ketika diterapkan pada murid SD" (khadijah, 2020:56). Oleh karena untuk menanamkan nilai-nilai budaya di jenjang sekolah dasar terkhusus Sulawesi Selatan penulis menawarkan inovasi baru berupa Permainan *Monopoly Of South Celebes* yang dapat dijadikan

sebagai sumber edukasi mengenai kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan, permainan adalah cara bijaksana untuk menarik perhatian murid dalam mempelajari kebudayaan Sulawesi Selatan karena murid dapat belajar sambil bermain yang kemudian dijadikan sebagai strategi pengenalan budaya Sulawesi Selatan kepada Anak-anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan muncul media belajar berbasis budaya yang menarik dan interaktif bagi murid sekolah dasar.
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan memunculkan

pengembangan baru terhadap media pembelajaran budaya Sulawesi Selatan.

- c. Internalisasi nilai-nilai kearifan budaya lokal kedalam proses pendidikan
- d. Mempersiapkan murid yang berwawasan *multicultural* sedini mungkin
- e. Pembentukan karakter murid yang toleran dan memiliki kepercayaan diri sebagai bangsa yang unggul dan bermartabat.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah

a. Bagi Murid

- 1) Pembelajaran menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* dapat di jadikan sumber belajar mandiri dan kelompok murid.
- 2) Dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan murid terkait kebudayaan.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadikan media pembelajaran *Monopoly Of South Celebes* sebagai bahan informasi untuk menambah ilmu pengetahuan.
- 2) Memotivasi guru untuk melakukan pembelajaran menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* agar lebih mudah menyampaikan materi.

c. Bagi Sekolah

Menambah sumber belajar murid berupa media *Monopoly Of South Celebes*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Kebudayaan

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan keanekaragaman kebudayaan yang berkembang. Kebudayaan yang berkembang merupakan hasil dari budi, cipta, rasa, dan karya manusia. Pengertian kebudayaan menurut Mushlih dan Munastiwi (2019:187) "sebagai ukuran dalam hal hidup dan tingkah laku manusia di dalamnya tercakup hal-hal tentang bagaimana tanggapan manusia terhadap dunianya" maksudnya ialah lingkungan, dan masyarakatnya, seperangkat nilai-nilai yang menjadi landasan pokok untuk menentukan sikap terhadap dunia luarnya, bahkan untuk mendasari setiap langkah laku yang hendak dan harus dilakukannya terkait dengan pola hidup dan cara kemasyarakatannya. Menurut beberapa ahli tentang pengertian kebudayaan dapat didefinisikan bahwa kebudayaan secara sempit mencakup kesenian dengan semua cabang-cabangnya, dan definisi secara luas mencakup semua aspek kehidupan manusia.

Rahayu (2020:110) mendefinisikan bahwa "kebudayaan berasal dari kata budayah yang berarti akal, maka tentunya budayahnya dicapai dengan kemampuan akal yang tinggi tingkatannya yang dalam hal ini dimiliki oleh manusia". Manusia yang memiliki kebudayaan tinggi disebut sebagai insan berbudaya. Menurut Zamzani (2014:227) kebudayaan dalam arti sempit

adalah “kesenian yang bertitik berat pada estetika”. Dalam arti luas merupakan perwujudan dan keseluruhan hasil logika, etika, dan estetika manusia dalam rangka perkembangan kepribadiannya, hubungannya dengan manusia lain, dengan alam sekitar dan dengan Tuhan Yang Maha Esa. Kebudayaan menurut Nasrullah (2018:130) mendefinisikan kebudayaan sebagai “seluruh sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat dan dijadikan manusia dengan belajar”. Berdasarkan definisi kebudayaan menurut pendapat beberapa tokoh di atas membawa kita pada satu keadaan yang sama, yaitu kebudayaan ada ditengah-tengah masyarakat, kebudayaan muncul karena adanya tingkah laku dalam masyarakat dan yang utama kebudayaan adalah untuk dipelajari. Kebudayaan terlahir karena adanya tingkah laku dari masyarakat. Kebudayaan harus dipelajari melalui enkulturasi, yaitu proses sosial budaya yang dipelajari dan ditransmisikan dari generasi ke generasi. Tujuannya adalah agar kebudayaan tidak terpinggirkan seiring dengan berkembangnya jaman. Kebudayaan yang ada bukanlah milik seseorang saja, namun kebudayaan adalah milik seluruh anggota masyarakat.

Nuruddin (2018:63) menarik kesimpulan sebagai berikut.

Berbagai macam perbedaan tersebut merupakan suatu hal yang menjadikan masyarakat Indonesia dapat bersatu, hidup rukun, saling menghormati perbedaan satu dengan yang lainnya sesuai dengan semboyannya yaitu Bhineka Tunggal Ika yang berarti berbeda-beda tetap satu yaitu Indonesia. Bercerita tentang kebudayaan yang berkembang di Indonesia tidak akan ada habisnya dikarenakan Indonesia memiliki macam suku, ras, budaya, agama, bahasa antara daerah satu dengan daerah yang lain berbeda-beda.

a. Globalisasi dan Kearifan Lokal

Globalisasi dan kearifan lokal merupakan satu kesatuan dimana dampak dari arus globalisasi akan berdampak pada kearifan kebudayaan lokal yang berkembang pada suatu wilayah. Dampak positif dan negatif dari globalisasi dapat berpengaruh pada penurunan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal masyarakat. Suneki (2020:56) Globalisasi telah banyak menimbulkan dampak negatif berupa pengikisan nilai-nilai luhur budaya bangsa dengan digantikan dengan budaya asing yang seringkali bertentangan dengan budaya masyarakat Indonesia. Fenomena yang terjadi merupakan bentuk ketidakmampuan individu masyarakat dalam menghadapi dinamika sosial budaya melalui proses belajar dari budaya asing. Arus globalisasi merupakan ancaman bagi budaya asli yang mencitrakan lokalitas khas daerah.

Mengetahui kearifan lokal di suatu wilayah hendaknya dapat memahami nilai-nilai budaya yang berkembang pada wilayah tersebut, mulai dari adat istiadat, budaya, bahasa, dan lain sebagainya. Definisi kearifan lokal menurut Suneki (2020:60) adalah "sesuatu yang berkaitan secara spesifik dengan budaya tertentu dan mencerminkan cara hidup suatu masyarakat tertentu". Kearifan lokal merupakan cara-cara dan praktik-praktik yang dikembangkan oleh sekelompok masyarakat yang berasal dari pemahaman mendalam mereka akan lingkungan setempat yang terbentuk dari tempat tinggal di tempat tersebut secara turun-temurun. Kearifan lokal berasal dari dalam masyarakat sendiri, disebarluaskan secara non formal, dimiliki secara kolektif oleh masyarakat yang bersangkutan, dikembangkan selama beberapa

generasi dan mudah diadaptasi, dan tertanam di dalam cara hidup masyarakat sebagai sarana untuk bertahan hidup. Indonesia memiliki masyarakat yang terdiri atas bermacam-macam suku dengan budayanya masing-masing, sehingga Indonesia memiliki jumlah kearifan lokal yang sangat banyak.

b. Budaya Sulawesi Selatan

Provinsi Sulawesi Selatan dibentuk tahun 1964. Sebelumnya Sulawesi Selatan tergabung dengan Sulawesi Tenggara. Demikian catatan sejarah Budaya Sulawesi Selatan ada tiga kerajaan besar yang pernah berpengaruh luas yakni Kerajaan Luwu, Gowa, dan Bone, disamping sejumlah kerajaan kecil yang beraliansi dengan kerajaan besar, namun tetap bertahan secara otonom. Pada tahun 1530, Kerajaan Gowa mulai mengembangkan diri, dan pada pertengahan abad ke-16 Gowa menjadi pusat perdagangan terpenting di wilayah timur Indonesia. "Pada tahun 1605, Raja Gowa memeluk Agama Islam serta menjadikan Gowa sebagai Kerajaan Islam, dan antara tahun 1608 dan 1611, Kerajaan Gowa menyerang dan menaklukkan Kerajaan Bone sehingga Islam dapat tersebar ke seluruh wilayah Makassar dan Bugis" (Sari, 2018:57).

Sulawesi Selatan memiliki sejarah yang cukup panjang. Selain memiliki sejarah yang cukup panjang, Sulawesi Selatan juga memiliki kesenian dan kebudayaan yang bermacam-macam. Bahkan kebudayaannya sudah terkenal ke berbagai Negara-negara lain di dunia. Mengenal kebudayaan propinsi Sulawesi Selatan berarti mengenal adat kebudayaan yang ada di seluruh daerah Sulawesi Selatan. Di Sulawesi Selatan terdapat

banyak suku/etnis tapi yang paling mayoritas ada 4 kelompok etnis yaitu Makassar, Bugis, Toraja dan Mandar. Demikian juga dalam pemakaian bahasa sehari-hari ke 4 etnis tersebut lebih dominan

Lagu daerah propinsi Sulawesi Selatan yang sangat populer dan sering dinyanyikan di antaranya adalah lagu yang berasal dari Makassar yaitu lagu Ma Rencong-rencong, lagu Pakarena serta lagu Anging Mamiri. Sedangkan lagu yang berasal dari etnis Bugis adalah lagu Indo Logo, serta lagu Bulu Alau'na Tempe. Sedangkan lagu yang berasal dari Tana Toraja adalah lagu Tondo. Untuk rumah tradisional atau rumah adat di propinsi Sulawesi Selatan yang berasal dari Bugis, Makassar dan Tana toraja dari segi arsitektur tradisional ke tiga daerah tersebut hampir sama bentuknya. Rumah-rumah adat tersebut dibangun di atas tiang-tiang sehingga rumah adat yang ada di sana mempunyai kolong di bawah rumahnya. Tinggi kolong rumah adat tersebut disesuaikan untuk tiap tingkatannya dengan status sosial pemilik rumah, misalnya apakah seorang raja, bangsawan, orang berpangkat atau hanya rakyat biasa. "Dengan adanya kekayaan Budaya tersebut maka tentu hal itu dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk lebih mengenal Sulawesi Selatan dan mengabadikan serta melestarikan budaya yang diwariskan oleh leluhur" (Sari, 2018:57).

c. Jenis budaya Sulawesi Selatan

1) Bahasa daerah

Bahasa merupakan salah satu pemersatu bangsa yang juga merupakan sarana untuk berkomunikasi antar sesama warga. Nah di

Sulawesi Selatan sendiri bahasa daerah yang digunakan adalah bahasa Bugis (bahasa Ugi). Dimana bahasa ini merupakan bahasa asli orang Bugis. Beberapa kata atau dialek yang termasuk dalam bahasa Bugis misalnya Pangkep, Bone, Camba, Sidrap, Wajo, Sinjai, Sawitto, Barru, Luwu dan masih banyak lainnya. Sedangkan untuk suku Makassar menggunakan bahasa daerah Mangasara (Mangasarak) yang mencapai persebaran wilayah di Gowa, Pangkep, Maros, Jeneponto, Takalar, Bantaeng, dan Makassar (Karmadi, 2021:30). Pakaian Adat Ragam pakaian adat Sulawesi Selatan seperti bodo khas Bugis, baju pattuqduq towaine khas Mandar hingga baju pokko dan seppatarian

3). Makanan khas

Satu lagi macam kebudayaan Sulawesi Selatan yang tak boleh di lewatkan, yaitu makanan khasnya. Beberapa makanan khas yang bisa dinikmati ketika berkunjung ke Sulawesi Selatan antara lain adalah coto makassar, sop konro, pisang epe, dan es palubuntung. Selain itu, juga bisa menikmati ikan bakar, barongko, coto kuda, burasa, kapurung, dange, dan patollo pammarasan” (Karmadi, 2021:99).

