

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLY EDUCATION*
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV DI UPT SD
NEGERI 3 BATANG**



Reski Hawalia

105401134721

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

2025



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

اللهم آمين

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Reski Hawalia NIM 105401134721**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 282 Tahun 1446 H/2025 M pada tanggal 30 Dzulhijjah 1446 H/26 Juni 2025 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu 28 Juni 2025**

Makassar, 30 Dzulhijjah 1446 H
28 Juni 2025 M

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, M.T., IPU
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Pengaji :
1. Dr. Muhajir, M.Pd.
2. Tri Gustaf Said, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Suardi, M.Pd.
4. Dra. Jumiati Nur, M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar





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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Reski Hawalia
NIM : 105401134721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujangkan.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1446 H
28 Juni 2025 M



Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NIDN. 0920046601

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

: Reski Hawalia

Nim

: 105401134721

Jurusan

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi

: Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap
Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang

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

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

Gowa, 28 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan

Reski Hawalia



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reski Hawalia
Nim : 105401134721
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Gowa, 28 Juni 2025

Yang Membuat Perjanjian

Reski Hawalia

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Tuhan mendengarmu, usahakan dulu semuanya”

“Maka Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q. S Al-Insyirah:5-6)



kasih sayang ayahanda dan ibundaku

serta saudari-saudariku yang senantiasa mendoakanku

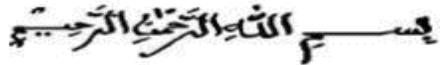
ABSTRAK

Reski Hawalia, 2025. Pengaruh media pembelajaran monopoly education terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Suardi dan pembimbing 2 Try Gustaf Said.

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *onegroup-pretest-posttest-design*. Tempat dan waktu penelitian ini di UPT SD Negeri 3 Batang pada tanggal 09 April 2025. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 20 siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistic dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar pretest yang mencapai 53 sedangkan nilai rata-rata posttest mencapai 75. Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sample t-test*, nilai sig 0,001 yang menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.

Kata Kunci: PKn, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Monopoly Education*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur Alhamdulillah, Allah maha penyayang dan pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana 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 mempersesembahkan karyanya untuk Allah SWT, atas segala karunia dan anugerahnya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan, bimbingan dan saran, baik yang disampaikan secara formal maupun non-formal, serta dukungan moral maupun materil. Karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU. Selaku Rector Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Erwin Akib., M.Pd., Ph.D Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Aliem Bahri, M.Pd Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Dr. Suardi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Try Gustaf Said, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan rasa tanggung jawab yang besar dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala sekolah, Guru dan staff UPT SD Negeri 3 Batang yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
7. Kepada kedua orang tua saya Bapak Nurdin dan Ibu Suryani, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang selalu mengusahakan anak perempuannya dalam menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapak saya, terimakasih atas cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai ditahap ini, dan terimakasih telah menjadi contoh untuk menjadi seorang laki-laki yang bertanggung jawab penuh terhadap keluarga. Untuk ibu saya, terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah yang anakmu tempuh. Yang berhasil bukan

saya. Melainkan, orang tua saya yang telah mendidik anaknya dengan begitu baik.

8. Saudari-saudari tersayang, yang selalu memberikan semangat yang tiada henti, baik dalam suka maupun duka. Terima kasih untuk selalu mengusahakan kehidupan yang terbaik untuk adikmu dimanapun dia berada.
9. Kepada Hasnini dan Eka Wahyuni Sara, rekan terbaik penulis yang selalu memberikan dukungan, motivasi, waktu dan tenaga kepada penulis dalam membantu menyelesaikan tugas perkuliahan dan tugas akhir ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama kritikan dan saran tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri saya pribadi penulis, Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 2 Mei 2025

Penulis

Reski hawalia

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar	8
2. Media Monopoly Education	14
3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn)	23
B. Kerangka Berpikir	33
C. Hasil Penelitian Relevan	35
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III	41

METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian	41
B. Lokasi Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
D. Desain Penelitian	42
E. Variabel Penelitian Survey	44
F. Desain Operasional Variabel	45
G. Instrument Penelitian	45
H. Prosedur Penelitian	46
I. Teknik Pengumpulan Data	47
J. Teknik Analisis Data	48
BAB IV	52
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	63
BAB V	66
SIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Simpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
3.1 Jumlah Populasi Siswa UPT SD Negeri 3 Batang	42
3.2 Jumlah Sampel Siswa UPT SD Negeri 3 Batang	42
3.3 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar	46
3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar PKn	49
4.1 distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.....	53
4.2 Karakteristik Rangkuman Distribusi Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada <i>Pretest</i>	54
4.3 Klasifikasi Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang	55
4.4 Klasifikasi Tingkat Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Batang pada <i>Pretest</i>	56
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang	57
4.6 Karakteristik Rangkuman Distribusi Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada <i>Posttest</i>	58
4.7 Klasifikasi Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang	59
4.8 Klasifikasi Tingkat Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada <i>Posttest</i>	60
4.9 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PKn	62
4.10 Hasil Uji t (<i>Paired Sample t-test</i>)	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 <i>Games Monopoly Education</i>	16
2.2 Kerangka Pikir	34
3.1 Prosedur Penelitian	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar	72
2. Lembar Observasi <i>Pretest</i>	76
3. Lembar Observasi <i>Posttest</i>	77
4. Hasil Belajar <i>Pretest</i>	78
5. Hasil Belajar <i>Posttest</i>	81
6. Kunci Jawaban	84
7. Media Pembelajaran <i>Monopoly Education</i>	85
8. Hasil Olah Data SPSS	86
9. Persuratan	87
10. Kartu Kontrol	90
11. Hasil Turnitin dan Surat Keterangan Bebas Plagiat	99
12. Dokumentasi Penelitian	105



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting karena kemampuan berpikir yang diasah melalui pendidikan saja tidak dapat menyelsaikan masalah. Pendidikan juga memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung pembangunan global. Pendidikan sangat penting karena membantu setiap anak mengembangkan kepribadiannya dan tantangan yang mereka hadapi. Hal ini sejalan dengan penilaian (Makkawaru, 2019) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter saat ini menjadi penting baik di sekolah, rumah dan lingkungan sosial. Pendidikan karakter tidak lagi hanya penting bagi anak kecil, namun juga bagi remaja dan orang dewasa.

Pendidikan merupakan suatu struktur yang menunjukkan kepada kita apa yang ada di dunia ini, baik dari sudut pandang ilmiah maupun sejarah. Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi siswa (Kanji et al., 2019). Pembelajaran memberikan wawasan pikiran, namun juga dapat membentuk kemampuan psikomotorik anak. Selain itu, generasi muda juga dapat dilatih menggunakan pemikiran kreatif dan kreativitas untuk menghasilkan informasi baru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan seorang anak di masa depan dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik.

Selain itu, setiap anak berpotensi menerima pengajaran yang sesuai di sekolah sejak lahir hingga usia 8 tahun (Kamila & Hidayaturrochman, 2022).

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, khususnya di sekolah dasar. Di sekolah dasar, anak-anak mempelajari dasar-dasar cara membaca, menulis, dan menghitung bentuk. Selain itu, sekolah dasar juga merupakan awal mula pengembangan kepribadian bagi seluruh siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk melakukan pendekatan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Sebagaimana dikemukakan (Didit, 2022) siswa menghabiskan lebih banyak energi di sekolah dibandingkan di tempat lain, oleh karena itu sekolah merupakan tempat pengembangan karakter.

Menurut Winkel siswa sekolah dasar yang menghadapi kesulitan belajar mampu mengatasi berbagai tugas belajar, berperilaku yang memuaskan diri sendiri dan teman-temannya, serta meningkatkan kemampuan menggunakan dan menulis dengan cepat (Nurdin, Abd Halling, 2023). Terlihat kemampuan siswa untuk mengatasi tantangan yang diberikan oleh pendidiknya sepenuhnya difasilitasi dengan kesadaran dan keaktifan dalam pilihan dan tindakannya, meskipun ada keraguan mengenai akibat yang mungkin timbul.

Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata pelajaran PKn masih kurang diminati siswa karena memberikan wawasan luas yang sulit dipahami siswa. Selain itu, siswa merasa kesulitan untuk menemukan ide, dimana pemahaman siswa terhadap PKn juga masih minim. Pentingnya pendidikan

kewarganegaraan khususnya di sekolah dasar terletak pada pembentukan karakter anak sejak dini. Sebagaimana disampaikan oleh (Fitriani et al., 2021) sangat penting untuk mengajarkan kewarganegaraan sejak usia dini, termasuk di sekolah dasar, agar anak mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mungkin saja terjadi dan berdampak pada konsistensi siswa tampil sepanjang hidup mereka.

Secara umum, masih banyak permasalahan dalam pengajaran mata pelajaran PKn yang sampai saat ini belum terselesaikan, seperti siswa memiliki daya terima yang rendah dan kurang mampu memahami apa yang telah dipelajarinya. Menurut (Ramadhani, 2017) saat ini siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada kelas PKn. Proses belajar mengajar PKn yang dilakukan guru cenderung menggunakan metode tradisional secara monoton, dan kontrol pasif guru dan siswa memberikan kesan suasana pembelajaran yang kaku.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih sikap saling menghargai dan menanamkan nilai-nilai Pancasila. Susanto (dalam Febrianti & Supriyadi, 2023) menyatakan bahwa kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan memelihara nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan nilai toleransi melalui pembelajaran Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah dasar. Misalnya, penting untuk melakukan analisis, penelitian, dan pengujian terhadap strategi guru dalam internalisasi nilai toleransi melalui pendidikan karakter untuk anak SD (Vivi et al., 2022).

Pembelajaran PKn di sekolah dasar bertujuan untuk membangun karakter, meningkatkan kesadaran akan norma dan menanamkan pada siswa nilai-nilai Pancasila sebagai landasan bangsa. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 37 Tahun 2018 tentang kompetensi konten pedagogi dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013, termasuk pendidikan kewarganegaraan (PKn). Sikap mental siswa, sikap sosial, pengetahuan dan kemampuan keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kurikuler, dan ekstrakurikuler. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran kewarganegaraan sangat penting dalam sistem pendidikan Indonesia.

Hasil observasi pertama yang dilakukan di UPT SD Negeri 3 Batang pada tanggal 13 Agustus 2024 menunjukkan kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Terlihat beberapa siswa UPT kelas IV SD Negeri 3 Batang yang kurang memahami PKn. Rendahnya suatu hasil belajar siswa karena kurangnya inisiatif mereka untuk bertanya atau berdiskusi. Selain itu, siswa juga tidak percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Guru juga mengatakan bahwa kurangnya media pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena jika guru menggunakan media yang saat ini dikaitkan dengan inovasi dan menjadi fokus siswa di masa depan, maka siswa akan menjadi lebih dinamis.

Oleh karena itu, harus ditemukan metode yang tepat untuk mengobarkan kembali semangat dan kegembiraan siswa dalam belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penggunaan media pembelajaran visual memungkinkan terjadinya

pembelajaran bermakna yang membekas dalam ingatan siswa dalam jangka waktu yang lama. Sebagaimana dikemukakan oleh (Listyani, 2018), pembelajaran bermakna berarti guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dengan mudah menghubungkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah ada dalam ingatan siswa, sehingga siswa merupakan proses pembelajaran yang dapat dipahami dan dipelajari dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran visual *monopoly education* untuk membekali siswa dengan proses pembelajaran yang bermakna.

Media *monopoly education* merupakan media yang memperkenalkan metode pembelajaran suatu permainan yang merupakan versi modifikasi dari permainan Monopoli. Penggunaan media Monopoli bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap topik dan konsep yang diajarkan dalam materi pembelajaran (Rahayu et al., 2024). Dengan menggunakan media *monopoly education*, siswa dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih mudah tanpa rasa takut atau stres, menguji kecerdasan pribadi dan strateginya, mengambil keputusan yang tepat dan memecahkan masalah dapat berhasil diatasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur aspek afektif siswa seperti minat, motivasi dan sikap positif terhadap pembelajaran PKn, dengan menggunakan bantuan media pembelajaran *monopoly education* yang dirancang secara kontekstual. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa yang diukur melalui rasa antusias, kepuasan belajar dan kerja sama dalam

kelompok. Media monopoli dimodifikasi untuk mengajak siswa dalam memahami nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan sosial dan musyawarah melalui permainan yang mensimulasikan situasi nyata di lingkungan mereka.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah dasar sehingga dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan pada latar belakang maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.

D. Manfaat Penelitian

Berpjijk dari tujuan penelitian tersebut, maka manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan refensi bagi peneliti untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran *monopoly*

education terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di UPT SD Negeri

3 Batang

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Lain

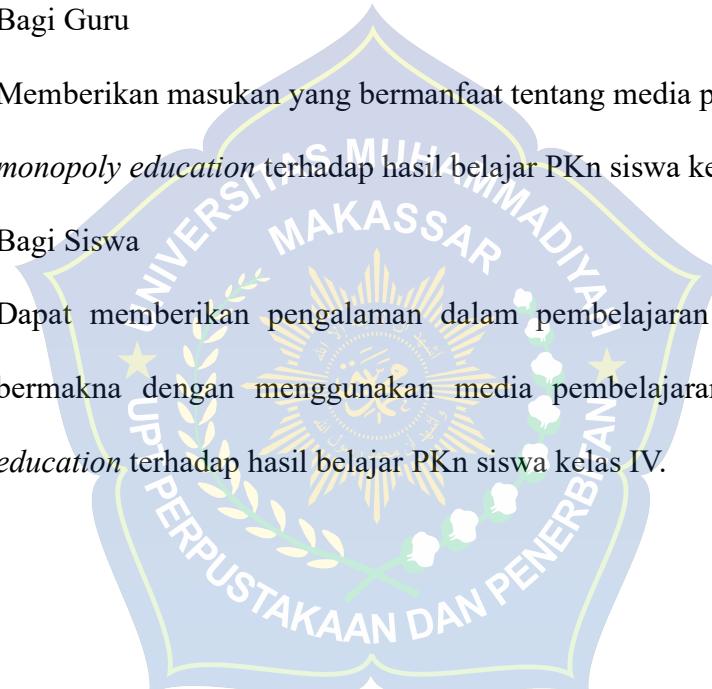
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, kemampuan serta pengalaman mengajar menggunakan media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan yang bermanfaat tentang media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang lebih bermakna dengan menggunakan media pembelajaran *monopoly education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil pembelajaran menjadi dasar untuk mengukur dan melaporkan kinerja akademik siswa, menciptakan keselarasan antara pembelajaran siswa dan penilaianya, dan merupakan kunci untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif. Produk akhir dari proses pembelajaran dianggap sebagai hasil belajar, yang menunjukkan apa yang telah diketahui dan dikembangkan siswa (Hamna & Windar, 2022).

Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau dari pembelajaran yang bertujuan atau terencana. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu sepanjang proses pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap (Nurrita, 2018).

Hasil belajar adalah proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk

angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Wahyudi, 2023) .

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari belum tahu menjadi tahu serta kegiatan yang mengukur sejauh mana siswa menguasai dan mengembangkan pembelajaran berdasarkan topik yang diberi oleh pendidik.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Adapun penjelasan terkait indicator hasil belajar yaitu :

- 1) Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada persepsi. Proses belajar terdiri dari kegiatan-kegiatan yang diawali dengan menerima suatu rangsangan, menghafalkannya, dan mengolahnya di otak. Menurut Bloom, tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari hafalan yang paling rendah dan paling sederhana sampai pada penilaian yang paling tinggi dan kompleks.
- 2) Ranah afektif, pada wilayah pengaruh ini diketahui hasil belajar diatur dari nilai minimal sampai maksimal. Ranah afektif mengacu pada hal-hal yang berkaitan dengan nilai-nilai, yang pada gilirannya berhubungan dengan sikap dan perilaku.

- 3) Ranah psikomotorik, hasil belajar diurutkan dari yang paling rendah, paling sederhana, sampai yang paling tinggi, yang hanya dapat dicapai bila siswa menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Menurut (Harbi, 2021) pengungkapan hasil belajar yang ideal pada dasarnya mencakup seluruh wilayah psikologis yang berubah tergantung pengalaman dan proses belajar siswa. Kinerja seseorang menentukan berhasil atau tidaknya ia memperoleh pengetahuan tentang suatu mata pelajaran. Siswa yang nilainya bagus dianggap lulus, dan jika nilainya rendah dianggap gagal.

Dalam hal ini tingkat berpikir kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat yaitu:

- 1) C1 (pengetahuan)

Mengingat, merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu: 1. Pengetahuan tentang hal pokok 2. Pengetahuan tentang cara melakukan hal pokok 3. Pengetahuan tentang hal yang umum (mengingat, menghafal dan menyebut).

- 2) C2 (pemahaman)

Pemahaman yang bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi (menjelaskan, menerangkan, merangkum)

3) C3 (penerapan)

Merupakan proses yang kontinyu, dimulai dari peserta didik menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui (menghitung, membuktikan, dan melengkapi).

4) C4 (analisis)

Merupakan memcahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari bagaimanakah keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan (memilih, membedakan dan membagi)

5) C5 (mencipta)

Mengarah pada proses kognitif meletakan unsur-unsur secara bersamaan untuk membentuk satu kesatuan yang mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengkoordinasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya (merangkai, merancang dan mengatur).

6) C6 (evaluasi)

Menentukan materi dan metode untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau tentang nilai materi atau metode untuk maksud memenuhi tolak ukur tertentu (mengkritik, menilai, dan menafsirkan).

Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu :

- 1) Keaktifan (*effectiveness*)
- 2) Efisiensi (*effeciens*)
- 3) Daya tarik (*appeal*)

Keaktifan pembelajaran biasanya ditukar dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan belajar yaitu : 1) kecermatan penugasan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan untuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan perbandingan efektivitas terhadap waktu belajar dan biaya belajar. Keterlibatan dalam belajar biasanya diukur dari kecenderungan siswa untuk terus belajar. Daya tarik pembelajaran erat kaitannya dengan daya tarik objek pembelajaran, dan kualitas pembelajaran biasanya mempengaruhi kedua faktor tersebut.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

(Wahyudi, 2023) mengatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1) Faktor internal

Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajar. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor-faktor inilah yang berasal dari luar keluarga, sekolah, dan masyarakat yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan rumah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kondisi perekonomian keluarga yang sulit, konflik antara suami dan istri, kurangnya perhatian terhadap anak oleh orang tua, dan kebiasaan gaya hidup orang tua yang buruk dalam kehidupan sehari-hari semuanya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dimana guru yang menjadi orang tua siswa di sekolah dan orang tua menjadi guru di rumah untuk anak. Mendidik anak dengan cara memberikan contoh dan

perilaku yang baik sehingga anak dapat mengambil sisi positifnya dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Media *Monopoly Education*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar, baik berupa alat ataupun bahan mengajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan interaksi dalam proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pengajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Motoh et al., 2022).

Menurut Gusmania & Agustyaningrum (dalam Gumilang, 2019) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang dapat digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi merangsang keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut (Sari & Abduh, 2022) *the learning media is the most critical part of the learning process that contributes to the success of learning activities. The media is intended to clarify the information*

discussed. The application of appropriate learning media can influence students cognitive learning outcomes.

Keberhasilan proses pembelajaran di kelas tergantung pada banyak faktor, antara lain keterampilan guru, sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran, lingkungan sekolah, dan penggunaan bahan ajar (Media Pembelajaran). Materi pembelajaran berupa media pembelajaran membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa karena media dapat membuat hal yang abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menghemat waktu juga sangat penting. Artinya pembelajaran melalui media dapat mempermudah, terutama ketika mengajarkan sesuatu yang baru dan belum diketahui siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam memahami, merangsang dan mengasah pemikiran selama proses pembelajaran berlangsung.

b. *Media Monopoly Education*

Menurut Monosa (dalam Wahyudi, 2023) mengatakan bahwa monopoli bahasa merupakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan gambar edukatif yang digunakan dengan cara bermain atau permainan seperti permainan monopoli untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan berbahasa peserta didik.



Gambar 2.1 *games monopoly education*

Permainan dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa salah satunya dengan media pembelajaran berupa gambar yang terdapat pada buku atau poster. Kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan pendidik sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik maupun kondisi sekolah (Wahyudi, 2023).

Media permainan Monopoli adalah sebuah media permainan baru, menantang dan menyenangkan karena dalam permainan tersebut memacu siswa dalam berbicara dan membuat suasana belajar yang menyenangkan karena pada dasarnya siswa belajar sambil bermain. Media permainan monopoli sama halnya dengan permainan monopoli yang sering dimainkan oleh anak-anak di rumah. Tetapi dalam perancangan media permainan monopoli yang dimaksud berbeda dengan permainan monopoli biasanya, dalam proses permainan ini siswa di tuntut untuk berbicara atau memberi informasi yang sesuai dengan pertanyaan atau perintah yang sudah ada

pada kotak-kotak yang ada dalam papan monopoli yang sudah dirancang khusus (Luarmasse et al., 2021).

Dengan demikian, media *monopoly education* adalah media pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain, yang dapat merangsang semangat belajar siswa, menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan inovatif.

c. Sejarah Permainan Monopoli

Sejarah permainan monopoli boleh dituruti awal tahun 1900-an. Pada tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mematenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebagian daripada ide ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai *The Landlord's Game* (permainan tuan punya tanah) yang dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian. Lizzie Magie terus memperkembangkan permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Pada tahun 1924, Lizzie Magie mematenkan permainan yang diperbaiki. Pada awal tahun 1930-an, Parker Brothers menjual permainan monopoli.

Menjelang tahun 1970-an, sejarah awal permainan terhapus. Kabar angina popular menceritakan mobopoli dicipta oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang paling popular dan disertakan dengan keterangan permainan monopoli. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's*

Most Popular Game, oleh Maxine 20 Brady yang dicetak dalam tahun 1974. Sejarah permainan monopoli sekali lagi menjadi tumpuan apabila Profesor Ralph Anspach membuat tuntutan daripada Parke Brothers dan syarikat induknya General Mills, mengenai hak tanda perniagaan permainan monopoli.

Tuntutan ini berlarutan hingga pertengahan tahun 1980-an dan status perundangan hak milik perniagaan permainan monopoli tergantung tata rumusan. Kini hak milik tanda perniagaan monopoli masih kekal bersama Parker Brothers hanya mengiktiraf Charles Darrow untuk kewujudan permainan monopoli, tetapi tidak diberikan apa-apa ganjaran. Professor Anspach menerbitkan buku mengenai penyelidikannya diberi tajuk *The Billion Dollar Monopoly Swindle* (penipuan monopoli berbilion dollar) dimana dia mengjauhkan sejarah awal permainan monopoli dan perkembangan permainan tersebut.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Monopoly Education*

Kelebihan media *monopoly education*.

- 1) Proses pembuatannya sederhana
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya
- 3) Perawatan dan pemeliharaannya relative mudah
- 4) Mudah dibawa dan di pindahkan
- 5) Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan
- 6) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan

- 7) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang
- 8) Pemain dapat merasakan rasa senang dan rasa ingin tahu
- 9) Mudah di operasikan

Kekurangan media *monopoly education*.

- 1) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang)
- 2) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang
- 3) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar
- 4) Untuk menentukan pemenang harus menukar jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu.

e. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran *Monopoly Education*

Monopoli merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran PKn sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai nilai-nilai pancasila.
- 2) Papan permainan diletakkan di atas meja. Kartu kesempatan dan kartu dana umum diletakkan terbalik di dalam petak yang telah tersedia.

- 3) Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. Satu orang di antara pemain bertugas menjadi pejabat bank.
- 4) Guru mengarahkan siswa untuk membuat pertanyaan, dimana setiap kelompok menyiapkan masing-masing 2 pertanyaan.
- 5) Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
- 6) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan di petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu.
- 7) Bila pemain berhenti pada petak tantangan, maka pemain akan melakukan tantangan yang akan diberikan oleh kelompok lain contohnya menyanyikan lagu wajib Nasional atau lagu daerah.
- 8) Pemain yang berhenti pada petak gambar (misalnya pada gambar simbol-simbol pancasila) maka ia akan menjawab gambar tersebut terdapat pada sila keberapa. Jika jawaban benar maka ia akan mendapatkan 1 bintang.
- 9) Pemain yang berhenti pada petak pertanyaan, akan mengambil kartu pertanyaan yang sebelumnya telah dibuat oleh masing-masing kelompok. Jika jawaban benar, maka ia akan mendapatkan 1 bintang.
- 10) Pemain yang berhenti pada petak titik tenang, maka ia tidak mendapatkan bintang maupun kartu pertanyaan.

- 11) Pemain yang berhenti pada petak dana umum, maka ia akan mengambil kartu, yang dimana kartu dana umum ini akan digunakan pada saat pemain membutuhkannya.
- 12) Pemain yang berhenti pada petak penjara, maka ia tidak dapat melanjutkan perjalanannya. Apabila ia ingin keluar maka harus menggunakan kartu dana umum sebagai syarat untuk keluar dari penjara. Jika ia tidak memiliki kartu dana umum dan tetap ingin keluar maka ia harus menggunakan 3 bintang untuk melanjutkan perjalanannya.
- 13) Pemain yang berhenti pada petak kesempatan, maka ia akan mengambil kartu kesempatan, yang dimana kartu kesempatan ini ia lemparkan ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan. Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan maka akan mendapatkan 1 bintang, namun sebaliknya jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan maka ia akan mengeluarkan 1 bintang.
- 14) Setiap kelompok menghitung berapa jumlah bintang yang didapatkan, dimana jumlah tersebut merupakan hasil yang ia capai.

Menurut Syaikhuddin (dalam Ma'ani, 2020) langkah-langkah permainan media monopoli adalah sebagai berikut:

- 1) Kelompok terdiri dari 5-6 orang
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran

- 3) Menjelaskan materi garis besar
- 4) Membagikan media permainan monopoli
- 5) Memberikan petunjuk cara bermain monopoli
- 6) Mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan permainan monopoli
- 7) Dalam menjawab pertanyaan dari permainan monopoli peserta didik diberikan kebebasan untuk menjawab soal dengan mencari jawaban dari buku terlebih dahulu dan diberi waktu selama 3 menit dan,
- 8) Setelah waktu selesai peserta didik mengumpulkan media permainan monopoli.

- Menurut TMI sekolah Global Mandiri (dalam Ma'ani, 2020) langkah-langkah media permainan monopoli yaitu:
- 1) Menyampaikan materi kepada peserta didik
 - 2) Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik dengan menunjuk seorang peserta didik sebagai ketua kelompoknya
 - 3) Kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut
 - 4) Apabila peserta didik dapat mengerjakannya maka dapat bergerak sesuai mata dadu yang keluar tetapi apabila tidak dapat menjawab peserta didik tidak dapat bergerak dari tempat semula
 - 5) Kelompok selanjutnya melakukan kegiatan secara bergantian.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah media permainan visual dan gerak, berbentuk papan dengan petak-petak yang berisi tugas-tugas pokok dan kartu-kartu yang berisi pertanyaan tentang kejujuran dan keberanahan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Ma'ani, 2020).

Adapun hubungan antara langkah-langkah media *monopoly education* dengan pencapaian hasil belajar yaitu siswa diharapkan untuk menghormati teman, bergiliran, dan mendiskusikan perbedaan pendapat dengan cara yang konstruktif. Ini dapat memperkuat kompetensi afektif siswa dalam hal toleransi dan kerjasama, yang juga merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran PKn. Contohnya saat ada perbedaan pendapat tentang langkah yang harus diambil dalam permainan, siswa belajar untuk berdiskusi dan musyawarah.

3. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Sejarah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Penggunaan istilah pendidikan kewarganegaraan di Indonesia sering mengalami perubahan, mengingat perkembangan kewarganegaraan di Indonesia semakin komplek. Pada tahun 1947 di dalam kurikulum atau rencana pelajaran sekolah rakyat, walaupun hakikat tujuan membentuk dan membangun warga Negara yang cerdas, demokratis dan religius itu sudah ditegaskan, namun tidak

diwadahi oleh mata pelajaran khusus dengan nama semacam kewarganegaraan atau yang lainnya.

Pada tahun 1957 Menteri Pendidikan dan kebudayaan membuat suatu kebijakan dengan mengembangkan kurikulum 1957 dan pelajaran pendidikan kewarganegaraan menggunakan istilah kewarganegaraan yang berisi tentang bagaimana mendapatkan dan kehilangan status kewarganegaraan di Indonesia serta hak dan kewajiban sebagai warga Negara Indonesia (Pipit, 2022).

1. PKn dalam Kurikulum 1947

Perlu diketahui, bahwa kurikulum ini adalah kurikulum pertama sejak Indonesia merdeka. Perubahan arah pendidikan lebih bersifat politisi, dari orientasi pendidikan Belanda ke kepentingan nasional (Buka et al., 2022). Saat itu mulai ditetapkan Pancasila sebagai asas pendidikan. Kurikulum ini juga disebut dengan rencana pelajaran 1947, namun baru dilaksanakan pada tahun 1950.

2. PKn dalam Kurikulum Rentjana Pelajaran Terurai 1952

Kurikulum 1952 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya, yaitu kurikulum 1947, dimana kurikulum ini lebih merinci setiap mata pelajaran. Karena itu, kurikulum 1952 lebih dikenal sebagai Rencana Terurai 1952. Landasan yuridis kurikulum 1952 tidak berbeda jauh dari kurikulum 1947. Landasan idilnya adalah Pancasila yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945, sedangkan landasan konstitusionalnya

adalah UUD 1945. Landasan operasional kurikulum 1952 adalah UU No. 4 Tahun 1950. Undang-undang itu telah dirancang sebelum tahun 1950.

3. PKn dalam Kurikulum Rentjana Pendidikan 1964

Pada tahun 1964, kurikulum diubah. Pendidikan ideology fokus pada Manipolle-USDEK, Nasacom, dan semangat revolusi (Santika et al., 2018). Mata pelajaran PKn termasuk muatan yang berkaitan dengan sejarah, ilmu kebumian dan kewarganegaraan, penting bagi pengembangan pendidikan ideologi dan dimasukkan ke dalam struktur kurikulum dengan nama pengembangan moral (Respatiadi et al., 2022).

4. PKn dalam Kurikulum 1968

Kurikulum 1968 adalah kurikulum pertama yang dibentuk oleh pemerintah Orde Baru dalam kebijakan pendidikan di Indonesia. Pembuatan kurikulum 1968 bertujuan untuk menggantikan Renacana Pendidikan 1964 yang dibentuk oleh Orde Lama. Dalam kurikulum 1968, pendidikan nasional ditujukan untuk membentuk manusia dengan ideologi pancasila yang sehat secara jasmani maupun rohani serta memiliki kecerdasan dan keterampilan (Santika et al., 2018).

5. PKn dalam kurikulum 1975

Pada kurikulum tahun 1975 istilah Pendidikan Kewargaan Negara diubah menjadi Pendidikan Moral Pancasila (PMP) yang berisikan materi Pancasila sebagaimana diuraikan dalam

pedoman penghayatan dan pengamalam Pancasila atau P4 (Tarbiyah et al, 2018). Perubahan ini sejalan dengan misi pendidikan yang diamanatkan oleh Tap. MPRII/MPR/1973. Mata pelajaran PMP ini merupakan mata pelajaran wajib untuk SD, SMP, SMA, SPG dan Sekolah Kejuruan.

6. PKn dalam Kurikulum 1984

Perubahan kurikulum 1975 menjadi kurikulum 1984 secara tidak langsung juga menimbulkan masalah bagi pelaksanaan kegiatan pengajaran PMP. Kekacauan ini timbul karena upaya Nugroho Notosusanto, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ketika itu (1983-1985), yang bersikeras memasukkan sejarah dan perjuangan bangsa ke dalam kurikulum 1984.

Dalam penjelasan ringkas tentang pendidikan moral pancasila (1982), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa “Hakikat PMP tiada lain adalah pelaksanaan P4 melalui jalur pendidikan formal. Di samping pelaksanaan PMP di sekolah-sekolah, di dalam masyarakat umum giat diadakan usaha pemasyarakatan P4 lewat berbagai penataran (Hadiansyah et al, 2019).

7. PKn dalam Kurikulum 1994 dan Suplemen Kurikulum 1999

Kurikulum 1994 pada dasarnya dibuat sebagai penyempurnaan kurikulum 1984 dan dilaksanakan sesuai dengan Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn

Kurikulum 1994 adalah merupakan: “Wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku melalui kehidupan sehari-hari siswa, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, warganegara, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa (Trisna, 2020).

8. PKn dalam Kurikulum 2004

Pada tahun 2004, yaitu berlakunya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBP) muncul paradigma baru PKn antara lain memiliki struktur organisasi keilmuan yang jelas yakni berbasis pada ilmu politik, hukum dan *filsafat moral/filsafat* pancasila dan memiliki visi yang kuat *nation and character building, citizen empowerment* (pemberdayaan warga Negara), yang mampu mengembangkan civil society (masyarakat kewargaan) (Khatimah et al., 2022).

9. PKn dalam Kurikulum 2006

Pada tahun 2006 dibentuklah kurikulum tingkat satuan pendidikan atau yang dikenal dengan sebutan KTSP, perubahan kurikulum ini dilakukan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, kurikulum KTSP sudah disesuaikan dengan system pendidikan di Indonesia.

10. PKn dalam Kurikulum 2013 dan 2013 Revisi

Mulai tahun pelajaran 2013/2014 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan memberlakukan Kurikulum 2013. Salah satu langkah dalam penyusunan kurikulum 2013 adalah penataan ulang PKn menjadi PPKn (Abdullah, 2007).

11. PKn dalam Kurikulum 2020 (Kurikulum Merdeka)

Nadiem Makarim menjelaskan setidaknya tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar pancasila (Satria et al., 2022). Tentu saja poin pertama terkait dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Namun ada hal yang sangat menarik yaitu di poin 2 dan 3, utamanya terkait dengan PKn, bahwa adanya penguatan keberagaman sebagai esensi berupa “keberagaman minat dan kemampuan yang dimiliki siswa menjadi alasan paling kuat agar pengukuran kinerja siswa tidak boleh dinilai hanya menggunakan angka-angka pencapaian akademik, tetapi juga berbagai macam aktivitas lain atau ekstrakurikuler”.

b. Pengertian PKn

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk menanamkan pada siswa nilai-nilai Pancasila sebagai landasan konsep bangsa, ideologi, dan kewarganegaraan. Sebagaimana disebutkan oleh Permendiknas No. 22 Tahun 2006:

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan UUD Negara RI Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

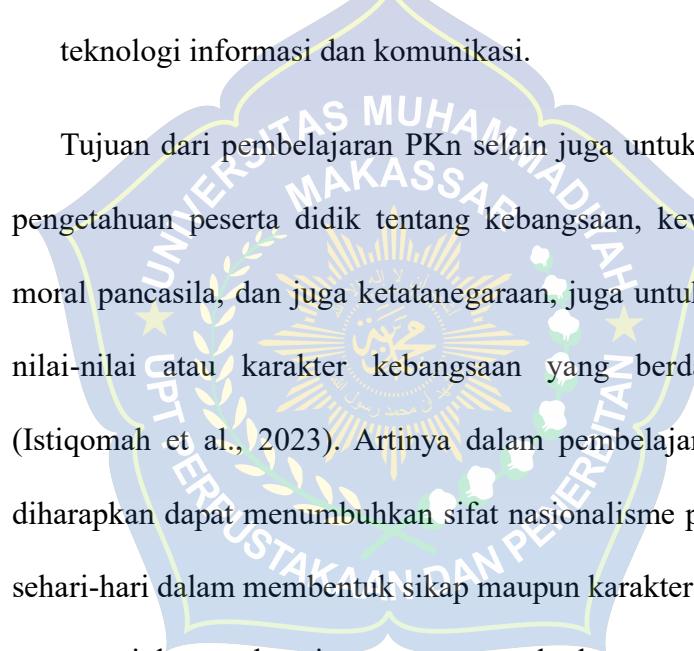
Menurut (Hakim, 2019) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bentuk pendidikan yang mengembangkan sikap dan kemampuan warga Negara baik dari aspek pengetahuan, sikap, keterampilan dan karakter. Sedangkan menurut (Nuzalia et al., 2024) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang studi yang memberi petunjuk tentang bagaimana manusia harus bertindak dan bertingkah laku di dalam pergaulan hidup masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan dalam menumbuhkan kecerdasan warga Negara pada spiritual, rasional, emosional dan sosial serta menjadikan siswa sebagai warga Negara yang baik dan mematuhi norma dan nilai-nilai Pancasila.

c. Tujuan PKn (Pendidikan Kewarganegaraan)

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2020 secara terperinci tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar murid memiliki kemampuan antara lain :

- 1) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
- 2) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama bangsa-bangsa lainnya.
- 3) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.



Tujuan dari pembelajaran PKn selain juga untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang kebangsaan, kewarganegaraan, moral pancasila, dan juga ketatanegaraan, juga untuk menanamkan nilai-nilai atau karakter kebangsaan yang berdasar pancasila (Istiqomah et al., 2023). Artinya dalam pembelajaran PKn siswa diharapkan dapat menumbuhkan sifat nasionalisme pada kehidupan sehari-hari dalam membentuk sikap maupun karakter yang baik agar mencerminkan sebagai warga yang berbangsa dan bernegara berlandaskan ideology Pancasila.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran PKn

Ruang lingkup pembelajaran PKn sebagaimana yang dinyatakan pada kurikulum nasional yang tercantum dalam Permendiknas 22/2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan Negara, sifat positif terhadap Negara Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, hukum, dan peraturan meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, system hukum dan peradilan nasional, dan hukum peradilan internasional.
- 3) Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga Negara, meliputi gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri persamaan kedudukan warga Negara.
- 5) Konstitusi Negara meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar Negara dengan konstitusi.
- 6) Kekuasaan dan politik meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan system politik, budaya politik, budaya demokrasi

menuju masyarakat madani, system pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

7) Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara dan ideology Negara, proses perumusan masalah sebagai dasar Negara, pengamalam nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideology Negara.

8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

e. Indicator Hasil Belajar PKn

1) Kemampuan memahami symbol Pancasila

a) Siswa dapat menyebutkan lambing dan symbol dari setiap sila dalam Pancasila.

b) Siswa dapat menjelaskan makna dari masing-masing symbol pada lambing Pancasila.

c) Siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara symbol Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

2) Kemampuan menerapkan nilai-nilai Pancasila

a) Siswa dapat memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

b) Siswa dapat menyelesaikan studi kasus atau simulasi yang melibatkan penerapan nilai-nilai pancasila.

- c) Siswa dapat menunjukkan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- 3) Kemampuan menunjukkan sikap toleransi
 - a) Siswa dapat menghargai perbedaan pendapat dalam diskusi kelompok.
 - b) Siswa dapat bekerja sama dengan teman dari berbagai latar belakang tanpa diskriminasi.
 - c) Siswa dapat menunjukkan sikap empati terhadap teman yang membutuhkan bantuan atau memiliki kesulitan.

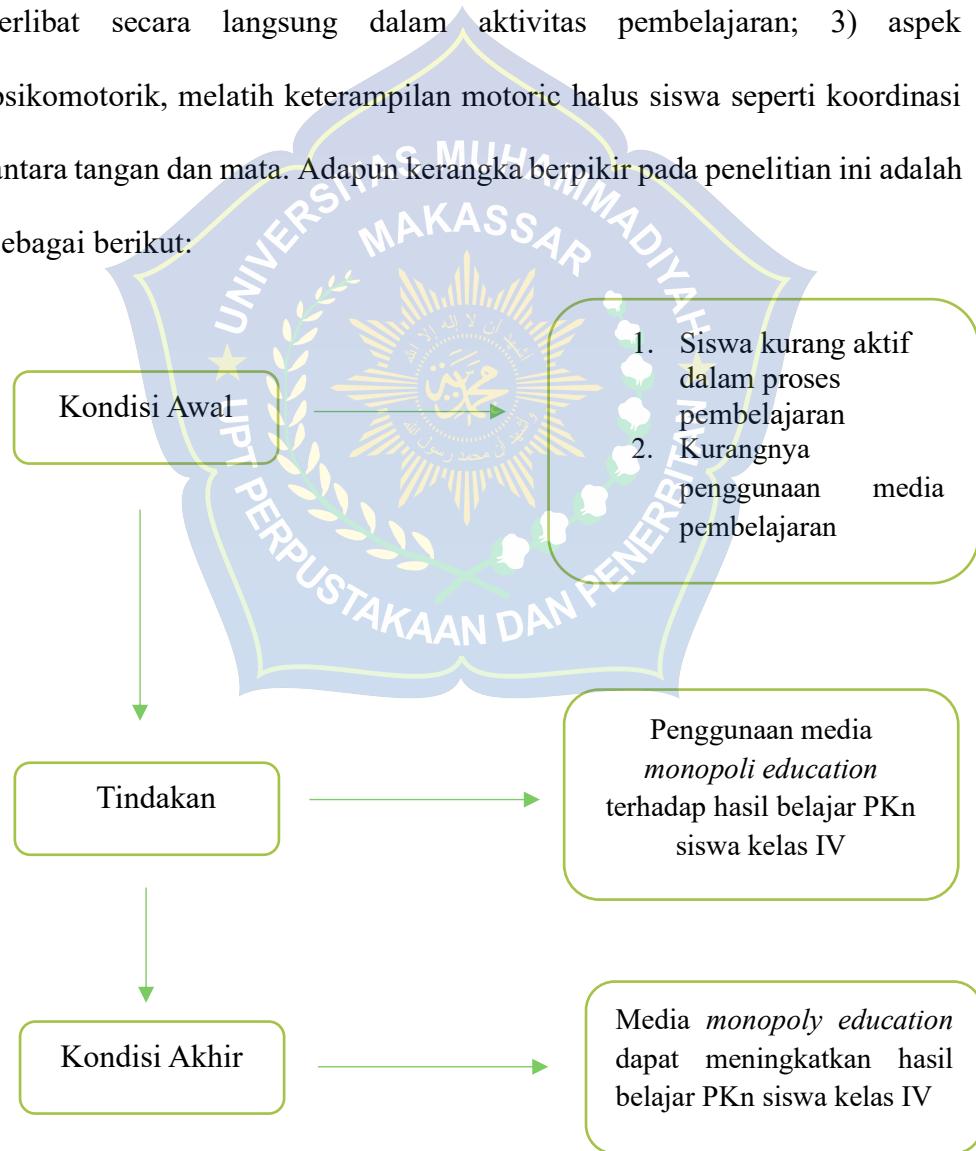
B. Kerangka Pikir

Kompetensi guru dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor tersebut disebabkan oleh pelatihan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk kepada siswa dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Pelatihan ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan guru. Media yang menarik meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, menjadikan pembelajaran benar-benar bermakna dan guru dipandang berhasil.