2. Pendidikan

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan, perubahan atau perkembangan pendidikan merupakan hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan yang

dimaksud dalam artian perbaikan pendidikan pada semua jenjang pendidikan yang ada dan perlu dilakukan perbaikan terus-menerus sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan tidak akan pernah berakhir karena pada dasarnya pendidikan akan berlangsung secara kontinyu (terus-menerus) sampai akhir hayat. Haryani dan Triyono (2017:807) mendefinisikan "pendidikan sebagai upaya yang terorganisir, berencana, dan berulang kontinyu (terus-menerus sepanjang hayat) ke arah membina manusia/murid didik menjadi insan paripurna, dewasa, dan berbudaya (*civilized*)". Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1 butir 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Beberapa pengertian pendidikan dapat disimpulkan bahwa pendidikan mencakup semua aspek yang ada dalam kehidupan bermasyarakat, tidak hanya ilmu pengetahuan yang diperoleh murid namun murid juga memperoleh pengetahuan budaya untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan tempat murid tinggal dan berlangsung terus-menerus sepanjang hayat.

Dunia pendidikan Sampurno, dkk (2020:530) mengatakan "dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia". Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang

lebih baik. Pepatah mengatakan bahwa tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada manusia pun yang hidup dalam strategi peradaban dan semua itu bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia. Penjelasan mengenai pendidikan dan dunia pendidikan adalah bahwa antara pendidikan dan dunia pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sekolah merupakan salah satu tempat dimana murid dapat memperoleh pendidikan lebih berupa ilmu pengetahuan sebagai bekal dimasa yang akan datang. Pengertian sekolah menurut Sampurno, dkk (2020:535) adalah "salah satu lembaga pendidikan tempat belajar dimana murid akan berusaha membina, mengembangkan dan menyempurnakan potensi dirinya serta dunia kehidupan dan masa depannya". Pendidikan merupakan salah satu tempat mempersiapkan generasi muda menjadi manusia dewasa dan berbudaya. Melalui sekolah diharapkan dapat:

- 1) Dibina hari esok kehidupannya (*tomorrow's life*) murid, disiapkan untuk hidup dalam dunia nyata (*real life*) yang didiami atau dilakoninya hari ini dan yang diperkirakan masa mendatang. Fungsi sekolah sebagai laboratorium atau stasiun transit benar-benar terlaksana.
- 2) Tertib sekolah, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) setiap pelajaran, perilaku warga sekolah hendaknya memuat dan

mencerminkan nilai-nilai utama yang diinginkan mempribadi dan menjadi budaya murid dikehidupan di hari esoknya. Nilai-nilai luhur pancasila dan kepribadian Indonesia hendaknya terbaca dalam kehidupan peraturan, TIK, dan budaya sekolah.

b. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan adalah berkembangnya potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, dan kemandirian murid secara optimal melalui kegiatan di luar kegiatan intrakurikuler. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tahun 2014 menjelaskan bahwa pedoman khusus mengenai kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah sudah diatur oleh undang-undang tahun 2003. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 tahun tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Pengembangan potensi murid sebagaimana dimaksud dalam tujuan pendidikan nasional tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler dapat menentukan dan mengembangkan potensi murid, serta memberikan manfaat sosial yang besar dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain. Melalui kegiatan ekstrakurikuler dapat memfasilitasi

bakat, minat, dan kreativitas murid yang berbeda-beda.

Kegiatan ekstrakurikuler menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh murid di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian murid secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan dikembangkan dengan dua prinsip: partisipasi aktif yaitu bahwa kegiatan ekstrakurikuler menurut keikutsertaan murid secara penuh sesuai dengan minat dan pilihan masing-masing; dan menyenangkan yaitu bahwa kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan dalam suasana yang menggembirakan bagi murid. Ruang lingkup kegiatan ekstrakurikuler dilakukan secara berkelompok, yaitu berkelompok dalam satu kelas (klasikal), berkelompok dalam kelas paralel, dan berkelompok antarkelas.

Kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan di sekolah merupakan suatu bentuk perhatian sekolah kepada murid supaya murid dapat melakukan kegiatan yang positif dan bermanfaat. Kegiatan ekstrakurikuler menurut Nofianti, (2018:125) adalah “kegiatan tambahan, diluar struktur program yang pada umumnya merupakan kegiatan pilihan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan di luar struktur program dilaksanakan di luar jam pelajaran biasa agar memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan murid. Tujuan dari ekstrakurikuler adalah dapat meningkatkan kemampuan murid pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. murid dapat mengembangkan bakat dan minat murid dalam upaya membina pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya yang positif.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar murid, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar murid. Sadiman (2018:40) mendefinisikan "media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar". Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) adalah "bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya". Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca". Batasan media menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada persamaan media yaitu, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim

ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Peranan Media

Peranan media adalah “dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi”. Proses komunikasi guru berperan sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan kepada murid. Murid bertindak sebagai penerima pesan (*communicae*) (Tafonao, 2018:103). Media pembelajaran memiliki tujuan agar pesan yang disampaikan guru dapat diterima oleh murid maka diperlukan wahana penyalur pesan.

c. Fungsi Media

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Fungsi utama media pembelajaran Tafonao (2018:104) adalah “sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif”. Media pembelajaran bukan sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggurukannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian murid semata. Media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran itu sendiri. Fungsi lain dari media pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan meminimalisir adanya salah penafsiran.

d. Jenis –jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran salah satunya adalah media visual yang tidak diproyeksikan. Media yang tidak diproyeksikan Rohani (2019:105) contohnya Media tiga dimensi yang merupakan “media pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yang berbeda”. Media tiga dimensi ini terdiri atas media realita dan media model. Media realita adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada para murid (*direct experiences*). Media realita merupakan model dan objek nyata dari suatu benda. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab murid akan lebih memahami materi yang diajarkan. Penggunaan benda atau objek nyata bisa dilakukan melalui kegiatan pemeranan kelas atau sekolah. Media model merupakan media tiruan dari beberapa objek nyata, seperti objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan, atau objek yang terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan sulit dipelajari murid wujud aslinya.

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media model terdiri dari beberapa jenis, antara lain model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), *mock-up*, dan diorama. Berdasarkan beberapa jenis media model yang ada, peneliti memilih diorama dengan alasan diorama sesuai dengan kriteria media

pembelajaran yang akan peneliti buat.

Diorama adalah “sebuah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya” (Tafonao, 2018:107). Diorama biasanya terdiri atas objek-objek yang ditempatkan pada suatu pentas mini yang berlatar belakang suatu lukisan yang mendukung penyajiannya. Diorama yang disajikan merupakan gambaran keadaan objek sesungguhnya yang dikemas dalam bentuk minatur menyerupai bentuk dan keadaan sesungguhnya. Tujuan utama diorama yang dibuat adalah untuk memperkenalkan keadaan yang sesungguhnya di lapangan serta menyampaikan suatu informasi yang penting kepada murid. Manfaat Media Manfaat media pembelajaran salah satunya adalah dapat mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas. Abi dkk (2020:107) mengatakan “bahwa guru dapat mengefektifkan pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran.” penggunaan media secara optimal, sebab media ini memiliki nilai dan manfaat yang sangat menguntungkan, diantaranya:

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
- 4) Memperlihatkan gerakan-gerakan yang terlalu cepat atau lambat

c. Kriteria Pemilihan Media

Dasar pertimbangan sebelum memilih media yang sesuai sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan peneliti terhadap media yang dikembangkan. Demikian pendapat Rohani (2019:109) mengatakan “bila media itu sesuai pakailah (*If The Medium Fits, Use It!*)”. Pernyataan dari bila media itu sesuai pakailah maka dapat disimpulkan bahwa media yang akan digunakan dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh murid dan juga disesuaikan dengan karakteristik murid. Media yang dibuat tidak hanya bersifat menghibur tapi juga melihat sisi kebermanfaatan media itu sendiri, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor utama dalam pemilihan sebuah media pembelajaran, tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan media Abi dkk (2018:109) menyebutkan ada empat faktor, antara lain.

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya.

- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
- 4) Efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

4. Permainan

Melaksanakan proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan melalui beberapa cara, salah satunya adalah dengan permainan. Demikian Permainan (*games*) Handoko dan Gumantan (2021:7) adalah "setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pemain harus memiliki empat komponen utama" yaitu:

- a. Adanya pemain (pemain-pemain).
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Penggunaan permainan pada saat pembelajaran di kelas dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Kelebihan dari permainan (*games*) Handoko dan Gumantan (2021:7), mengatakan antara lain:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.

- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari murid untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes. Keluwesan berarti dapat mengadaptasikan permainan ke kondisi-kondisi khusus yang ada. Permainan dapat dipakai untuk:
 - 1) Mempraktikan keterampilan membaca dan berhitung sederhana
 - 2) Mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi
 - 3) Membentuk murid atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya: memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya
 - 4) Membantu murid atau warga belajar yang sulit dapat belajar dengan metode tradisional
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan dalam pembelajaran dapat membuat murid seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri murid dapat dikurangi. Proses pembelajaran di sekolah pada akhirnya dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan yang diinginkan. Media permainan dalam pembelajaran digunakan seperti layaknya permainan pada umumnya, yaitu permainan tetap disajikan dengan cara yang menarik, mudah di mainkan, sehingga murid merasa

senang dan tidak merasa bosan.

5. Permainan Edukatif

a. Permainan Edukatif

Permainan edukatif bertujuan untuk merangsang murid supaya dapat bermain sambil belajar. *Educational games* (permainan edukatif) menurut Handoko dan Gumantan (2021:7) adalah “suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang sifatnya mendidik”. Permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

b. Permainan Monopoli

Monopoli adalah suatu media pembelajaran murid yang dikemas dalam suatu permainan berbentuk papan persegi. Permainan monopoli merupakan permainan yang paling banyak peminatnya mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Permainan monopoli, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan yang melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. “Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadudan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti angka yang diperoleh pada saat melempar dadu” menurut Handoko dan Gumantan (2021:7).

c. Konsep Media Pembelajaran *Monopoly Of South Celebes*

Permainan Monopoli of south Celebes merupakan inovasi

permainan monopoli biasa menjadi *Monopoly Of South Celebes*. hal ini dijadikan sebagai strategi pengenalan budaya sulawesi selatan kepada murid yang meliputi , rumah adat, bahasa daerah, ciri khas daerah, pakaian adat ,lagu daerah ,senjata, dan makanan daerah. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat murid dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian murid untuk mengungkapkan pendapatnya, melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi mengenai kebudayaan. Game adalah cara yang bijaksana untuk menarik perhatian murid untuk kembali mempelajari kebudayaan. Murid sangat tepat dijadikan sasaran karena merupakan pondasi dasar dalam membangun wawasan kebangsaan.

Monopoly Of South Celebes adalah suatu media permainan berbasis kebudayaan Kabupaten Sulawesi Selatan yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Permainan monopoli *Monopoly Of South Celebes* pada dasarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Perbedaannya adalah dalam media monopoli *Monopoly Of South Celebes* adalah isi dari monopoli dan beberapa aturan permainannya yang di sesuaikan dengan budaya Sulawesi Selatan.

Monopoli menjadi permainan edukatif yang bertujuan agar murid kelas IV dapat bermain serta dapat memahami kebudayaan Sulawesi Selatan lebih dekat. Permainan monopoli dalam permainannya hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja dalam permainan ini pemain dituntut untuk siap menjawab pertanyaan yang nantinya akan muncul pada saat permainan berlangsung. Pertanyaan yang akan muncul didalam

permainan berisi ilmu pengetahuan kebudayaan yang berkembang di wilayah Kabupaten Sulawesi Selatan. Permainan *Monopoly Of South Celebes* memerlukan pengetahuan tentang kebudayaan Sulawesi Selatan.



Gambar 24 desain papan *Monopoly Of South Celebes*

Kartu ingin tahu merupakan kartu yang dimiliki oleh pemain, apabila pemain membeli petak yang ada pada permainan monopoli maka iya akan memiliki kartu ingin tahu. Pada kartu ini terdapat daftar kebudayaan sesuai dengan petak yang dibeli berupa suku, bahasa dacerah, rumah adat, pakaian adat, lagu dacerah, alat music dan senjata tradisional. Bila salah satu pemain singgah dipetak yang telah dimiliki pemain lain maka pemain yang memiliki petak tersebut berhak untuk memberi pertanyaan kepada pemain yang singgah sesuai dengan daftar kebudayaan yang ada pada kartu ingin tahu. Dan jika pemain lain singgah di tempat yang telah di miliki pemain lain maka ia wajib menjawab pertanyaan yang di berikan oleh pemain yang memiliki tempat tersebut. Jika pemain yang di beri pertanyaan tidak menjawab maka ia akan membeyar denda 20% dari biaya sewa. Olehnya itu ketika pemilik tanah

memiliki petak tersebut maka ia wajin membacakan daftar kebayaan yang ada pada kartu ingin tahu sebanyak 2 kali.



Gambar 2.2 Tampak depan dan belakang Kartu ingin tahu *Monopoly Of South Celebes*

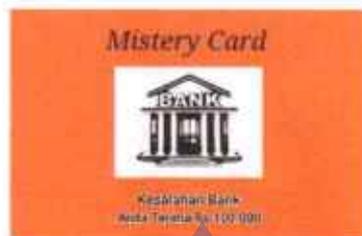
Uang *Monopoly Of South Celebes* yang digunakan yaitu mulai dari uang Rp. 10.000 sampai dengan 100.000 yang masing-masing uang memiliki 40 lembar. Uang ini difungsikan untuk membeli rumah dalam permainan monopoli dengan tujuan sebagai bentuk investasi pemain dalam mendapatkan keuntungan.



Gambar 2.3 Uang *Monopoly Of South Celebes*.

Kartu surprise merupakan kartu yang berisikan kejutan berupa denda

dan hadiah. Kartu ini berjumlah 16 kartu.



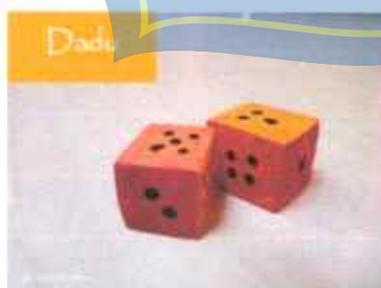
Gambar 2.4 Surprise Card Monopoly Of South Celebes

Kartu mystery merupakan kartu yang berisikan pertanyaan berupa suku dan provinsi yang berada pada petak monopoli. Kartu ini berjumlah 16 kartu.



Gambar 2.5 Mystery Card Monopoly Of South Celebes

Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah petak pada monopoli. Dadu yang digunakan sebanyak dua buah sedangkan poin sebanyak empat buah.



Gambar 2.6 Dadu



Gambar 2.7 Poin

Rumah dan hotel digunakan menandakan tempat/hak milik tanah pada petak monopoli. Rumah dan hotel masing-masing memiliki 12 buah. Rumah berwarna kuning sedangkan hotel berwarna merah.



Gambar 2.8 Rumah

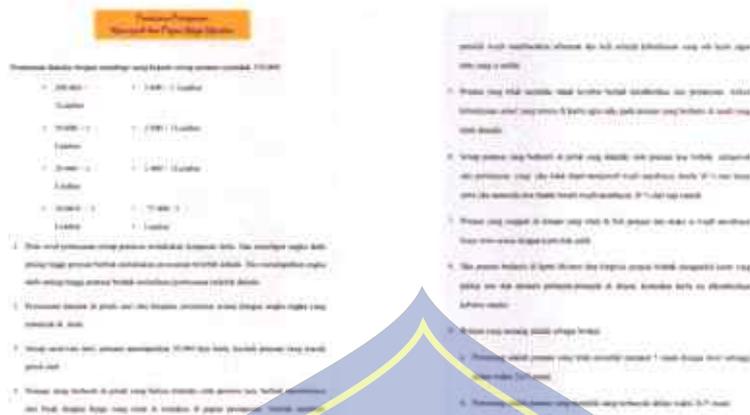


Gambar 2.9 Hotel

1 Kartu Hak Milik Bantaeng		2 Kartu Hak Milik Barra	
Harga Sewa		Harga Sewa	
Hanya tanah	Rp. 2.000	Hanya tanah	Rp. 3.000
1 rumah	Rp. 10.000	1 rumah	Rp. 15.000
2 rumah	Rp. 20.000	2 rumah	Rp. 30.000
1 hotel	Rp. 50.000	1 hotel	Rp. 75.000
Harga rumah	Rp. 20.000	Harga rumah	Rp. 20.000
Harga hotel	Rp. 50.000	Harga hotel	Rp. 50.000

2.10 Gambar Kartu Hak Milik

Kartu ini berhak dimiliki oleh pemilik petak. pembelian dan penyewaan harus sesuai dengan kartu hak milik



2.11 Gambar Peraturan *Monopoly Of South Celebes*

Sebagaimana yang telah dikemukakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid mengenai budaya daerah Sulawesi Selatan melalui pembelajaran *Monopoly Of South Celebes*. Data yang diambil dari penelitian ini adalah dari hasil tes yang diberikan kepada murid. *Monopoly Of South Celebes* yang ditujukan pada Murid IV yang dijadikan sebagai sarana pengenalan ataupun pembelajaran tentang kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan.

B. Penelitian yang Relevan

Kemendikbud, BP-PAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan (2017:42) pada Program "Pembelajaran multikeaksaraan "monopoli aksara" bagi masyarakat desa" dikembangkan utamanya dalam pembentukan karakter bangsa kita yang akhir-akhir ini mulai memudar dalam tatanan masyarakat, berbangsa maupun bernegara. Pengembangan pendidikan keaksaraan harus dikembangkan untuk memperkuat keberaksaraan masyarakat bukan hanya

kemandirian dan kewirausahaan melainkan mencakup seluruh aspek kehidupan; agama, olahraga kesehatan, budaya, Iptek, dan profesi/pekerjaan melalui pendidikan multikeaksaraan. Pendidikan multikeaksaraan adalah kelanjutan program keaksaraan dasar, program tersebut sangat penting dilakukan untuk pelestarian atau pemeliharaan kemampuan keaksaraan dasar sehingga tidak buta aksara kembali. Melalui program pendidikan multikeaksaraan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Calistung peserta didik sehingga mampu mengembangkan diri, wawasan, keterampilan melalui berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian peserta didik tidak diragukan lagi untuk memasuki dunia kerja yang semakin membutuhkan persaingan pengetahuan maupun keterampilan. Melalui pembelajaran multikeaksaraan, media permainan monopoli aksara ini diharapkan dapat dijadikan acuan oleh lembaga penyelenggara program keaksaraan seperti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) yang telah beralih nama menjadi satuan Pendidikan Nonformal untuk mengoptimalkan program pendidikan multikeaksaraan dengan melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan situasi kondisi dan kebutuhan masyarakat.