Observasi di kelas menunjukkan pembelajaran PKn masih kurang populer di kalangan siswa sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Solusi yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media *monopoly education* untuk hasil belajar siswa kelas IV, karena guru dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dalam proses

belajar mengajar. Media pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media *monopoly education* dalam pembelajaran PKn dapat memberikan kontribusi terhadap 3 aspek perkembangan siswa yaitu 1) aspek kognitif, siswa terlibat dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan konsep-konsep yang telah dipelajari seperti nilai-nilai pancasila; 2) aspek afektif, meningkatkan minat dan motivasi sehingga siswa merasa terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran; 3) aspek psikomotorik, melatih keterampilan motoric halus siswa seperti koordinasi antara tangan dan mata. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian Wahyudi, 2023 dengan judul “Pengaruh Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 3 tentang Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN 2 Suradadi TA 2022/2023”.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 3 tentang keberagaman budaya bangsaku di SDN 2 Surdadi. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Ahmad Wahyudi menggunakan kelas 5 dan yang diteliti mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan kelas 4 dengan mata pelajaran PKn. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan media pembelajaran monopoli.

2. Penelitian Rahayu et al., 2024 dengan judul “Pengaruh Media Monopoli *Education* Terhadap Minat Pada pembelajaran Bahasa Indonesia”.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel pada media pembelajaran dengan menggunakan media monopoli education terdapat memiliki pengaruh terhadap nilai signifikansi terhadap minat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu saudari peneliti Rini Rahayu menggunakan mata pelajaran bahasa Indonesia untuk diteliti sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PKn. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah

sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dan media monopoli *education*.

3. Penelitian Khairunnisa et al., 2018 dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah SAW di Madinah yang dikembangkan di kelas X MIPA 2 SMAN 12 Jakarta adalah layak digunakan. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu saudari Syifa Khairunnisa menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* dan yang diteliti mata pelajaran PAI di SMAN 12 Jakarta, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian dengan menggunakan metode eksperimen pada mata pelajaran PKn di UPT SD Negeri 3 Batang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

4. Penelitian Suciati et al., 2015 “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar”

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan kebermaknaan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan nilai karakter kemampuan bekerja sama, sportifitas, keaktifan individu siswa, kemandirian siswa, berpikir kritis, dan peduli. Adapun perbedaan

penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran PKn.

5. Penelitian GUMILANG, 2019 “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang”.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri 1 Gondang. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman konsep. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti yaitu penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PKn.

6. Penelitian Luarmasse et al., 2021 “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sma N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar”

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli jika digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian ini berfokus pada keterampilan berbicara Bahasa Jerman sedangkan peneliti berfokus pada hasil belajar PKn siswa.

7. Penelitian Muhammad Rifki dan Ezik Firman 2022 “Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang”.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media monopoli pada karangan deskripsi siswa. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian ini berfokus pada karangan deskripsi di kelas V sedangkan peneliti berfokus pada hasil belajar PKn siswa kelas IV.

8. Penelitian Yanti & Anggraini, 2015 “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015”

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan dari kelas yang menerapkan media *monopoly game smart* dibandingkan dengan metode ceramah, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen 80 dan rata-rata nilai kelas kontrol 68. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti yaitu penelitian menggunakan mata pelajaran Sejarah pada kelas X sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PKn pada kelas IV.

9. Penelitian Ulfa & Rozalina, 2019 “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP”

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Monopoly Games Smart (MGS)* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan konsep. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti yaitu penelitian ini berfokus pada sistem

penceraan siswa di SMP sedangkan peneliti berfokus pada hasil belajar PKn siswa kelas IV.

10. Penelitian Barsinah, 2023 “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monorikal (Monopoli Kearifan Lokal) terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli kearifan lokal (Monorikal) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti yaitu penelitian ini berfokus terhadap motivasi belajar siswa sedangkan peneliti berfokus terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan perbedaan antara peneliti sebelumnya dengan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya hanya berfokus pada salah satu aspek, sedangkan pada penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengukur dampak pembelajaran terhadap dimensi perkembangan siswa yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik dengan mengintegrasikan nilai-nilai sosial yang relevan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan adanya hipotesis, karena hipotesis berperan sebagai indikasi dalam menarik kesimpulan penelitian yang akan dibuktikan dan diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan dalam penelitian sebagai berikut:

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *monopoly education* dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *monopoly education* dalam meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode yang umumnya dikenal dilakukan dengan hitungan atau penggunaan angka yang berperan didalamnya untuk melihat hasil dari penelitian tersebut sehingga metode penelitian harus jelas dan terstruktur (Nurdin, Abd Halling, 2023). Penelitian kuantitatif berdasarkan dari filsafat positivisme yang menekankan pada fenomena objektif kemudian dikaji secara kuantitatif. (Widiasworo, 2019) mengatakan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (*treatment/perlakuan*) terhadap variable dependen (*hasil*) dalam kondisi yang dikendalikan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di UPT SD Negeri 3 Batang yang terletak di Desa Camba-Camba, Kecamatan Batang, Kabupaten Jeneponto.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan menurut Sugiyono (dalam Wahyudi, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah

sekolah yang berada di wilayah Camba-Camba yakni UPT SD Negeri 3 Batang yang berjumlah 119 orang. Penelitian ini dilakukan kepada semua peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang yang berjumlah 20 orang.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa di UPT SD Negeri 3 Batang

No	Kelas	Jumlah
1	I	21 orang
2	II	15 orang
3	III	22 orang
4	IV	20 orang
5	V	21 orang
6	VI	20 orang
Total		119 orang

Sumber : Data peserta didik di UPT SD Negeri 3 Batang

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut menurut Sugiyono (dalam Wahyudi, 2023). Sampel yang diambil harus mewakili semua karakteristik yang terdapat pada populasi dimana kesimpulan tersebut akan berlaku. Sampel pada penelitian ini adalah 20 orang siswa yang terdiri dari 13 perempuan dan 7 laki-laki di UPT SD Negeri 3 Batang.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel Peserta Didik UPT SD Negeri 3 Batang

No	Kelas	Total	Usia	Perlakuan
1	IV	20	10-11 tahun	Eksperimen

D. Desain Penelitian

Desain penelitian mempunyai 2 macam pengertian yaitu secara luas dan sempit. Secara luas desain penelitian adalah suatu proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Sedangkan

secara sempit desain penelitian dapat diartikan sebagai penggambaran secara jelas tentang hubungan antar hubungan, pengumpulan data dan analisis data sehingga dengan adanya desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran keterkaitan antar hubungan yang ada dalam konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian menurut Sugiyono (dalam Wahyudi, 2023).

Desain pada penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest-design*. Pada desain penelitian ini terdapat *pretest* yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan perilaku awal dari siswa. *Pretest* dilakukan sebelum obyek diberi perlakuan oleh peneliti. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, tahap selanjutnya pemberian *treatment* atau perlakuan kepada siswa, kemudian tahap yang terakhir yaitu *posttest* dalam tahap ini peneliti bisa melihat hasil akhir siswa sesuai dengan perlakuan yang sudah diterapkan oleh peneliti. Desain penelitian ini bisa digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan :

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = *treatment* (perlakuan)

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Sugiyono (dalam Wahyudi, 2023)

E. Variabel Penelitian Survei

Variabel penelitian adalah segala bentuk informasi yang diterapkan peneliti pada suatu penelitian untuk memperoleh informasi tentang penelitian tersebut dan menarik kesimpulan. Oleh karena itu, variabel adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari seseorang, benda, atau kegiatan dengan variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan dari situlah diambil kesimpulan dari objek penelitian tersebut untuk memperoleh suatu hasil yang pasti ada. Menurut Sugiyono (dalam Wahyudi, 2023) dalam penelitian ini ada 2 jenis variabel yang diidentifikasi, yaitu :

1. Variabel bebas (*Independent variabel*)

Variabel bebas diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain, keberadaan variabel bebas pada umumnya terkait atau ada hubungannya dengan keberadaan variabel terikat (Seosilo, 2019). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *monopoly education*.

2. Variabel terikat (*Devendent variabel*)

Variabel terikat merupakan suatu kondisi atau nilai yang muncul sebagai akibat adanya variabel bebas (Seosilo, 2019). Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar.



(Pengaruh Variabel X terhadap Y)

Keterangan :

X = Pengaruh media monopoli

Y = Hasil Belajar

Sugiyono (dalam Wahyudi, 2023)

F. Definisi Operasional Variabel

Variable yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional di definisikan sebagai berikut :

1. **Media *Monopoly Education*** sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan mengajak siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui permainan yang mesimulasikan situasi nyata di lingkungan mereka.
2. **Hasil belajar** adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang dinyatakan dalam skor setelah mengikuti tes hasil belajar. Hasil belajar ini mencakup ranah kognitif (pengetahuan) yaitu proses tentang kemampuan berpikir siswa yang terintegrasi dengan kemampuan pengetahuannya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Alat penelitian juga membantu mengumpulkan data untuk penelitian dan memudahkan peneliti dalam mengelola datanya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menerapkan media pembelajaran *monopoly education* pada mata

pelajaran PKn. Objek pengamatan yaitu proses pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru pelajaran PKn dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran PKn melalui kerjasama dalam kelompok.

2. Lembar tes

Alat tes ini berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk menilai hasil belajar. Pembuatan tes pilihan ganda mengacu pada pengujian hasil belajar siswa yang mengeksplorasi bidang kognitif.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar

KD	Indikator	Nomor butiran soal	Jumlah butiran soal
10.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila 3.2 Menuliskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari	1. siswa dapat mengidentifikasi simbol-simbol sila Pancasil	1, 2 dan 3	3
	2. siswa dapat membedakan makna antar simbol-simbol sila Pancasil	4 dan 5	2
	3. siswa dapat menuliskan makna simbol-simbol sila Pancasil	6 dan 7	2
	4. siswa dapat mengimplementasikan pengalaman makna sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	8, 9 dan 10	3

H. Prosedur Penelitian

Adapun rincian dari prosedur kegiatan adalah sebagai berikut :

1. *Pretest* (Tes Awal)

Pretest dilakukan sebelum digunakan treatment dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pemahaman awal siswa terkait materi

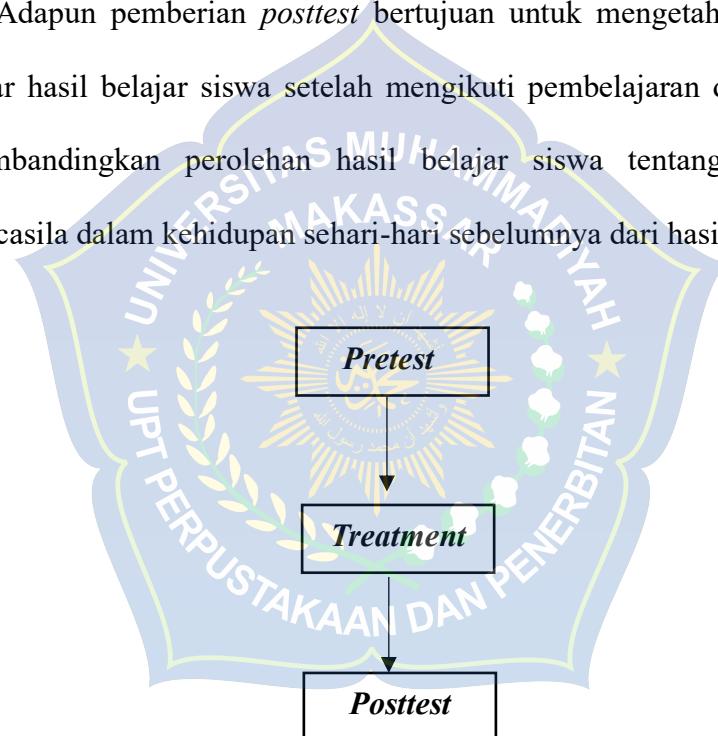
pembelajaran mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari pada mata pelajaran PKn.

2. *Treatment* (Tindakan)

Pemberian *treatment* berupa kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3. *Posttest* (Tes Akhir)

Adapun pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan cara membandingkan perolehan hasil belajar siswa tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebelumnya dari hasil *pretest*.



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian

I. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan siswa yang sesuai dengan indikator pencapaian. Instrument ini digunakan untuk

memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran *monopoly education*. Pengambilan data aktivitas siswa dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

2. Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dan subjek penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Teknik tes dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda (*multiple choice*). Siswa mengisi *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Tes tersebut yang kemudian hasil *pretest* dan *posttest* setiap siswa nantinya akan dihitung dan menjadi perbandingan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip, catatan, agenda, gambar, atau catatan lain yang berkaitan dengan perilaku siswa, keaktifan siswa, dan orientasi siswa berguna untuk melengkapi dan mendapatkan data yang berkaitan dengan fokus penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik statistic deskriptif dan statistic inferensial dengan menggunakan aplikasi statistic SPSS.

1. Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptif adalah teknik analisis data dengan mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pemberian *treatment* berupa penggunaan media pembelajaran *monopoly education* pada mata pelajaran PKn. Analisis data deskriptif yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari nilai rata-rata (*mean*), nilai maksimum, nilai minimum, median, standar deviasi dan *variance*. Setelah pemberian poin penilaian terhadap masing-masing indicator yang terdapat hasil tes siswa, maka peneliti mengklasifikasikan hasil tersebut. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah dengan perhitungan persentase sebagai berikut :

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah subjek (sampel)

Data yang diperoleh selanjutnya dikategorikan dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Klasifikasi skor maksimal yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.4 Standar Ketuntasan Hasil Belajar PKn

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah
$60 \leq x < 70$	Rendah
$70 \leq x < 80$	Cukup
$80 \leq x < 90$	Tinggi
$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi

Sumber : UPT SD Negeri 3 Batang

2. Statistik Inferensial

Analisis statistic inferensial digunakan dengan maksud untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh kemampuan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *monopoly education* dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.

Untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan data, peneliti dalam penelitian, metode pengolahan data menggunakan laptop dengan *software SPSS (Statistical Package For Social Sciences)*. SPSS sehingga hasilnya lebih cepat dan tepat.

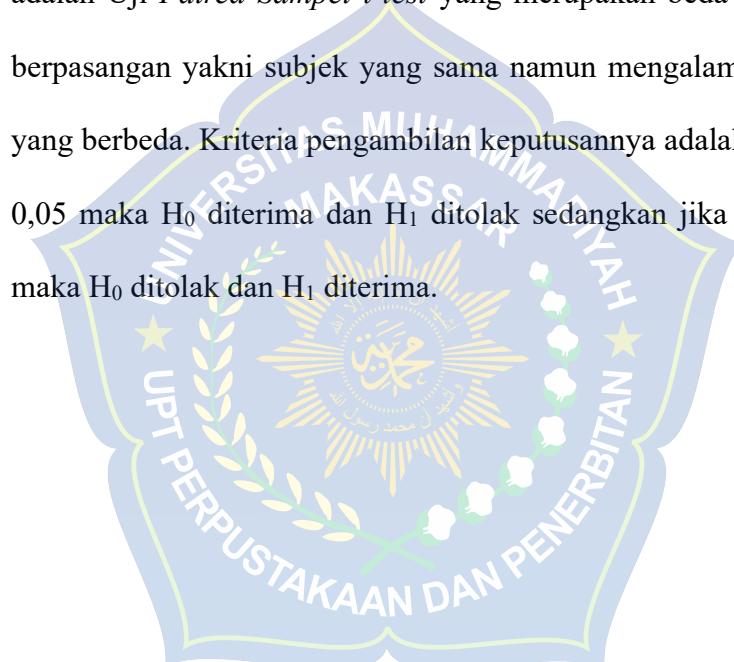
SPSS adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan analisis statistika tingkat lanjut, analisis data dengan algoritma machine learning, analisis string, serta analisis big data yang dapat diintegrasikan untuk membangun platform data analisis. SPSS adalah kependekan dari *Statistical Package For Social Science*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu bagaimana menganalisis sebuah data agar mengetahui data tersebut termasuk ke dalam distribusi normal atau tidak. Metode yang dapat digunakan dalam menganalisis normalitas salah satunya yaitu *Shapiro-wilk*. Berdistribusi normal jika memiliki signifikan diatas 0,05 atau 5%. Serta berdistribusi tidak normal jika signifikan dibawah 0,05.

b. Uji Hipotesis

Analisis statistic inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima, atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah Uji *Paired Sampel t-test* yang merupakan beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab IV ini diuraikan secara rinci hasil penelitian dengan memaparkan bukti yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Pemaparan ini merujuk pada rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab I yaitu, apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.

Berdasarkan masalah tersebut, maka data dalam penelitian ini dianalisis sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan pada bab III. Hasil penelitian ini berupa nilai yang diperoleh murid kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang sebelum penggunaan media pembelajaran *monopoly education* diterapkan nilai *pretest* dan setelah penggunaan media pembelajaran *monopoly education* diterapkan nilai *posttest*. Analisis statistic deskriptif menggambarkan karakteristik skor.

Hasil *pretest* murid dan skor hasil *posttest* murid setelah dan sebelum pemberian pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *monopoly education* sedangkan analisis statistic inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan penggunaan uji-t untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data yang dianalisis pada statistic deskriptif ini adalah data skor hasil *pretest* siswa sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran *monopoly education*. Berikut data skor nilai *pretest* siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.

- a. Hasil belajar PKn sebelum menggunakan media pembelajaran *monopoly education (pretest)*

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* (tes awal) sebelum penggunaan media pembelajaran *monopoly education* pada 20 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 yang hanya dicapai oleh 2 orang siswa (10%) dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 30 yang dicapai oleh 1 orang siswa (5%). Gambaran lebih jelas mengenai perolehan nilai siswa beserta frekuensinya dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Pretest* Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang

No	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1	30	1	5%
2	40	5	25%
3	50	6	30%
4	60	5	25%
5	70	1	5%
6	80	2	10
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 yang dicapai oleh 2 orang siswa (10%). Selanjutnya siswa yang memperoleh nilai 70 sejumlah 1

orang (5%), siswa yang memperoleh nilai 60 sejumlah 5 orang (25%). Siswa yang memperoleh nilai 50 sejumlah 6 orang (30%), siswa yang memperoleh nilai 40 sejumlah 5 orang (25%) dan siswa dengan nilai terendah yaitu 30 diperoleh 1 orang (5%).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut diperoleh rangkuman nilai, frekuensi, dan persentase hasil belajar pretest PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang dalam berbagai karakteristik distribusi nilai. Berikut rangkuman karakteristik distribusi nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Karakteristik Rangkuman Distribusi Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada Pretest

No	Statistik	Nilai Statistik
1	Rata-rata (<i>mean</i>)	53.00
2	Nilai Maksimum	80
3	Nilai Minimum	30
4	Median	50.00
5	Standar Deviasi (<i>Std.Deviation</i>)	13.416
6	<i>Variance</i>	180.000

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa dari 14 siswa yang mengikuti *pretest*, nilai yang dicapai berada pada rentang 30 sampai 80. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 80 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 30. Hasil tersebut berdasarkan dari hasil tes belajar PKn siswa. Adapun

nilai rata-rata siswa adalah 53,00 ; median adalah 50,00 ; standar deviasi adalah 13,416 ; dan nilai *variance* adalah 180,000. maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada tahap *pretest* masih belum tuntas karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

Berdasarkan karakteristik nilai tersebut, selanjutnya klasifikasi hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang yang di deskripsikan berdasarkan kategori nilai yang dapat diamati pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Klasifikasi Nilai *Pretest* Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 60$	12	60%	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	5	25%	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	1	5%	Cukup
4	$80 \leq x < 90$	2	10%	Tinggi
5	$90 \leq x < 100$	-	-	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100%	

Sumber: Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen tes sebelum menggunakan media pembelajaran *monopoly*

education dikategorikan rendah. Adapun beberapa perbandingan persentasenya yaitu sangat rendah 60%, rendah 25%, cukup 5% dan tinggi 10%.

Berdasarkan klasifikasi nilai *pretest* siwa, selanjutnya klasifikasi tersebut disesuaikan berdasarkan kategori pedoman nilai ketuntasan siswa yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran PKn. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah dalam hal ini UPT SD Negeri 3 Batang untuk pelajaran PKn, yaitu 70. Pada tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Klasifikasi Tingkat Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada *Pretest*

Skor	kategorisasi	frekuensi	Percentase(%)
0-70	Tidak Tuntas	17	85%
70-100	Tuntas	3	15%
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dinyatakan bahwa tingkat hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang masih tergolong rendah karena sebagian besar nilai siswa berada dibawah standar nilai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hal ini dibuktikan dengan hanya 3 sampel yang (85%) yang mencapai nilai 80 sedangkan 13 lainnya (15%) memperoleh nilai dibawah 80. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria tingkat hasil belajar PKn yang ditentukan.

- b. Hasil belajar PKn siswa setelah menggunakan media *monopoly education (posttest)*

Berdasarkan hasil analisis data *posttest* (tes akhir) setelah penggunaan media pembelajaran *monopoly education* pada 20 siswa yang dianalisis diperoleh gambaran bahwa nilai rata-rata siswa dapat mencapai kriteria yang ditetapkan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 yang dicapai oleh 2 orang siswa (10%) dan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 yang dicapai oleh 1 orang siswa (5%). Gambaran lebih jelas mengenai perolehan nilai siswa beserta frekuensinya dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai *Posttest* Hasil Belajar PKn siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang

No	Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase
1	50	1	5%
2	60	4	20%
3	70	6	30%
4	80	4	20%
5	90	3	15%
6	100	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 yang dicapai oleh 2 orang siswa (10%). Selanjutnya siswa yang memperoleh nilai 90 sejumlah 3 orang siswa (15%), siswa yang memperoleh nilai 80 sejumlah 4 orang siswa (20%), siswa yang memperoleh nilai 70 sejumlah 6 orang siswa (30%), siswa yang memperoleh nilai 60 sejumlah 4

orang siswa (20%) dan siswa yang memperoleh nilai 50 sejumlah 1 orang siswa (5%).

Berdasarkan hasil perolehan nilai siswa dapat diketahui bahwa dari 20 siswa terdapat 15 siswa yang berada pada kategori tuntas dan 5 siswa yang berada pada kategori tidak tuntas. Bila dibandingkan dengan nilai yang diraih siswa pada tes awal (*pretest*) sebelum menggunakan media pembelajaran *monopoly education* terjadi pengaruh yang sangat signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai tes belajar pada tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut diperoleh rangkuman nilai, frekuensi, dan persentase hasil belajar *posttest* PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang dalam berbagai karakteristik distribusi nilai. Berikut rangkuman karakteristik distribusi nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada Posttest

No	Statistik	Nilai Statistik
1	Rata-rata (<i>mean</i>)	75.00
2	Nilai Maksimum	100
3	Nilai Minimum	50
4	Median	70.00
5	Standar deviasi (<i>Std. Deviation</i>)	13.955
6	<i>Variance</i>	194.737

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa dari 20 siswa yang mengikuti *posttest*, nilai yang dicapai berada pada rentang 100 sampai 50. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa yakni 100 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yakni 50. Adapun nilai rata-rata siswa adalah 75,00; median adalah 70,00; standar deviasi adalah 13,955; dan nilai *variance* adalah 194,737. maka disimpulkan bahwa siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada tahap *posttest* telah mencapai rata-rata nilai diatas nilai kriteria ketuntasan minimal dalam pembelajaran PKn.

Berdasarkan karakteristik nilai tersebut, selanjutnya klasifikasi hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang yang dideskripsikan berdasarkan kategori nilai dapat diamati pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Klasifikasi Nilai Posttest Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq x < 60$	1	5%	Sangat Rendah
2	$60 \leq x < 70$	4	20%	Rendah
3	$70 \leq x < 80$	6	30%	Cukup
4	$80 \leq x < 90$	4	20%	Tinggi
5	$90 \leq x < 100$	5	25%	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100%	

Berdasarkan data persentase di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap posttest dengan menggunakan instrument tes memiliki perbandingan persentase yaitu sangat rendah 5%, rendah 20%, sedang 30%, tinggi 20% dan sangat tinggi 25%. Melihat dari persentase yang ada maka dapat dikategorikan bahwa tingkat penguasaan siswa dalam memahami materi pembelajaran PKn setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* tergolong tinggi.

Berdasarkan klasifikasi nilai *posttest* siswa, selanjutnya klasifikasi tersebut disesuaikan berdasarkan kategori pedoman nilai ketuntasan siswa yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran PKn. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah dalam hal ini UPT SD Negeri 3 Batang untuk pelajaran PKn, yaitu 70. Pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8 Klasifikasi Tingkat Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada Posttest

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
0-70	Tidak Tuntas	5	25%
70-100	Tuntas	15	75%
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dinyatakan bahwa tingkat hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang tergolong memuaskan karena dari 20 siswa terdapat 15 siswa berada diatas standar nilai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hal ini

dibuktikan dengan hanya 5 sampel yang (25%) yang mencapai nilai dibawah 70 sedangkan 15 lainnya (75%) memperoleh nilai diatas 70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *monopoly education* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial pada penelitian ini ditempuh melalui dua tahap yakni tahap pengujian normalitas dan pengujian hipotesis t-test. Kedua pengujian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM *SPSS versi 30.0 Windows*, berikut adalah hasil pengelolaan data dengan tahap yang dimaksud.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses statistik yang digunakan untuk menguji apakah sampel data berasal dari distribusi normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dengan jenis uji *Shapiro-wilk* menggunakan IBM *SPSS versi 30.0*. Statistik dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- a) Apabila $\text{sig} > 0,05$ maka data normal
- b) Apabila $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak normal

Hasil dari uji ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV
UPT SD Negeri 3 Batang**

Tests of Normality						
Hasil posttest PKn		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df
Hasil pretest PKn	Pretest	,188	20	,061	,922	20
	Posttest	,190	20	,057	,941	20
						,249

a. Lilliefors Significance Correction

sumber: IBM SPSS versi 30.0 Windows

Dari tabel 4.9 menjelaskan bahwa nilai sig. dari *pretest* lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada *pretest* yaitu $0,107 > 0,05$ dan sig. pada *posttest* yaitu $0,249 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja atau statistic digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. setelah uji prasyarat dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima, atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah Uji *Paired Sampel t-test* yang merupakan beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah

jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 4.10 Hasil Uji T (Paired Sampel T-Tes)

Paired Samples Test									
	Paired Differences					Significance			
			95% Confidence Interval of the Difference			t	df	One-Sided p	Two-Sided p
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 nilai pretest pkn - nilai posttest pkn	-22,000	4,104	,918	-23,921	-20,079	-23,974	19	<,001	<,001

Berdasarkan tabel 4.10 data yang digunakan dari hasil uji di atas dengan nilai sig yaitu 0,001. Kriteria uji *paired sampel t-tes* yaitu 0,05 menunjukkan bahwa nilai sig lebih kecil, sehingga $0,001 < 0,05$ memberikan kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data deskriptif menggambarkan bahwa kemampuan memahami materi PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang pada tahap *pretest* memperoleh nilai rata-rata 53. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan memahami serta penguasaan materi PKn sebelum penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu 75. Melihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* siswa memperoleh nilai yang lebih baik dibandingkan

sebelum penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu tergolong tinggi.