Anggraeni Dkk (2019:50) dalam penelitiannya yang berjudul *“Developing red-white monopoly games through integrative thematic learning in the primary school”* Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak. Bermain juga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung didapati bahwa bentuk media pembelajaran yang digunakan

tidak menarik peserta didik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli merah-putih, mengetahui kualitas media permainan monopoli merah-putih, dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan monopoli merah-putih. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg dan Gall. Langkah-langkahnya dimulai dari menggali potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 93% "sangat baik", penilaian ahli media memperoleh rata-rata 92% "sangat baik", penilaian praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90% "sangat baik". Sementara itu, respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 96% "sangat baik", dan hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 94% "sangat baik". Berdasarkan hasil uraian di atas, maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Efendi (2019:211) dengan penelitiannya yang berjudul "Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kuta sebagai Sumber Pembelajaran IPS" melakukan penelitian tentang kearifan budaya lokal dan pentingnya kebudayaan bagi murid. Penelitian yang dilakukan Efendi telah dikatakan berhasil. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan penyerapan kebudayaan asing yang datang secara selektif, artinya disesuaikan

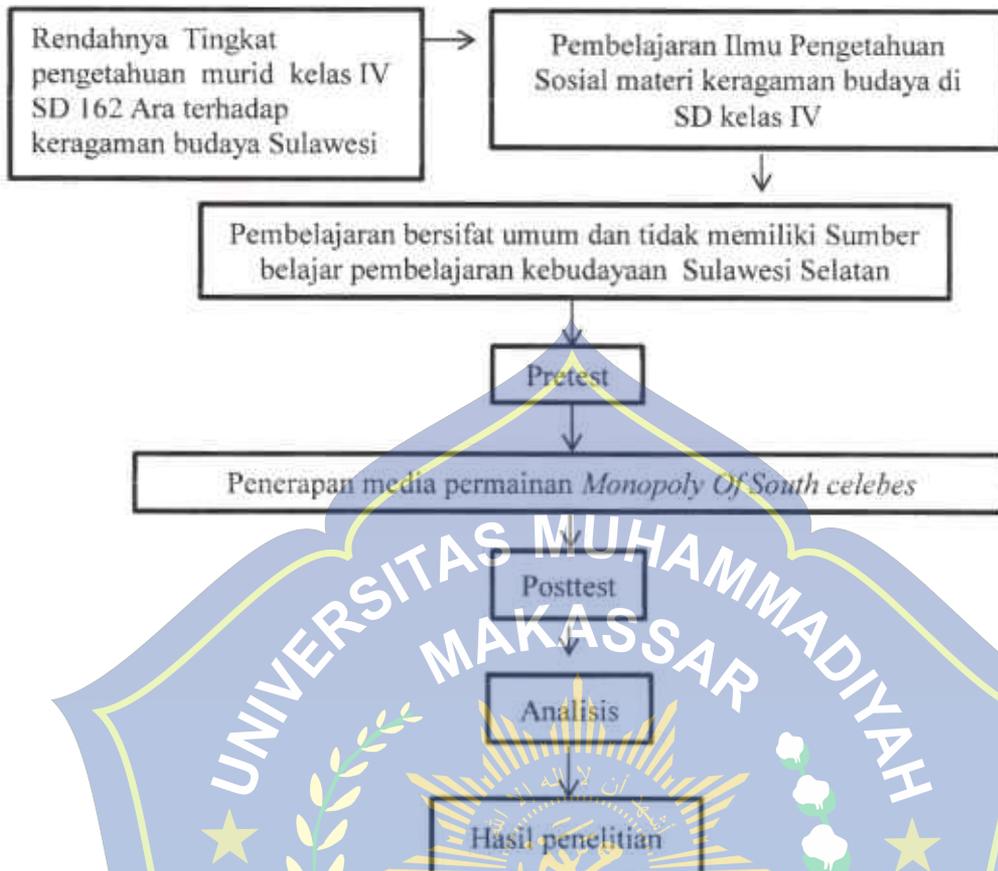
dengan suasana dan kondisi setempat. Nilai-nilai budaya lokal mulai terabaikan dalam kehidupan masyarakat pada jaman sekarang. Menanggapi permasalahan yang timbul dari arus globalisasi adalah usaha mencari solusi alternatif guna menyikapi dampak globalisasi yang makin mengawatirkan. Dampak dari globalisasi diperlukan berbagai pendekatan dengan mengerahkan semua potensi yang dimiliki sebuah bangsa, termasuk kearifan lokal suatu masyarakat. Sistem budaya lokal merupakan modal sosial (*social capital*) yang besar, telah tumbuh dan berkembang secara turun-temurun yang hingga kini kuat berakar-akar di masyarakat. Kearifan lokal mempunyai peranan yang penting dalam menyelamatkan kebudayaan dari arus globalisasi.

Berdasarkan hasil jurnal di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengenalkan kebudayaan kepada murid mulai sejak kecil. Manfaat dari mengenalkan kebudayaan sejak kecil kepada murid dapat memberikan dampak yang positif bagi kebudayaan lokal dan kearifan lokal. Kearifan lokal mempunyai peranan yang penting dalam menyelamatkan kebudayaan dari arus globalisasi. Budaya dapat membantu manusia untuk dapat beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, walaupun dalam lingkungan tersebut berbeda kebudayaannya. Kebudayaan berkembang secara turun-temurun, apabila tidak dilestarikan maka akan menurunkan nilai-nilai budaya dalam masyarakat. Budaya menjadi ciri khas dalam membedakan manusia satu dengan yang lainnya. Penurunan nilai-nilai kebudayaan salah satunya adalah adanya arus globalisasi yang dapat menurunkan nilai budaya asli daerah dan menggantinya dengan kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kebudayaan

masyarakat Indonesia. Mengajarkan kebudayaan kepada murid dapat menggunakan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan (*games*) yang sesuai dan menarik untuk murid. Media permainan (*games*) dapat merangsang murid untuk berfikir sportif, kreatif, dan mandiri

C. Kerangka Pikir

Rendahnya tingkat pengetahuan murid kelas IV terhadap materi IPS keragaman budaya terkhusus Sulawesi Selatan. Materi keanekaragaman budaya hanya memuat pembelajaran umum terkait kebudayaan yang ada di Indonesia sedangkan mereka tidak mengenal sama sekali budaya yang ada di daerahnya sendiri. olehnya itu *Monopoly Of South Celebes* diterapkan pada proses pembelajaran IPS di kelas IV materi keragaman budaya. Pembelajaran materi keragaman budaya hanya bersifat umum dan tidak terdapat media atau materi terkait kebudayaan lokal atau (Kebudayaan Sulawesi Selatan) sehingga hal ini berpengaruh besar terhadap tingkat pengetahuan murid terhadap kebudayaan Sulawesi Selatan. Kemudian di lakukanlah pretest untuk mengetahui tingkat pengetahuan di awal sebelum terapkannya media *Monopoly Of South Celebes*. Langkah selanjutnya ialah menerapkan media *Monopoly Of South Celebes* di kelas dengan memberikan materi awal sebelum bermain, menjelaskan aturan mainnya lalu bermain bersama Muriddan di akhir membagikan papan permainan untuk dimainkan di rumah bersama teman-temannya. Setelah di terapkan di adakan posttest untuk mengetahui pengetahuan murid terkait kebudayaan Sulawesi Selatan. Lalu setelahnya di analisis untuk memperoleh hasil penelitian



Gambar 2.12 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan "suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi" (Arikunto, 2019:35). Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Media pembelajaran *Monopoly Of South Celebes* setelah diterapkan tidak dapat meningkatkan Hasil Belajar murid kelas IV SDN 162 Ara terhadap

keragaman budaya Sulawesi Selatan dengan $P_{\text{Value}} < 0,05$ Maka Hipotesis H_0 ditolak H_1 di terima

2. Hipotesis Alternatif H_a

Media pembelajaran *Monopoly Of South Celebes* setelah diterapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar Murid kelas IV SDN 162 Ara terhadap keragaman budaya Sulawesi Selatan dengan dengan $P_{\text{Value}} > 0,05$ maka Hipotesis H_a di terima dan hipotesis H_0 di tolak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif, yaitu jenis *Pre-Experimental Design*. “*Pre-eksperimental design* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen” Demikian (Arikunto, 2019:75). Hal ini yang dimaksud adalah mengetahui pengaruh penggunaan *Monopoly Of South Celebes* terhadap tingkat pengetahuan murid tentang kebudayaan Sulawesi Selatan.

B. Desain Penelitian

Adapun bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas saja tanpa kelas kontrol, dimana kelas tersebut akan diawali dengan *pretest* sebelum diberi sebuah perlakuan, sehingga peneliti dapat membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Setelah
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Arikunto, 2019:97)

Keterangan:

X = Perlakuan.

O₁= Hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan.

O₂ = Hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran dan informasi yang lebih jelas, lengkap, serta memungkinkan dan mudah bagi peneliti untuk melakukan penelitian observasi. Oleh karena itu, maka penulis menetapkan lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian akan dilakukan. Dalam hal ini, lokasi penelitian berada di SD Negeri 162 Ara yang terletak di Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2020.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2017:117) menyatakan bahwa "populasi adalah wiayah generalisasi yang terdiri atas obyek-obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Negeri 162 Ara yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah keseluruhan Murid sebanyak 101 Murid.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian SD 162 Ara

No.	Kelas	Jumlah Murid		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas 1	1	8	19 Murid
2.	Kelas 2	9	9	18 Murid
3.	Kelas 3	9	7	16 Murid
4.	Kelas 4	7	8	15 Murid
5.	Kelas 5	9	14	23 Murid
6.	Kelas 6	7	5	12 Murid

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 162 Ara)

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh murid kelas IV SD Negeri 162 Ara yang berjumlah 15 orang. Suryabrata (2018:45) mengatakan, “*Purposive Sampling*” adalah pengambilan anggota sampel dengan menentukan kriteria kriteria tertentu” Sampel yang di gunakan pada penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlahkan 15 murid, 7 orang laki-laki, dan 8 orang perempuan.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian Kelas IV SD Negeri 162 Ara

Kelas	Jumlah Murid		Jumlah
Kelas 4	7	8	15 Murid

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 162 Ara 2021-2022)

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya Variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi Variabel bebas yaitu penggunaan media monopoly of south Celebes terhadap hasil belajar IPS Materi keanekaragaman suku budaya

2. Variable Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel Terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi Variabel bebas adalah *Monopoly Of South Celebes*.

F. Defenisi Operasional Variabel

Menghindari perbedaan penafsiran yang menyangkut penelitian ini, maka peneliti perlu untuk mengemukakan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS materi keanekaragaman suku budaya di Sulawesi Selatan yang meliputi bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat suku, senjata, lagu daerah dan makanan khas tiap kabupaten dapat meningkatkan pengetahuan murid berpengaruh melalui media pembelajaran *Monopoly Of South Celebes*
2. Permainan *Monopoly Of South Celebes* merupakan inovasi permainan monopoli biasa menjadi *Monopoly Of South* hal ini dijadikan sebagai strategi pengenalan budaya sulawesi selatan kepada murid yang meliputi , rumah adat, bahasa daerah, ciri khas daerah, pakaian adat, lagu daerah, senjata, dan makanan daerah. Monopoli dipilih karena dengan media ini dapat melatih daya ingat murid dalam penguasaan konsep materi, melatih dan mendorong keberanian murid untuk mengungkapkan pendapatnya, melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi mengenai kebudayaan. Game adalah cara yang bijaksana untuk menarik perhatian murid untuk kembali mempelajari kebudayaan.

G. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Hasil Belajar dengan jenis pretest dan posttest digunakan sebelum menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* dalam meningkatkan keterampilan menulis diterapkan, sedangkan posttest digunakan setelah murid mengikuti

pembelajaran dengan menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* dalam meningkatkan keterampilan menulis.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperoleh peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu observasi dan dokumentasi. Adapun penjelasan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi ini menggunakan observasi partisipasi (*participant observation*) Suryabrata, (2018:70) mengatakan dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam observasi secara langsung ini, peneliti selain berlaku sebagai pengamat penuh yang dapat melakukan pengamatan terhadap gejala atau proses yang terjadi didalam situasi yang sebenarnya, juga sebagai pemeran serta atau partisipan yang ikut melaksanakan proses belajar mengajar IPS di SD Negeri 162 Ara, baik di dalam maupun di luar kelas.

Observasi langsung ini dilakukan peneliti untuk mengoptimalkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS, interaksi guru dan murid dalam kegiatan belajar mengajar, keadaan murid, serta sarana dan prasarana di SD Negeri 162 Ara.

2. Tes

Adapun tehnik pengumpulan data yang dilakukan dalam

penelitian ini adalah tes yang dilakukan dalam bentuk tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pre-test* dilakukan untuk melihat kemampuan berbicara Murid sebelum diterapkan *treatment Monopoly Of South Celebes*. Selain itu, tes akhir dilakukan untuk melihat kemampuan berbicara murid sesudah diterapkan *treatment Monopoly Of South Celebes*. Perbandingan antara tes awal dan tes akhir akan mengantarkan pada suatu kesimpulan apakah metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran efektif atau tidak.

3. Dokumentasi

Suryabrata (2018:76) menyebutkan Dokumentasi dari asal kata dokumen yang artinya catatan peristiwa. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya. Melalui metode dokumentasi, peneliti menggunakan data berupa dokumen terkait pembelajaran IPS, penggunaan media *Monopoly Of South Celebes*, daftar nama murid, sarana dan prasarana, serta foto-foto dokumenter dan sebagainya.

I. Teknik Analisa Data

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *Monopoly Of South Celebes* terhadap pengetahuan Murid kelas IV terkait budaya Sulawesi selatan. Untuk keperluan analisis digunakan tabel distribusi frekuensi, rata-rata, standar deviasi, rentang, dan skor ideal. Pengelompokan tersebut dilakukan ke dalam 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

a. Penentuan Nilai Hasil Belajar

Rumus yang digunakan untuk menentukan rata-rata persentase dan hasil belajar Murid yaitu :

$$NA = \frac{\text{skorperolehan}}{\text{skormaksimal}} \times 100$$

Keterangan : NA = Nilai Akhir

b. Kategori Hasil Belajar

Batas kriteria ketuntasan (KKM) Departemen Pendidikan Nasional Tahun Ajaran 2022/2023 di SD Negeri 162 Ara pada mata pelajaran IPS khususnya keterampilan berbicara dengan nilai KKM 70. Selanjutnya skor hasil belajar IPS pada Murid kelas IV akan dikategorikan dalam kategori standar, sesuai dengan kriteria standar yang diterapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, sebagai berikut

Tabel 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Budaya

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 69	Rendah
70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 -100	Sangat Tinggi

(Sumber: Suryabrata 2018:78)

2. Statistik Inferensial

Bagian statistik inferensial dilakukan beberapa pengujian untuk keperluan pengujian hipotesis, pertama dilakukan pengujian dasar yaitu

uji normalitas setelah itu dilakukan *uji t-test* sampel independen keperluan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan syarat:

Jika $P_{\text{value}} \geq 0,05$ maka distribusinya adalah normal. Jika $P_{\text{value}} < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal. Setelah dilakukan *uji normalitas*, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji kesamaan rata-rata yaitu dengan menerapkan teknik *uji-t* dengan bantuan SPSS.

b. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian dengan menggunakan uji dua pihak.

$$H_0 : \mu_B < 0 \quad \text{melawan} \quad H_a : \mu_B \geq 0$$

$$\text{Dimana } \mu_B = \mu_{\text{post}} - \mu_{\text{pre}}$$

Keterangan:

μ_{pre} = Skor rata-rata hasil belajar Murid sebelum menerapkan

Monopoly Of South Celebes

μ_{post} = Skor rata-rata hasil belajar Murid setelah menerapkan

Monopoly Of South Celebes

Untuk pengujian ini digunakan uji t-test untuk dua sampel dengan kriteria:

Tolak H_0 jika $P < \alpha = 0,05$ dan

Terima H_0 jika $P \geq \alpha = 0,05$

- 1) Jika taraf signifikan $< \alpha$ (nilai sign $< 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti *Monopoly Of South Celebes* dapat meningkatkan ilmu pengetahuan murid terhadap kebudayaan sulawesi selatan kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 162 Ara.
- 2) Jika taraf signifikan $\geq \alpha$ (nilai sign $\geq 0,05$), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, berarti berarti *Monopoly Of South Celebes* tidak dapat meningkatkan ilmu pengetahuan murid terhadap kebudayaan sulawesi selatan kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 162 Ara.

c. Uji T

Penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistika (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{M}_d}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Sugiyono (2016:56)

Keterangan:

- | | |
|--------------|--|
| \bar{M}_d | = Mean dari perbedaan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> |
| X_1 | = Hasil belajar sebelum perlakuan (<i>pretest</i>) |
| X_2 | = Hasil belajar setelah perlakuan (<i>posttest</i>) |
| D | = Deviasi masing-masing subjek |
| $\sum X^2 d$ | = Jumlah kuadrat deViasi |

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- 1) Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- 2) Mencari harga " $\sum X^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deViasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- 3) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2	= Hasil belajar setelah perlakuan (<i>posttest</i>)
D	= Deviasi masing-masing subjek
$\sum X^2 d$	= Jumlah kuadrat deViasi
N	= Subjek pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- a) Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan *Monopoly Of South Celebes* dapat meningkatkan ilmu pengetahuan Murid terhadap kebudayaan sulawesi selatan kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 162 Ara.
- b) Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan *Monopoly Of South Celebes* tidak dapat meningkatkan ilmu pengetahuan Murid terhadap kebudayaan sulawesi selatan kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 162 Ara. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.
- 4) Membuat kesimpulan apakah penggunaan *Monopoly Of South Celebes* dapat meningkatkan ilmu pengetahuan murid terhadap kebudayaan sulawesi selatan kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 162 Ara.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Media *Monopoly Of South Celebes*

Penerapan Media *Monopoly Of South Celebes* pada Murid Kelas IV ini meliputi :

1. Pengenalan *Monopoly Of South Celebes*, pada tahap ini peneliti menjelaskan lebih mendalam mengenai permainan *Monopoly* yang berbasis kebudayaan Sulawesi selatan dan menjelaskan pentingnya untuk mempelajari sekaligus melestarikan kebudayaan. Setelah itu memberikan soal terkait kebudayaan Sulawesi selatan kepada murid.
2. Bermain bersama, pada tahap ini Murid diajak berinteraksi melalui permainan dengan bermain bersama untuk memudahkan murid dalam memahami cara memainkan media monopoly. Hal ini dilakukan agar murid lebih mudah memahami aturan main sekaligus mempelajari kebudayaan yang ada pada monopoly tersebut.
3. Semangat belajar sambil bermain, pada tahap ini Murid dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dan masing-masing kelompok diberikan satu monopoly yang bisa di mainkan langsung saat pembelajaran berlangsung dan juga bisa dibawa pulang untuk dimainkan. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran yang berlangsung secara berulang-ulang dapat lebih mudah diserap oleh murid sehingga pembelajaran terkait kebudayaan Sulawesi Selatan yang ada pada monopoly dapat lebih mudah di ingat.

4. Monitoring dan evaluasi, tahap ini peneliti memberikan kuis kepada murid kemudian peneliti memberikan tes pilihan ganda kepada murid yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka setelah memainkan *Monopoly Of South Celebes* dan keberhasilan media tersebut.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Murid Kelas IV SDN No. 162 Kab. Bulukumba Sebelum Menggunakan Media *Monopoly Of South Celebes*

Data hasil Sebelum Menggunakan Media *Monopoly Of South Celebes* IV SDN No. 162 Kab. Bulukumba dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Tingkat Penguasaan Materi *pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-59	9	60%	Sangat rendah
2.	60-69	3	20%	Rendah
3.	70-79	1	7%	Sedang
4.	80-89	-	0	Tinggi
5.	90-100	2	13%	Sangat Tinggi
Jumlah		15	100	

(Sumber: Hasil *Pretest* SD Negeri 162 Ara)

berdasarkan pada tabel 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* yaitu sebanyak 9 murid memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah dengan presentasi 60 %, 3 Murid memperoleh nilai rendah dengan presentasi 20%, 1 murid memperoleh nilai sedang dengan presentasi 7 %. Tidak ada murid yang memperoleh nilai tinggi, sedangkan 2 Orang murid memperoleh nilai sangat tinggi dengan presentase 13 %. Melihat dari hasil yang di peroleh dapat

dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi sebelum menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* tergolong rendah.

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest

Skor	Kategori	Frekuensi	%
0-69	Tidak tuntas	12	80%
70-100	Tuntas	3	20%
Jumlah		15	100

(Sumber: Hasil Pretest SD Negeri 162 Ara)

Apabila tabel 4.2 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar Murid yang ditentukan oleh sekolah yaitu jika jumlah murid mencapai atau melebihi nilai KKM 70 maka dapat dikatakan murid tersebut berhasil dan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar dengan kategori tuntas. Sedangkan pada tabel 4.2 murid yang memperoleh hasil tidak tuntas mencapai 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN 162 Ara belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar Murid dimana murid yang tuntas hanya sebanyak 3 orang dengan presentase 20%.

Tabel 4.3 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

X	F	F · X
30	1	30
35	3	105
40	4	160
55	1	55
65	3	195
75	1	75
90	2	180
Jumlah	15	620

(Sumber: Hasil Pretest SD Negeri 162 Ara)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f x = 620$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 19. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{n} \\
 &= \frac{620}{15} \\
 &= 41,33
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan pada tabel 4.3 maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid Media *Monopoly Of South Celebes* di kelas IV SDN. 162 Ara Kab. Bulukumba sebelum menggunakan media *Media Monopoly Of South Celebes* yaitu 41,33

2. Deskripsi Hasil *Postest* Murid Kelas IV SDN No. 162 Kab. Bulukumba Sebelum Menggunakan Media *Monopoly Of South Celebes*

Data hasil Setelah Menggunakan Media *Monopoly Of South Celebes* IV SDN No. 162 Kab. Bulukumba dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Tingkat Penguasaan Materi *postest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0-59	0	0	Sangat rendah
2.	60-69	2	13%	Rendah
3.	70-79	5	34%	Sedang
4.	80-89	6	40%	Tinggi
5.	90-100	2	13%	Sangat Tinggi
	Jumlah	15	100	

(Sumber: Hasil *Postest* SD Negeri 162 Ara)

berdasarkan data pada tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen yaitu tidak ada murid yang memperoleh nilai dengan sangat rendah , 2 murid memperoleh nilai rendah dengan presentasi 13%, 5 Murid memperoleh nilai sedang dengan presentasi 34 % . 6 murid yang

memperoleh nilai tinggi, dengan presentase 40 % sedangkan 2 Orang murid memperoleh nilai sangat tinggi dengan presentase 13 %. Melihat dari hasil yang di peroleh dapat dikatakan bahawa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi setelah menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* tergolong tinggi.