Aktivitas siswa di kelas saat proses pembelajaran sedang berlangsung sebelum penerapan penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* kurang antusias didalam memberikan tanggapan dan kurang aktif di kelas, namun antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat setelah penerapan media pembelajaran *Monopoly Education* dapat dilihat dari aktivitas siswa yaitu siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung dan percaya diri dalam menjawab dan memberi tanggapan yang diberikan oleh guru. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Monopoly Education* dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS versi 30.0 Windows pada taraf signifikan 0,05 maka hipotesis H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ulfa & Rozalina, 2019) dalam penelitiannya yang mengatakan media monopoli dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswanya juga meningkat.

Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang sebelum menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu berada pada rata-rata 53, sedangkan

nilai rata-rata dari hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang setelah menggunakan media pembelajaran *Monopoly Education* yaitu 75. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil analisis deksriptif dan analisis inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian eksperimen mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Monopoly Education* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV UPT SD Negeri 3 Batang. Dapat dilihat perbandingan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Hasil tes belajar PKn pada *pretest* perolehan nilai siswa yang berada pada kategori tinggi (tuntas) hanya 3 siswa dengan persentase 15% sedangkan 85% atau 17 lainnya memperoleh nilai rendah (tidak tuntas). Hal ini berbeda dengan hasil *posttest* siswa, yakni siswa yang memperoleh nilai diatas 90 dan merupakan nilai tertinggi diperoleh 5 siswa (25%) dengan kategori sangat tinggi, nilai 80 diperoleh 4 siswa (20%) dengan kategori tinggi, nilai 70 diperoleh 6 siswa (30%) dengan kategori cukup, nilai 60 diperoleh 4 siswa (20%) dengan kategori rendah, dan nilai 50 diperoleh 1 siswa (5%) dengan kategori sangat rendah. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh nilai $sig = <0,001$, yang berarti kurang dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *monopoly education* dan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *monopoly*

education terhadap hasil belajar PKn pada siswa kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn di kelas IV, yaitu diajukan kepada:

1. Pendidik

Pendidik diharapkan memilih media pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada siswa. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran PKn dapat meningkat.

2. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran informasi dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Buka, V., Santika, I. G. N., Kartika, I. M., & Sujana, I. G. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Budaya Mana'o di Desa Manu Kuku Kabupaten Sumba Barat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 8(1), 109–117. <https://doi.org/10.23887/jiis.v8i1.40757>
- Febrianti, A., & Supriyadi. (2023). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar Inklusi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 757–766.
- Fitriani, N. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9098–9102.
- GUMILANG, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>
- Hamna,), & Windar,).(2022). Penguatan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19. *Juni*, 1(1), 1–12. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>
- Istiqomah, N., Shaleh, S., & Hamzah, A. (2023). Strategi Pembelajaran PPKn dalam Penerapan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 627. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1928>
- Kamila, A., & Hidayaturrochman, R. (2022). Peran guru dalam mengembangkan psikomotorik anak usia dini melalui media pembelajaran outing class. *PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.35316/psycomedia.2022.v1i2.1-13>
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Model Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v5i2.458>
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13333>
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 593–604. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10732/10286>
- Luarmasse, N. E., Marantika, J. E. R., & Serpara, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Sma N 5 Kabupaten Kepulauan Tanimbar. *J-EDU: Journal - Erfolgreicher Deutschunterricht*, 1(2), 48–56. <https://doi.org/10.30598/j-edu.1.2.48-56>

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 1–4.
- Motoh, T. C., Hamna, & Kristina. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01(01), 1–17. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>
- Nurdin, Abd Halling, C. R. A. (2023). PENGARUH KECAKAPAN DIGITAL SISWA SMP NEGERI 1 BATANG KABUPATEN JENEPOINTO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 21(77), 497–500. <http://ci.nii.ac.jp/naid/110006939069>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 3(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Nuzalia, Nurdin, & Said, T. G. (2024). Al mikraj. *Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Gambar Pada Murid Kelas IVA SDN Sudirman III Kota Makassar*, 4(2), Page:1244-1258.
- Rahayu, R., Febriani, M., & Sobrul, S. (2024). Pengaruh Media Monopoli Education Terhadap Minat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. 3, 8791–8799.
- Ramadhani, S. P. (2017). Pengaruh Pendekatan Cooperative Learning Tipe (TPS) Think, Pair, and Share Terhadap Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 7(02), 124. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i2.1653>
- Respatiadi, F., Zid, M., & Hotimah, O. (2022). Komparasi Kurikulum 1964 Dan 1968 Serta Kajian Materi Geografi Pada Jenjang Smp. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 278–290. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.450>
- Santika, I. G. N., Rindawan, I. K., & Sujana, I. G. (2018). Memperkuat Pancasila Melalui Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam Menanggulangi Pengikisan Budaya Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 79, 981–990.
- Sari, M. P., & Abduh, M. (2022). The Effectiveness of Using Realia Media and Video Media on Science Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 55(3), 535–545. <https://doi.org/10.23887/jpp.v55i3.51996>
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Ulfah, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli

Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilm: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilm.v5i1.3753>

Vivi, T., Akhwani, Nafiah, & Suharmono, K. (2022). Internalisasi Nilai-Nilai Toleransi melalui Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2420–2424. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5802/4289>

Wahyudi, A. (2023). *PENGARUH MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 TEMA 3 TENTANG KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU DI SDN 2 SURDADI TA.2022/2023*. 4(1), 1–23.

Yanti, F., & Anggraini, N. (2015). Monopoly Game Smart. *Article*, 36–67. <https://media.neliti.com/media/publications/80227-ID-pengaruh-media-pembelajaran-monopoly-gam.pdf>



L

A

M



R

A

N

Lampiran 1. Modul Ajar

MODUL AJAR

KELAS IV (KURIKULUM MERDEKA)

INFORMASI UMUM	
1. Nama Penulis	: Reski Hawalia
2. Instansi	: UPT SD Negeri 3 Batang
3. Tahun	: 2025
4. Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
5. Kelas	: IV (Empat)
6. Alokasi Waktu	: 4 x pertemuan
TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Fase B	
2. Elemen : Pancasila	
3. Tujuan Pembelajaran :	<p>Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.</p>
4. Indicator Pencapaian Tujuan Penmbelajaran:	<ol style="list-style-type: none"> 1.1 Siswa dapat mengidentifikasi symbol-simbol sila Pancasila 1.2 Siswa dapat membedakan makna antar symbol-simbol sila Pancasila melalui media pembelajaran monopoli 1.3 Siswa dapat menuliskan makna symbol-simbol sila Pancasila melalui media pembelajaran monopoli 1.4 Siswa dapat mengimplementasikan pengalaman makna sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui media pembelajaran monopoli.
KOMPOTENSI AWAL	
1. Pemahaman Dasar Tentang Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengenal dan menghafal kelima sila Pancasila • Siswa memahami bahwa Pancasila adalah dasar Negara Indonesia

<p>2. Identifikasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menyebutkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam keluarga, sekolah dan masyarakat • Siswa menyadari pentingnya sikap toleransi, gotong royong dan keadilan sebagai bagian dari nilai-nilai Pancasila
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia 2. Mandiri 3. Berperan sebagai Warga Negara Global 4. Bergotong Royong 5. Bernalar Kritis 6. Kreatif
SARANA DAN PRASARANA
<p>Media : Permainan Monopoli (<i>Monopoly Educaion</i>)</p> <p>Lingkungan belajar : Ruang Kelas</p> <p>Bahan ajar : Modul</p>
TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik yang berjumlah 20 orang
MODEL PEMBELAJARAN
Cooperative Learning Tipe STAD
METODE PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok 2. Diskusi 3. Lembar Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)
KOMPONEN INTI
Kegiatan Awal
<p>1. Penyampaian Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan lima sila dalam Pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari b. Guru menunjukkan papan permainan monopoli Pancasila dan menjelaskan aturan bermain:

- Setiap petak berisi tantangan dan pertanyaan terkait nilai Pancasila
- Siswa yang mendarat di petak tertentu harus menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan sesuai dengan sila yang terkait

2. Kerja Kelompok (*Team Study*)

- a. Membentuk kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang
- b. Setiap kelompok mulai bermain monopoli Pancasila dengan mengikuti aturan yang telah dijelaskan
- c. Saat bermain siswa berdiskusi dan saling membantu dalam memahami serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sila-sila Pancasila
- d. Guru berkeliling dan mengamati dan membimbing setiap kelompok

3. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- a. Memberikan umpan balik atas jawaban siswa
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami
- c. Setelah permainan selesai, setiap siswa mengerjakan lembar tes individu (*posttest*) yang berisi soal-soal terkait nilai-nilai Pancasila yang telah dipelajari sebagai evaluasi pemecahan siswa

Kegiatan Penutup

1. Melakukan evaluasi akhir
2. Mengkomunikasikan proses dan hasil belajar siswa
3. Memberikan kesan dan pesan terkait pembelajaran yang sudah berlangsung
4. Berdoa yang dipimpin oleh siswa
5. Mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam

REFLEKSI

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah siswa terlibat aktif dalam pembelajaran?
3. Apakah siswa antusias dalam pembelajaran?
4. Apakah siswa memahami materi pembelajaran?

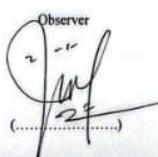
5. Apakah hambatan dan kesulitan yang dihadapi?
LAMPIRAN-LAMPIRAN
1. Bahan ajar
2. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
BAHAN BACAAN
Tim Kemdikbud. (2021). Buku Guru dan Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SD. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
REFLEKSI
Tim Kemdikbud. (2021). Buku Guru dan Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SD. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan



Suwardi, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 197211101993041001

Lampiran 2. Lembar Observasi *Pretest*

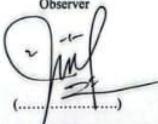
LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKN			
Hari/Tanggal		: Kamis, 10 April 2025	
Pertemuan Ke-		: 1 (<i>Pretest</i>)	
Berilah tanda ceklis list (✓) pada kolom yang sesuai			
No	Langkah-Langkah Pembelajaran Dalam Modul Ajar	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan			
1	Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam	✓	
2	Memimpin doa atau meminta seorang peseta didik untuk memimpin doa	✓	
3	Memeriksa kehadiran siswa	✓	
4	Ice breaking	✓	
5	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Inti			
1	Guru menjelaskan lima sila dalam pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	✓	
2	Guru menunjukkan papan permainan monopoli pancasila dan menjelaskan aturan bermain	✓	
3	Membentuk kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang	✓	
4	Setiap kelompok mulai bermain monopoli pancasila dengan mengikuti aturan yang telah dijelaskan	✓	
5	Saat bermain siswa berdiskusi dan saling membantu dalam memahami serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila	✓	
6	Guru berkeliling dan mengamati dan membimbing setiap kelompok	✓	
7	Memberikan umpan balik atas jawaban siswa	✓	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami	✓	
9	Setelah permainan selesai, setiap siswa mengerjakan lembar evaluasi individu (<i>posttest</i>) yang berisi soal-soal terkait nilai-nilai pancasila yang telah dipelajari sebagai evaluasi pemecahan siswa	✓	
Penutup			
1	Melakukan evaluasi akhir	✓	
2	Mengkomunikasikan proses dan hasil belajar siswa	✓	
3	Memberikan kesan dan pesan terkait pembelajaran yang sudah berlangsung	✓	
4	Berdoa yang dipimpin oleh siswa	✓	
5	Mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam penutup	✓	



Observer
.....

Lampiran 3. Lembar Observasi *Posttest*

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKN			
Hari/Tanggal : Jumat, 21 April 2017			
Pertemuan Ke- : 6 (posttest)			
Berilah tanda ceklis list (✓) pada kolom yang sesuai			
No	Langkah-Langkah Pembelajaran Dalam Modul Ajar	Keterikasan	
		Ya	Tidak
Pendahuluan			
1	Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam	✓	
2	Memimpin doa atau meminta seorang peseta didik untuk memimpin doa	✓	
3	Memeriksa kehadiran siswa	✓	
4	Ice breaking	✓	
5	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
Inti			
1	Guru menjelaskan lima sila dalam pancasila dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	✓	
2	Guru menunjukkan rupan permainan monopoli pancasila dan menjelaskan aturan bermain	✓	
3	Membentuk kelompok yang tiap kelompoknya terdiri dari 4-5 orang	✓	
4	Setiap kelompok mulai bermain monopoli pancasila dengan mengikuti aturan yang telah dijelaskan	✓	
5	Saat bermain siswa berdiskusi dan saling membantu dalam memahami serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila	✓	
6	Guru berkeliling dan mengamati dan membimbing setiap kelompok	✓	
7	Memberikan umpan balik atas jawaban siswa	✓	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami	✓	
9	Setelah permainan selesai, setiap siswa mengerjakan lembar evaluasi individu (<i>posttest</i>) yang berisi soal-soal terkait nilai-nilai pancasila yang telah dipelajari sebagai evaluasi pemecahan siswa	✓	
Penutup			
1	Melakukan evaluasi akhir	✓	
2	Mengkomunikasikan proses dan hasil belajar siswa	✓	
3	Memberikan kesan dan pesan terkait pembelajaran yang sudah berlangsung	✓	
4	Berdon yang dipimpin oleh siswa	✓	
5	Mengakhiri kelas dengan mengucapkan salam penutup	✓	

Observer

 (.....)

Lampiran 4. Hasil Belajar *Pretest* UPT SD Negeri 3 Batang

Lampiran 2

80

SOAL PRE-TEST

UPT SD NEGERI 3 BATANG

Nama : **NURUL AISYAH**

Kelas : **4 SD**

Hari/Tanggal : **Kamis 10**

Berilah tanda (x) pada abjad jawaban yang benar!

1. Apa symbol dari sila pertama Pancasila?
 a. Padi dan Kapas
(b) Bintang
 c. Rantai
 d. Pohon beringin

2. Symbol pohon beringin melambangkan sila ke berapa?
 a. Sila pertama
 b. Sila kedua
(c) Sila ketiga
 d. Sila keempat

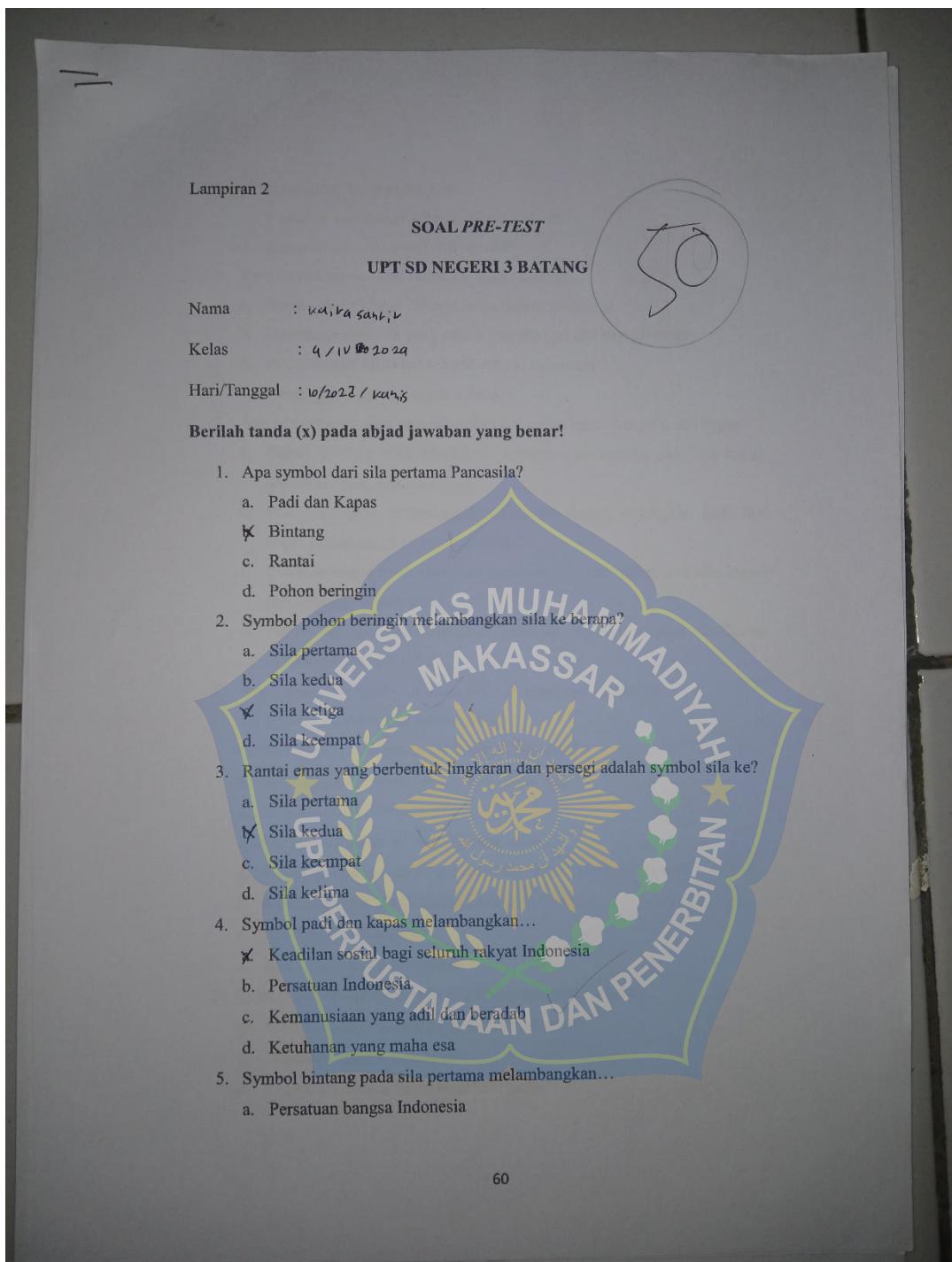
3. Rantai emas yang berbentuk lingkaran dan persegi adalah symbol sila ke?
 a. Sila pertama
(b) Sila kedua
 c. Sila keempat
 d. Sila kelima

4. Symbol padi dan kapas melambangkan...
 a. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
(b) Persatuan Indonesia
 c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 d. Ketuhanan yang maha esa

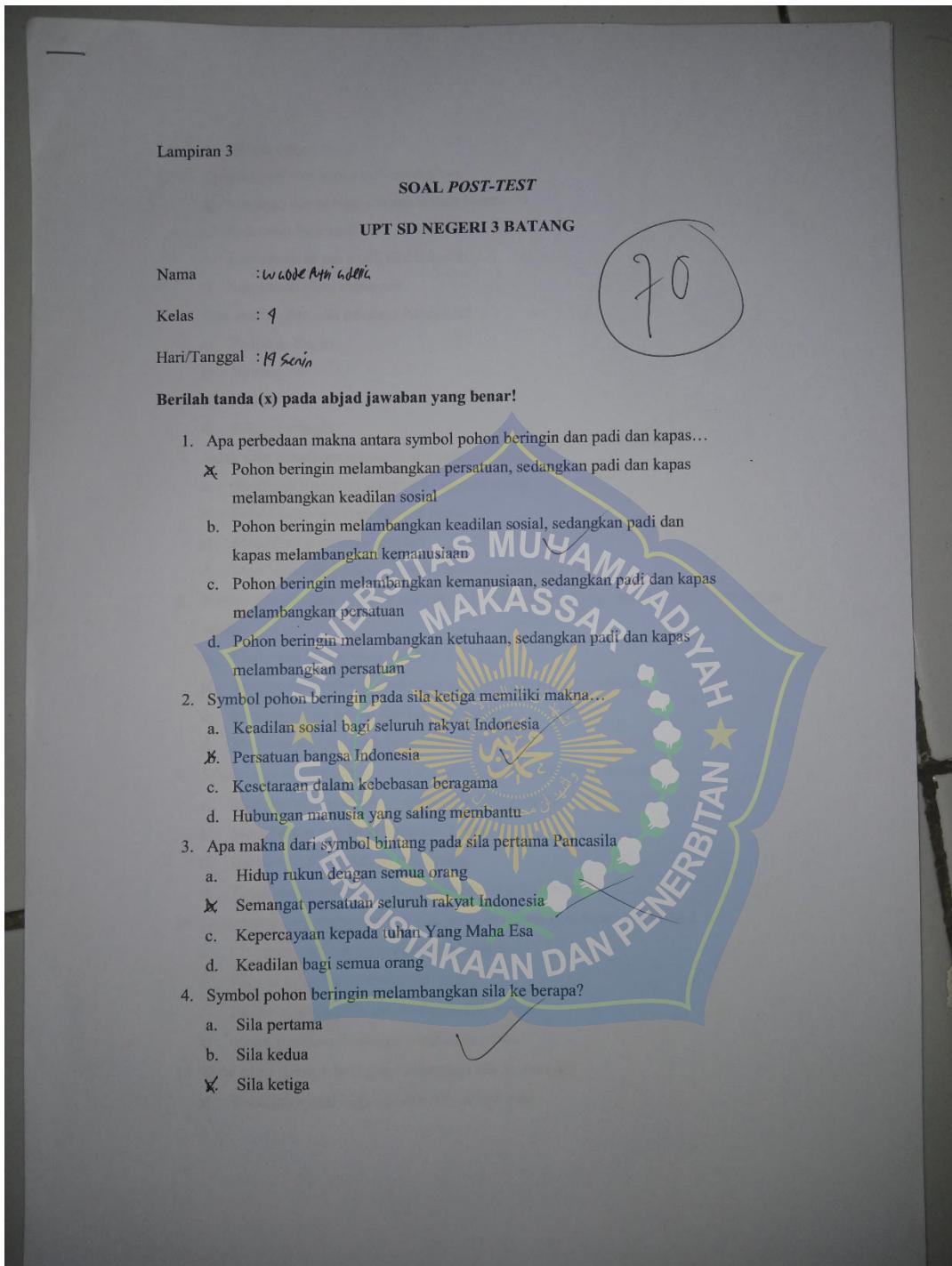
5. Symbol bintang pada sila pertama melambangkan...
 a. Persatuan bangsa Indonesia