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Posttest

Skor	Kategori	Frekuensi	%
0-69	Tidak tuntas	2	13%
70-100	Tuntas	13	87%
Jumlah		15	100

(Sumber: Hasil Posttest SD Negeri 162 Ara)

Apabila tabel 4.5 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh sekolah yaitu jika jumlah Murid mencapai atau melebihi nilai KKM 70 maka dapat dikatakan murid tersebut berhasil dan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Sedangkan pada tabel 4.5 murid yang memperoleh hasil tuntas mencapai 87%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas IV SDN 162 Ara sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang tuntas sebanyak 13 orang dengan presentase 87% sedangkan yang memperoleh hasil tidak tuntas yaitu sebanyak 2 orang dengan presentase 13%.

Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	F . X
60	1	60
65	1	65
70	2	140
75	3	225
80	3	240
85	3	255
95	2	190
Jumlah	15	1.175

(Sumber: Hasil Posttest SD Negeri 162 Ara)

Dari data pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum f \cdot x = 1.175$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 19. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum f \cdot x}{n} \\ &= \frac{1.175}{15} \\ &= 78,33 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan pada tabel 4.6 maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid Media *Monopoly Of South Celebes* di kelas IV SDN. 162 Ara Kab. Bulukumba setelah menggunakan media Media *Monopoly Of South Celebes* yaitu 78,33

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Murid Kelas IV SDN No. 162 Ara Kab. Bulukumba Selama Menggunakan Media *Monopoly Of South Celebes*

Hasil analisis data pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase yang dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Murid

No	Aktivitas Murid	Murid yang aktif pada pertemuan ke-					Rata-rata	%
		1	2	3	4	5		
1	2	3					4	5
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	PRETEST	15	13	15	POSTTEST	18.3	96%
2.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi		8	11	13		14,3	71%
3.	Murid yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan		7	3	2		9	14%

1	2	3			4	5
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru	11	10	13	18	27%
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung	10	8	12	10	44%
6.	Murid yang mengajukan diri untuk bermain	15	13	15	18,3	96%
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	10	14	17	13,6	61%

(Sumber: Hasil Observasi SD Negeri 162 Ara)

Hasil pengamatan untuk setiap pertemuan menunjukkan bahwa:

- Persentase kehadiran murid sebesar 96%.
- Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi sebesar 71%.
- Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi sebesar 14%.
- Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan sebesar 27%.
- Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung sebesar 44%.
- Persentase murid yang mengajukan diri untuk bermain 96%..
- Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran sebesar 61%.

Sesuai dengan kriteria aktivitas Murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 70\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata Murid dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif

melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran kriteria aktif.

4. **Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni pengaruh penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Ips Keanekaragaman Suku Budaya Sd Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan Uji t. Data analisis skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	X1 <i>Pretest</i>	X2 <i>Posttest</i>	X2 - X1	d ²
1.	35	60	25	625
2.	65	85	20	400
3.	40	80	40	1.600
4.	40	80	40	1.600
5.	40	80	40	1.600
6.	35	75	40	1.600
7.	65	75	10	100
8.	40	70	30	900
9.	35	75	40	1.600
10.	30	65	35	1.225
11.	90	95	5	25
12.	65	85	20	400
13.	75	85	10	100
14.	55	70	15	225
15.	90	95	5	25
Jumlah	620	1.175	375	12.025

(Sumber: Hasil *Pretest* dan *Posttest* SD Negeri 162 Ara)

$$\sqrt{25(25-1)}$$

$$t = \frac{18,8}{\sqrt{\frac{3.239}{600}}}$$

$$t = \frac{18,8}{\sqrt{5,39}}$$

$$t = \frac{18,8}{2,32}$$

melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 76% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran kriteria aktif.

4. **Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.**

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni pengaruh penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Ips Keanekaragaman Suku Budaya Sd Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan Uji t. Data analisis skor *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest*

No.	X1 <i>Pretest</i>	X2 <i>Posttest</i>	X2 - X1	d ²
1.	35	60	25	625
2.	65	85	20	400
3.	40	80	40	1.600
4.	40	80	40	1.600
5.	40	80	40	1.600
6.	35	75	40	1.600
7.	65	75	10	100
8.	40	70	30	900
9.	35	75	40	1.600
10.	30	65	35	1.225
11.	90	95	5	25
12.	65	85	20	400
13.	75	85	10	100
14.	55	70	15	225
15.	90	95	5	25
Jumlah	620	1.175	375	12.025

(Sumber: Hasil *Pretest* dan *Posttest* SD Negeri 162 Ara)

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga Md dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{470}{15} \\ &= 18,8 \end{aligned}$$

2. Mencari harga $\sum X^2 d$ dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 12.075 - \frac{(470)^2}{25} \\ &= 12.075 - \frac{220.900}{25} \\ &= 12.075 - 8.836 \\ &= 3.239 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga harga t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{18,8}{\sqrt{\frac{3.239}{25(25-1)}}}$$

$$t = \frac{18,8}{\sqrt{\frac{3.239}{600}}}$$

$$t = \frac{18,8}{\sqrt{5,39}}$$

$$t = \frac{18,8}{2,32}$$

$$t = 8,1$$

4. Menentukan harga t_{tabel}

Menentukan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ karena uji dua sisi, maka $\alpha/2 = 0,05/2 = 0,025$. Kemudian dicari t_{tabel} pada tabel distribusi t dengan ketentuan $db = n - 1$, $db = 25 - 1 = 24$. Sehingga $t_{(\alpha, db)} = t_{(0,05, 15)} = 2,064$.

Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 8,1$ dan $t_{\text{tabel}} = 2,064$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $8,1 > 2,064$. sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan kajian teori yang telah dilakukan maka data yang diperoleh sebagai berikut. Hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan penelitian pada murid kelas IV SDN 162 Ara Kab. Bulukumba terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media pembelajaran murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan banyaknya jumlah murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran. Ada juga beberapa murid mulai aktif dan percaya diri untuk maju menjelaskan kebudayaan Sulawesi Selatan

setelah memainkan Monopoly sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi melakukan kegiatan lain pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* berpengaruh pengetahuan murid mengenai budaya lokal melalui media *monopoly* ini.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai *pretest* dan nilai *posttest* tentang sejauh mana pengetahuan murid mengenai kebudayaan Sulawesi selatan di SDN 162 Ara Kab. Nilai *pretest* menunjukkan nilai sebelum diberikan perlakuan dan nilai *posttest* menunjukkan nilai setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Monopoly Of South Celebes*.

Berdasarkan hasil *pretest*, ada 2 orang murid yang mendapatkan nilai 90, 1 orang murid mendapatkan nilai 75, 3 orang murid mendapatkan nilai 65, 1 orang murid mendapatkan nilai 55, 4 orang murid mendapatkan nilai 40, 3 orang murid mendapatkan nilai 35, 1 orang murid mendapatkan nilai 30, Nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu sangat rendah 80%, rendah %, sedang 7%, tinggi 0% dan sangat tinggi berada pada presentase 13%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran bahasa Indonesia sebelum menggunakan media *Monopoly Of South Celebes* tergolong rendah.

Selanjutnya, nilai hasil *posttest* dalam proses pembelajaran setelah penggunaan *Monopoly Of South Celebes*, ada 2 orang murid yang mendapatkan nilai 95, 3 orang Murid mendapatkan nilai 85, 3 orang murid

mendapatkan nilai 80, 3 orang Murid mendapatkan nilai 75, 2 orang murid mendapatkan nilai 70, 1 orang Murid mendapatkan nilai 65, dan 1 orang Murid mendapatkan nilai 60. Hasil belajar Murid setelah menggunakan media pembelajaran mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media *Monopoly Of South Celebes*. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 15%, tinggi 40%, sedang 34% dan rendah berada pada presentase 2%. Hal ini dikarenakan *Media Monopoly Of South Celebes* dapat melibatkan ketertarikan murid dengan cepat karena gambar yang dimilikinya memiliki banyak warna dan bermuansa anak-anak sehingga media monopoli menarik bagi murid, memiliki gambar yang besar, peraturannya yang memainkan emosi hingga lebih membangun interaksi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8,1. Dengan frekuensi (dk) sebesar $15 - 1 = 14$, pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh $t_{tabel} = 2.064$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan murid tentang kebudayaan Sulawesi selatan penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Efendi (2019:211) dengan penelitiannya yang berjudul "Implementasi Kearifan Budaya Lokal pada Masyarakat Adat Kampung Kuta sebagai Sumber Pembelajaran IPS" yang juga berhasil mengimplementasikan kearifan budaya lokal melalui media monopoli.

Faktor yang turut mempengaruhi meningkatnya pengetahuan Murid di tengah berkembangnya zaman yang serba digital, permainan monopoli justru lebih menarik perhatian murid karna pada dasarnya di masa sekarang murid akan membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan disaat bersamaan untuk menumbuhkan minat belajar yang bisa di mainkan bersama oleh temannya.

Dalam hal ini, permainan Monopoli dapat masuk ke dalam proses pembelajaran sebagai sebuah media interaksi pembelajaran. Monopoli juga dipilih sebagai media pembelajaran dikarenakan terkenalnya dan kelarisan dari Monopoli ini sendiri, sehingga banyak murid yang mengetahui cara bermainnya. Menjadikan sebuah permainan papan sebagai media pembelajaran tentunya akan dibutuhkan beberapa penyesuaian atau tambahan aturan, dimana ini merupakan salah satu sisi kuat dari board game, dimana tiap board game dapat digunakan "*Home rule*" atau peraturan tambahan yang dapat disesuaikan. Salah satu contoh adalah dengan menambahkan kartu ingin tahu pada petak – petak monopoli Dengan cara demikian maka seorang pengajar dapat membawakan sebuah materi kedalam permainan secara tidak langsung.

Tampilan dari Monopoli ini sendiri seperti menggunakan daerah – daerah di Sulawesi selatan dan gambar rumah adat untuk menjadikan Monopoli sebagai media pembelajaran yang menarik bagi Geografi. Menariknya media pembelajaran bagi murid maka, minat belajar dari murid juga akan muncul, dengan munculnya minat dari murid maka proses

pembelajaran akan lebih efektif dan efisien karena kreatifitas dan peranan aktif dari murid itu sendiri juga akan muncul.

Sebuah media pembelajaran dapat diambil dari mana saja salah satunya adalah dari permainan papan, dengan adanya modifikasi kreatif dari pengajar sebuah permainan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang efektif bagi murid, Monopoli adalah salah satu contoh sebuah permainan yang banyak dikenal orang dan juga mudah untuk dimodifikasi dan juga menyenangkan untuk dimainkan. Dengan modifikasi yang kreatif pada Monopoli, maka pengajar dapat menjadikan murid tidak hanya menguasai kekayaan pada Monopoli tetapi juga menguasai ilmu di saat yang bersamaan hal inilah yang mempengaruhi monopoly Of Sout Celebes dan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Khodijah, 2020) sehingga dapat sangat berpengaruh pada hasil belajar murid terkait keanekaragaman budaya Sulawesi Selatan pada mata pelajaran IPS .



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Monopoly Of South Celebes* terhadap Hasil Belajar IPS kebudayaan murid kelas IV SDN. 162 Ara Kab. Bulukumba. Berdasarkan hasil nilai rata-rata (mean) menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan tergolong sangat rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan sebesar tergolong tinggi. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya media *Monopoly Of South Celebes* dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian pengaruh penggunaan media *Monopoly Of South Celebes* dalam meningkatkan pengetahuan kebudayaan murid kelas IV SDN 162 Ara Kab.. Maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.

2. Kepada peneliti lain, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan media pembelajaran ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraheni, N. S., Hidayah, N., & Shawmi, A. N. (2019). *Developing red-white monopoly games through integrative thematic learning in the primary school. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 49-62
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Badan Pusat Statistik. 2018 . Provinsi Sulawesi Selatan Dalam Angka 2018. <https://sulsel.bps.go.id>
- Efendi, A. (2019). Implementasi kearifan budaya lokal pada masyarakat adat kampung Kuta sebagai sumber pembelajaran IPS. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 211-218.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807-812.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1-7.
- Khodijah, S. (2020). *Penerapan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Murid Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Karmadi, A. D. (2021). Budaya lokal sebagai warisan budaya dan upaya pelestariannya. *Makalah disampaikan pada Dialog Budaya Daerah Jawa Tengah*. Semarang: Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah.
- Kemendikbud, BP-PAUD dan Dikmas Sulawesi Selatan (2017) *Pembelajaran multikeaksaraan "monopoli aksara" bagi masyarakat desa*. Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Sulawesi Selatan, Makassar.
- Mushlih, A., & Munastiwi, E. (2019). Implementasi Manajemen Pembelajaran Inklusi Berbasis Budaya Lokal di Tk Laboratori Pedagogia UNY Yogyakarta. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 183-202.

- Nafsih, I. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Peta Indonesia Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV UPT SD Negeri 263 Gresik* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*. 5 (1) : 165-175
- Nasrullah, R. (2018). *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siber*. Prenada Media.
- Nuruddin, S. (2018). *Islam Dalam Tradisi Masyarakat Lokal Di Sulawesi Selatan*. *MIMIKRI*, 4(1), 50-67.
- Nofianti, A. (2018). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler dan MotiVasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Murid. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 2(2), 120-129
- Rahayu, N. (2020). Implementasi Strategi Marketing mix dalam pemasaran jasa pendidikan di TK Negeri 2 Yogyakarta. *QURROTI: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM MURID USAH DINI*, 2(1), 110-125
- SARI, R. R. (2020). *MUSEUM BUDAYA SULAWESI SELATAN*. Skripsi-S1 thesis, Makassar, UniVersitas Hasanuddin
- Sampurno, M. B. T., Kusumandyoko, T. C., & Islam, M. A. (2020). Budaya media sosial, edukasi masyarakat, dan pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 529-542.
- Suryabrata, S. 2018. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Suneki, S. (2020). Dampak globalisasi terhadap eksistensi budaya daerah. *CIVIS*, 2(1).60-70
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahamurid. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Zamzani, Z. (2018). Eksistensi IPS dalam pendidikan berbasis keragaman budaya. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 225-244.

L

A

M

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
P
MAKASSAR

I

R

A

N



Lampiran 1 RPP Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN

162 Ara

Kelas / Semester : 4 / 1

Tema : Indahnya Kebersamaan (Tema 1)

Sub Tema : Keberagaman Budaya

Bangsaku (Sub Tema 1) Pembelajaran ke : 1

Alokasi waktu : 1 Hari

Muatan Terpadu IPS

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks tentang keragaman budaya Sulawesi Selatan siswa mampu memahami dan mengerti isi dan cara memainkan *Monopoly Of South Celebes*
2. Setelah memainkan *Monopoly Of South Celebes* keragaman budaya Sulawesi Selatan, siswa mampu memahami isi dari permainan *Monopoly Of South Celebes*
3. Setelah wawancara sederhana, siswa mampu menyebutkan keragaman budaya dan Etnis asal daerah masing masing, dan mengenal budaya sulawesi selatan.
4. Setelah diskusi, siswa mampu mengomunikasikan keragaman budaya dan etnis teman di kelas sebagai identitas asal daerah mereka secara lisan dan tulisan dengan sistematis

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Melakukan Brind Games / Ice Break. 3. Mengaitkan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkandengan pengalaman peserta didik. (Apersepsi) 4. Memberikan gambaran tentang tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) (Sintak Model Discovery Learning)	5 menit
	3. Siswa wa kemudia menjelaskan budaya apa saja yang di ketahui setelah memainkan <i>Monopoly Of South Celebes</i> dan menjawab soal pilihan ganda yang telah di siapkan 4. Siswa menyimpulkan kegiatan belajar. (<i>Creativity ana Innovation</i>)	
Kegiatan Penutup	Guru menyampaikan tugas dirumah secara berkelompok untuk memainkan <i>Monopoly Of South Celebes</i> kerja sama dengan Orang Tua. Siswa menyelesaikan tugas rumah sendiri dengan bimbingan orang tua. Peserta Didik : > Membuat resume (<i>creativity</i>) dengan bimbingan guru tentang point- point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : 1. Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.	15 menit
Refleksi dan Konfirmasi		
Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.		
ASSESSMENT (Penilaian)		
Penilaian Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan (Lihat		

Lampiran)

Mengetahui Kepala
Sekolah,

Ara, 7 April 2021
Guru Kelas 4



H. AKHMAD DARWIN, S.Pd



YUNITA ERLINDA S.Pd



Lampiran 2 Kuesioner

1. Butta panrita lopi memiliki makna
 - A. Tanah Para ahli pembuat kapal
 - B. Kapal yang dibuat oleh para ahli
 - C. Para pembuat kapal
2. Sulawesi selatan terdiri dari beberapa kabupaten
 - A. 22
 - B. 25
 - C. 24
3. Nama rumah adat toraja
 - A. Tongkonan
 - B. Balla Lompoa
 - C. Bola Soba
4. Bahasa Bajo berasal dari daerah...
 - A. Bulukumba
 - B. Sinjai
 - C. Selayar
5. Asal daerah para bissu...

- A. Bulukumba
- B. Barru
- C. Pangkep
6. Lagu Angin mammiri berasal dari daerah...
- A. Soppeng
- B. Toraja
- C. Makassar
7. Makanan Khas kabupaten Jeneponto...
- A. Konro
- B. Coto
- C. Gantala
8. Rumah adat kabupaten luwu...
- A. Tongkonan
- B. Langkanae
- C. Bola Soba
9. Dangke adalah makanan khas daerah...
- A. Sidrap
- B. Palopo



C. Enrekang

10. Senjata besi banrangga berasal dari daerah...

A. Pare-Pare

B. Barru

C. Pangkep

11. Tari ganrang bulo berasal dari daerah...

A. Jeneponto

B. Takalar

C. Bulukumba

12. Pattu adalah senjata tradisional suku mandar, senjata pattu terbuat dari...

A. Kayu

B. Besi

C. Emas

13. Lagu marendeng marampa berasal dari daerah...

A. Bulukumba

B. Luwu

C. toraja



14. Lipa Sabe digunakan pada saat...

- A. Bepergian
- B. Menari
- C. Kematian

15. Perahu Phinisi berasal dari kabupaten...

- A. Selayar
- B. Bulukmba
- C. Bantaeng

16. Kapurung berasal dari kabupaten luwu, bahan dasar pembuatan kapurung adalah...

- A. Tepung Beras
- B. Tepung Jagung
- C. Tepung Sagu

17. Bentuk dari badik Luwu adalah...

- A. Lurus
- B. Bungkuk
- C. bertangkai

18. Baju bodo digunakan pada saat...



- A. Acara Kematian
- B. Mejemput Pengantin
- C. Bepergian

19. Kajang Le'leng dikenal dengan budayanya yang menggunakan warna yang sama setiap harinya, oleh nya itu warna apakah yang digunakan masyarakat kajang setiap hari..

- A. Merah
- B. Hitam
- C. Putih

20. Badik Lompo battang berasal dari daerah..

- A. Makassar
- B. Bulukumba
- C. Enrekang



Lampiran 3 Daftar Hadir Murid

No.	Nama Murid	L/P	Pertemuan			KET
1.	GR	L	✓	✓	✓	
2.	FNC	P	✓	-	✓	A
3.	MFA	L	✓	✓	✓	
4.	MFR	P	✓	✓	✓	
5.	MI	L	✓	✓	✓	
6.	SKP	P	✓	✓	✓	
7.	WP	P	✓	✓	✓	
8.	AHA	P	✓	✓	✓	S
9.	MSW	L	✓	✓	✓	
10.	MF	L	✓	✓	✓	
11.	AR	P	✓	✓	✓	
12.	NNS	P	✓	✓	✓	
13.	INA	L	✓	✓	✓	
14.	TAF	P	✓	✓	✓	
15.	SN	L	✓	✓	✓	

Lampiran 4 hasil Pretest dan Posttest

1. Nilai pretest kelas IV SDN 162 Ara pada permainan *Monopoly Of South Celebes*

No.	Nama Murid	Nilai
1.	GR	35
2.	FNC	65
3.	MFA	40
4.	MFR	40
5.	MI	40
6.	SKP	35
7.	WP	65
8.	AHA	40
9.	MSW	35
10.	MF	30
11.	AR	90
12.	NNS	65
13.	INA	75
14.	TAF	55
15.	SN	90

2. Nilai posttest kelas IV SDN 162 Ara pada permainan *Monopoly Of South Celebes*

No.	Nama Murid	Nilai
1.	GR	60
2.	FNC	85
3.	MFA	80
4.	MFR	80
5.	MI	80
6.	SKP	75
7.	WP	75
8.	AHA	70
9.	MSW	75
10.	MF	65
11.	AR	95
12.	NNS	85
13.	JNA	85
14.	TAF	70
15.	SN	95

Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian



(Gambar 1. peneliti menyampaikan Materi terkait budaya Sulawesi selatan pada tanggal 7 April 2022)



(Gambar 2. Siswa yang melakukan pretest pada tanggal 9 April 2022)



(Gambar 3. Siswa yang melakukan post test pada tanggal 15 April 2022)



(Gambar 4. Siswa bermain Monopoly Of South Celebes pada tanggal 14 April 2022)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Citra Utami

NIM : 105401100618

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	12 %	15 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 8 Agustus 2022

Mengetahui

Kepala UPT, Perpustakaan dan Penerbitan,


Nurrahmah S. Hum., M.I.P

*NBM. 964 591



Lampiran 7. Kartu Kontrol Penelitian



KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Citra Utami f
 NIM : 10540.11.006.18 f
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Monopoly of South
 Celebes terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS
 Keanekaragaman Suku budaya SD Negeri 16 Ara
 Kab. Bulukumba.
 Tanggal Ujian Proposal : 17 Maret 2022 f
 Tanggal Pelaksanaan Penelitian :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	4 / April / 2022	Membaca surat Penerbitan ke sekolah	he
2	5 / April / 2022	observasi di sekolah	he
3	6 / April / 2022	observasi di kelas dan Wali kelas dan siswa	he
4	7 / April / 2022	Pemberian materi mengetahui kebudayaan suku	he
5	8 / April / 2022	Pengenalan media Pembelajaran monopoly	he
6	9 / April / 2022	Pemberian Pretest	he
7	10 / April / 2022	Penerapan media monopoly	he
8	15 / April / 2022	Pemberian Posttest	he

Makassar, 15 April 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,

Ahmad Bahar, S.Pd., M.Pd
 NIM 1148013

Kepala Sekolah,

M. Akhmad Darwis, S.Pd

NIP 197102051991071001



LAMPRAN 8 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SPDF SD NEGERI 162 ARA



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda-tanda dibawah ini kepala Sekolah SD 162 Ara Kecamatan Bontobahari,
Kabupaten Bulukumba, menyatakan bahwa:

Nama Citra Utami
NIM 105401100618
Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan yang sesungguhnya bahwa nama Mahasiswa tersebut di atas UPT SPDF SD NEGERI 162 ARA telah melaksanakan penelitian di SD 162 Ara pada bulan April tahun 2022. Dengan judul penelitian: Pengaruh Penggunaan Media Montessori Di Kelas Cerias Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPS Berkearifan Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba

Kemudian surat keterangan ini kami buat untuk di penggunaan oleh yang bersangkutan sebagai mana mestinya.

Makassar 15 April 2022



Makassar 15 April 2022

1051.0408-002 021901



Lampiran 9. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Citra Utami
NIM : 105401100618
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Strategi Pelestarian Kebudayaan dalam Inovasi
Monopoly Of South Celebes Pada Anak Sekolah Dasar
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd
2. Rubianto, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Senin / 24 Januari 2022	- Perhatikan lebih penulisan - Ganti kata awal menjadi Mula - lihat ejaan	te te te
2.	Sabtu / 20 Januari 2022	- Penulisan ini fokus ke mana? - Ubah menjadi jenis penelitian - Masih ada yang perlu & perbaikan	te te te
3.	Rabu / 2 Februari 2022	- Perbaiki ejaan - Perbaiki ejaan	te

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikutiseminar Proposal jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Citra Utami
 NIM : 105401100618
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Strategi Pelestarian Kebudayaan dalam Inovasi
Monopoly Of South Celebes Pada Anak Sekolah Dasar
 Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd
 2. Rubianto, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
4.	Kamis/10 Februari 2022	- teknik penulisan dipertahankan - lihat catatan - Ace dengan Syarif Syarifuddin	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikutiseminar Proposal jikatelahmelakukanpembimbingan
 dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri S.Pd., M.Pd.
 NBM. 11489/3



KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Citra Utami
NIM : 105401100618
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Strategi Pelestarian Kebudayaan dalam Inovasi
Monopoly Of South Celebes Pada Anak Sekolah Dasar
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd
2. Rubianto, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Jumat/ 28 Januari 2022	Judul di Peleles Nama Sekolah dan Kabupaten - Penulisan harus berdasarkan KTI - BAB II A. Keajaiban Partaka B. Kesangka Pitu	
2	Rabu /3 Februari 2022	Nama kelas yang ada di Judul di hilangkan - Populasi di buatkan tabel (seluruh objek dari Hb 1-2) - Sampel Penelitian kelas 4 harus berdasarkan konsep teori	
3	Jumat /11 Februari 2022	siap di ulikan (ACC)	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikutiseminar Proposal jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Citra Utami
 NIM : 105401100618
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Monopoly of South Celebes terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba
 Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd.
 2. Rubianto, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	21 Juli 2022 Kamis	- Terlihat pemertama Masa perda & perbaikan - Deskripsi pada bab 1 perbaikan - lihat catatan! - Tabel hasil pretest tidak ada. - Definisi operasional Variabel & Uraian - Deskripsi label di perbaikan	He He He He He He
2.	Rata/27 2022		He He He

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti seminar hasil jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1148913



KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Citra Utami
NIM : 105401100618
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Monopoly of South Celebes terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd.
2. Rubianto, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Senin 1 Agustus 2022	- perbaiki deskripsi bab W - lihat catatannya	He He
4.	Selasa 2 Agustus 2022	- Aca dan perbaiki Sebrnas catatannya	He

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti seminar hasil jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NEM. 1148913



KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Citra Utami
NIM : 105401100618
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Monopoly of South Celebes terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd.
2. Rubianto, S.Pd, M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Rabu / 20 Juli 2022	- Penulisan harus dipedomani Pada KTI Unismuh Makassar - Abstrak harus ada - kata pengantar harus ada	Sy
2.	Kamis / 28 Juli 2022	- survey awal harus ada hari dan tanggal - kendarat Pakar di kulp - jenis manclan masih ada di Sulawesi Selatan - kerangka pikir di Perbaiki makna dan lainnya - hipotesis harus punya landasan teori, hipotesis H0 sudah harus ada dan kerangka - Desain Penelitian tidak boleh di Putek gambar dan narasinya.	Sy
3.	Rabu / 3 Agustus 2022	- Penuliskan seluruh kerangka harus berdasarkan landasan teori	Sy

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti seminar hasil jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


Alfan Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM 148913



KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Citra Utami
NIM : 105401100618
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Monopoly of South Celebes terhadap Hasil Belajar pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba
Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd.
2. Rubianto, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
		- Semua sumber yang telah terdapat di bagian kolom yang Pakai angka dan harus di Rahami betul skala teranya. - Simbol tidak ada lagi angka - angka - lampiran format kzin, terakhir daftar riwayat hidup.	Sy
4.	Jumat / 5 Agustus 2022	- Semua di koreksi ulang berdasarkan catatan diatas	Sy
5.	Minggu / 7 Agustus 2022	- ACE untuk di ushkan	Sy

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti seminar hasil jika telah melakukan pembimbingan dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


Alian Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Nama : Citra Utami

NPM : 105 901 100 618

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Monopoly of South Celebes terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 152 Ara kab. Bulukumba

Setelah tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan ditandatangani oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
	Rubi aulis, S.Pd, M.Pd	Perbaikan Substansi Tokoh	
	Dr. Syarifuddin, S.Pd, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Kerangka Piker ditambahkan bagian Abstrak di awal - Hipotesis harus jelas karena menggunakan metode eksperimen - Menambah instrumen Observasi 	
	Syarifah Aeni, R. S.Pd, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Konsistensi dalam Penulisan - Memperbanyak literatur referensi - Menambahkan jumlah di belakang bagian latar belakang 	
	Syamsuniyanti S. Pd, M.Pd	- Sampul dan Populasi di Perbaiki	

Makassar, 17 Maret 2022

Ketua Prodi



Eatri S.Pd, M.Pd, S.Ps



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini Kamis..... Tanggal 15 - Syaaban..... 1443..H bertepatan tanggal
17.../... Maret..... 2022..M bertempat diruangP.P.G. III..... kampus Universitas
 Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul :

Pengaruh Pengyunan Medis Monopoly of South Celebes

Tertadar Hasil belajar Pada Materi IPS keanekaragaman suku

Budaya SD Megeri 162 Ar Kabupaten. Bulukumba

Dari Mahasiswa :

Nama : Citra Utami
 Stambuk/NIM : 105401100610
 Jurusan : PPSD
 Moderator : Rubianto, s.d., M. Pd
 Hasil Seminar : Proposed
 Alamat/ Telp : Makassar, SC / 082343659639

Dengan penjelasan sebagai berikut :

Disetujui

Moderator : Rubianto, s. pd, M. pd ()

Penanggung I : Dr. Syamsudelin Cn. Sidi, M. Pd ()

Penanggung II : Syarifah Aeni R, s. Pd., M. pd. ()

Penanggung III : Syamsuriyanti s. Pd., Mpd. ()

Makassar, 17. Maret 2022


Bahri, s. Pd, Mpd, Ap

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : **Strategi Pelestarian Kebudayaan dalam Inovasi
*Monopoly Of South Celebes Pada Anak Sekolah Dasar***

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Citra Utami**
NIM : 105401100618
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka proposal ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan tim penguji ujian Proposal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M.Pd


Rabianto, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



CITRA UTAMI, lahir di Limbua Kelurahan Benjala Kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 17 Oktober 1999. Anak Terakhir dari enam bersaudara pasangan Muhammad Yunus S.Pd dan Rosma. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 159 limbua Pada tahun 2012. Pada tahun 2015 menyelesaikan pendidikan di SMPN 35 Bulukkumba. Pada tahun 2018 menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 3 Bulukumba, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (EKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2022. Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus, berorganisasi, mengikuti lomba akademik yang berfokus pada karya tulis ilmiah dan non akademik (Pageant). Mulai dari lomba tingkat regional sampai pada tingkat nasional. Penulis juga giat mengikuti pengabdian masyarakat yang diadakan oleh Kemedikbud yaitu kegiatan pembinaan dan pemberdayaan masyarakat melalui unit kegiatan UKM Lembaga Kreativitas Ilmiah mahasiswa penelitian dan penalaran (LKIM-PENA). Penulis juga mengikuti program (MBKM) Merdeka Belajar Kampus Merdeka yaitu program Kampus Mengajar Angkatan II. Penulis terpilih sebagai Duta Kampus Unismuh pada tahun 2021 dan menjabat hingga satu tahun. Hingga akhirnya untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan penulis menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Monopoly Of South Celebes* Terhadap Hasil Belajar Pada Materi IPS Keanekaragaman Suku Budaya SD Negeri 162 Ara Kab. Bulukumba”**.