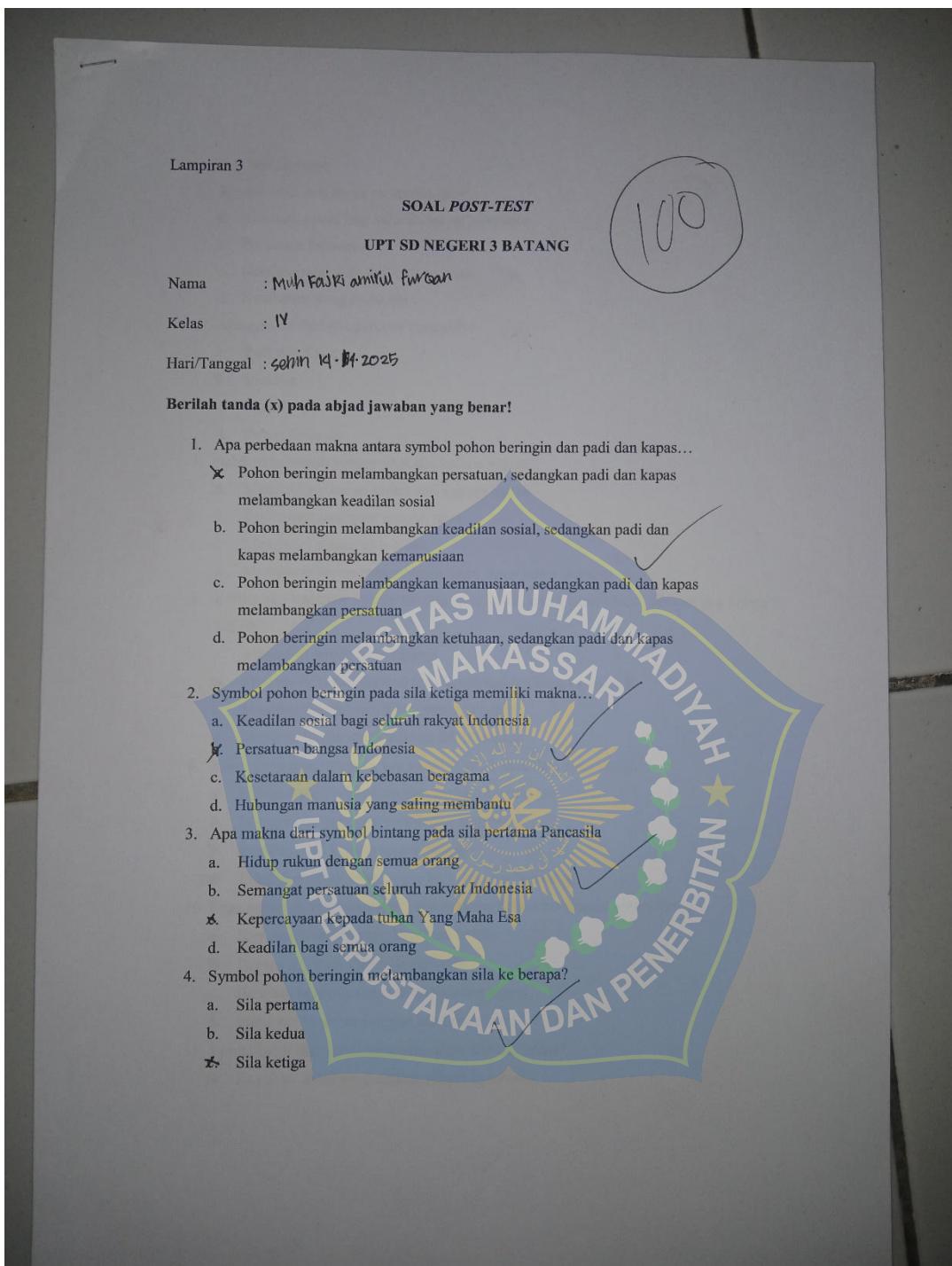
60

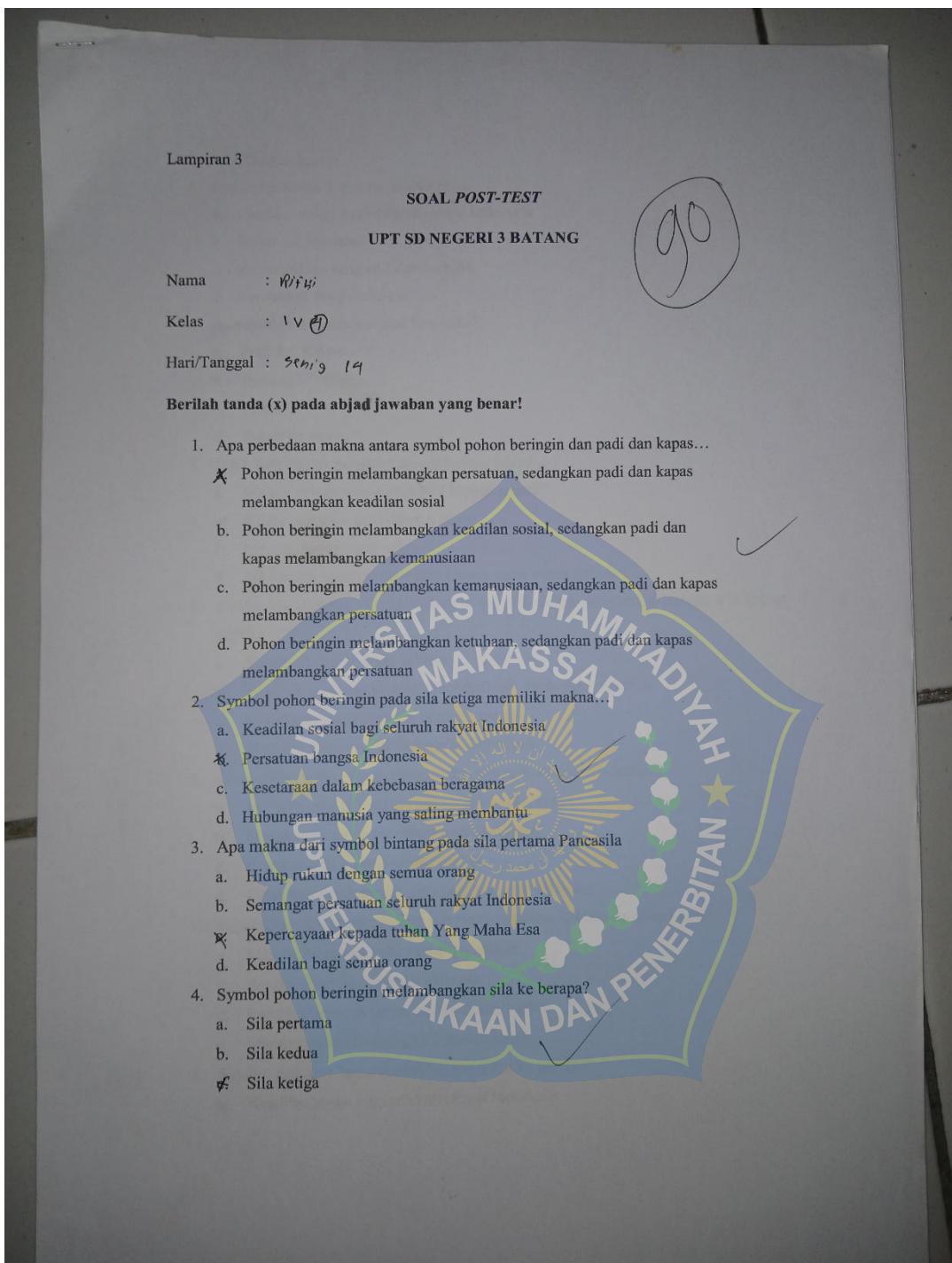




Lampiran 5. Hasil Belajar Posttest UPT SD Negeri 3 Batang







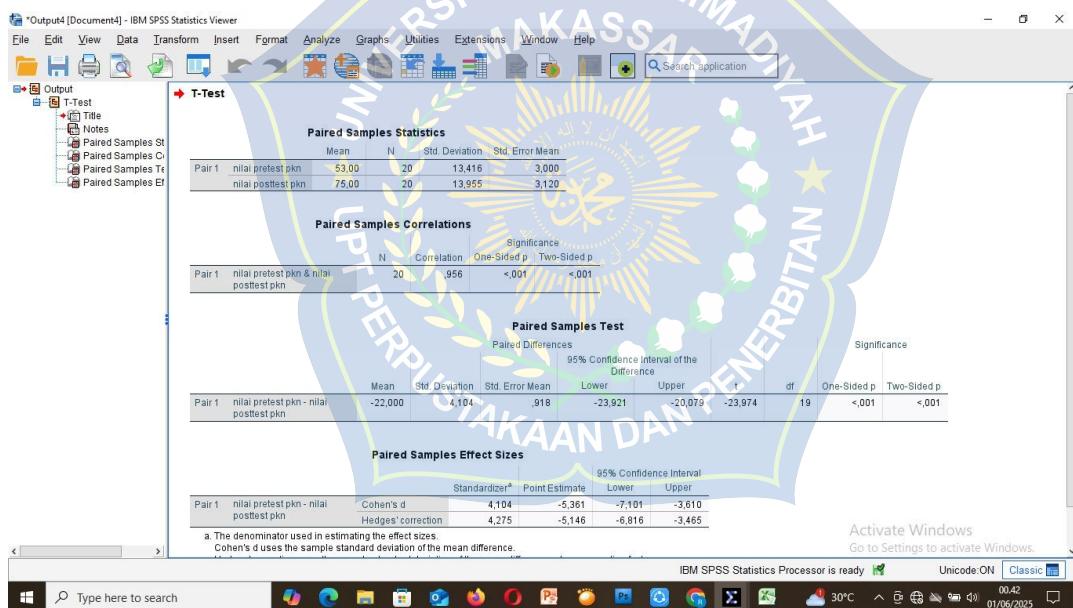
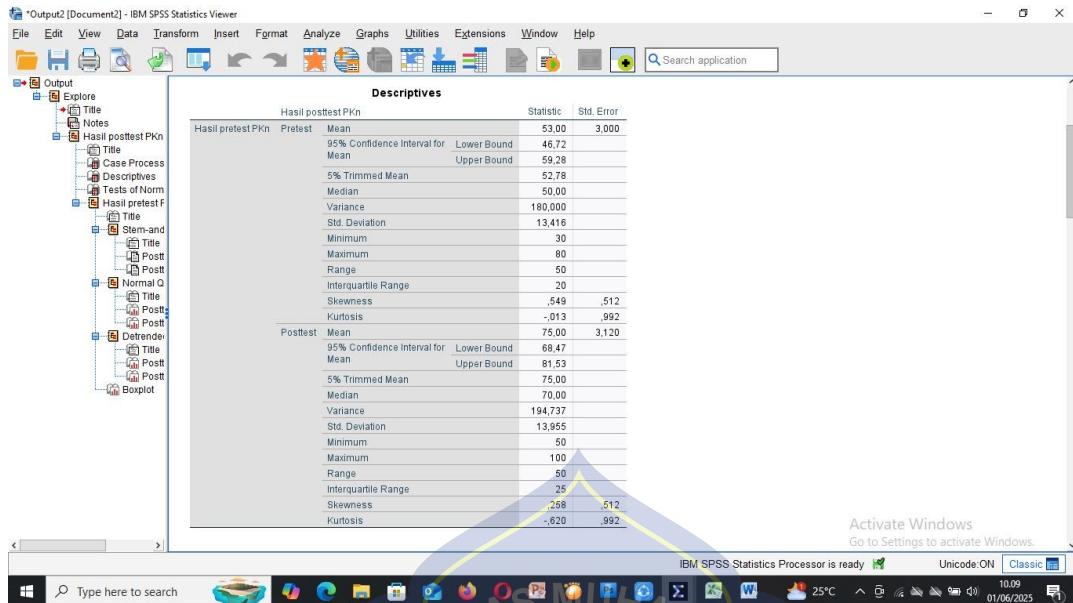
Lampiran 6. Kunci Jawaban

1. B
2. C
3. B
4. B
5. A
6. C
7. A
8. B
9. B
10. A



Lampiran 7. Bahan Ajar**Media Pembelajaran *Monopoly Education***

Lampiran 8. Hasil Olah Data



Lampiran 9. Persuratan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**
LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6572/05/C.4-VIII/III/1446/2025

18 March 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

18 Ramadhan 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

أَنْتَ مُحَمَّدُ وَرَبُّ الْعَالَمِينَ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0307/FKIP/A.4-II/III/1446/2025 tanggal 18 Maret 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RESKI HAWALIA

No. Stambuk : 10540 1134721

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI 3 BATANG"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 20 Maret 2025 s/d 20 Mei 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullah khaeran

أَنْتَ مُحَمَّدُ وَرَبُّ الْعَالَمِينَ

Ketua LP3M,


Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	:	6317/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	:	-	Bupati Jeneponto
Perihal	:	<u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6572/05/C.4-VIII/III/1446/2025 tanggal 18 Maret 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	:	RESKI HAWALIA
Nomor Pokok	:	105401134721
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	:	Mahasiswa (S1)
Alamat	:	Jl. Siti Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI 3 BATANG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 20 Maret s/d 20 Mei 2025

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 19 Maret 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN

ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Pertinggal.



PEMERINTAH KABUPATEN JENEPOINTO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Ishak Iskandar No. 30 Bontosunggu Telp. (0419) 2410044 Kode Pos 92311

IZIN PENELITIAN

Nomor: 73.4/080/IP/DPMPTSP/JNP/III/2025

DASAR HUKUM :

1. Undang-undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja menjadi Undang-Undang;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;

Berdasarkan Rekomendasi Teknis dengan Nomor : , dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

Nama	:	RESKI HAWALIA
No. Identitas	:	7304046509040001
Pekerjaan	:	MAHASISWA(S1)
Alamat Peneliti	:	CAMBA-CAMBA
Nomor Pokok	:	105401134721
Lembaga	:	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
Program Studi	:	PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Lokasi Meneliti	:	UPT SD NEGERI 3 BATANG, DESA CAMBA-CAMBA, KEC. BATANG, KAB. JENEPOINTO

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka UNTUK MELAKUKAN PENELITIAN dengan Judul :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV DI UPT SD NEGERI 3 BATANG

Lama Penelitian : 20 Maret 2025 s/d 20 Mei 2025

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Jenepono Cq. Bidang Penelitian & Pengembangan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak memenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jeneponto, 25/03/2025

20:33:12

KEPALA DINAS,



Dr.Hj. MERIYANI, SP, M. Si
 Pangkat: Pembina Utama Madya
 NIP: 19690202 199803 2 010

Retribusi : Rp.0 -

Tembusan Kepada Yth.:

1. Bupati Jenepono di Jenepono
2. Pertinggal,

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diberikan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSE) Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10. Kartu Kontrol



NIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia
NIM : 105401134721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang
Pembimbing : 1. Dr. Suardi, M. Pd
2. Try Gustaf Said, S. Pd., M. Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	27 Desember 2024	- tambahkan feon clan - tambahkan internasional	
2	10 Januari 2025	- tambahkan indikator - tambahkan diagram - tambahkan alur metode penelitian - tambahkan istilah penelitian	
3	17 Januari 2025	- tambahkan detail pen- - tambahkan metode observasi	
4	21 Januari 2025	- tambahkan uraian metode observasi	
5	25 Januari 2025	- tambahkan uraian metode observasi	
6.	30 Januari 2025	- perbaikale referensi	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 22 November 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



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



NIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia
NIM : 105401134721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang
Pembimbing : 1. Dr. Suardi, M. Pd
2. **Tri Gustaf Said, S. Pd., M. Pd**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	22 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Perbaikan pengujian uji SPSS / PdN - Tambahan beberapa teori / teori pada Monopoly Education dan hasil sangat minim - Mengurangi teori pada proposal agar tidak terlalu banyak - Perbaikan perturuan populasi (jumlah siswa dari kelas 1-6 diambil ditotal) - Gunakan statistik deskripsi SPSS - Perbaikan card sitar posisi referensi - Mengurangi referensi penulis 	
2.	24 November 2024		
3.	26 November 2024		

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 22 November 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



Dr. Aliem Bahri, M.Pd.

NBM. 1148913



NIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia
NIM : 105401134721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang
Pembimbing : 1. Dr. Suardi, M. Pd
2. Try Gustaf Said, S. Pd., M. Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
4.	2 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Lampiran instru pembelajaran yang disusun dengan clembar observasi dan (Tes multiple choice) - Perbaikan catatan yang ada - Perbaikan referensi dan langkah penurunan olehnya itu - Perbaikan catatan yg ada - ACC 	
5.	7 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Lampiran instru pembelajaran yang disusun dengan clembar observasi dan (Tes multiple choice) - Perbaikan catatan yang ada - Perbaikan referensi dan langkah penurunan olehnya itu - Perbaikan catatan yg ada - ACC 	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian proposal jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan proposal telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 22 November 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.

NBM: 1148913



KONTROL BIMBINGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia

NIM : 105401134721

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang

Pembimbing : 1. Dr. Suardi, M.Pd

2. Try Gustaf Said, S.Pd., M.Pd.

NO.	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Senin, 24-02-2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat modul agar <i>oleh</i> terdirikan dengan jembat - <i>oleh</i> terdirikan dengan jembat - Tambahkan kisi jawaban. 	
2.	Kamis, 26-03-2025		

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan proposal penelitian minimal 2 (*Dua*) kali dan telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 11 Maret 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD


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



KONTROL BIMBINGAN INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia
 NIM : 105401134721
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education*
 Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD
 Negeri 3 Batang.
 Pembimbing : 1. Dr. Suardi, M.Pd.
 2. Try Gustaf Said, S.Pd., M.Pd.

NO.	Hari/ Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa, 10/03/2025	<ul style="list-style-type: none"> • Tambahkan model ayar • Tanyakan dengan lebih lanjut • Tanyakan dikoraplem di sekolah 	f f
2.	Kamis, 20/03/2025	<ul style="list-style-type: none"> • Soal disesuaikan dengan model 	DOT

Catatan:

Mahasiswa dapat melaksanakan Penelitian jika telah melakukan pembimbingan proposal penelitian minimal 2 (Dua) kali dan telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 11 Maret 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No 259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia
NIM : 105401134721
Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang
Pembimbing : 1. Dr. Suardi M.Pd
2. Try Gustaf Said, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	06 Mei 2025	-Abstrak ditulisi	
2	09 Mei 2025	-Penulisan referensi menggunakan menuliskan menuliskan	
3	14 Mei 2025	-Penulisan penjelasan pada bagian	
4	16 Mei 2025	-Daftar pustaka dilengkapi	
5	19 Mei 2025	-Masukkannya semua lampiran yang ada.	
6	23 Mei 2025	-	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (Lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 02 Mei 2025
Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, M.Pd
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Reski Hawalia
NIM : 105401134721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang
Pembimbing : 1. Dr. Suardi M.Pd
2. Try Gustaf Said, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	21 April 2025	Pada standar kachataraan hasil belajar berikan penjelasan yg jelas pada F, X atau F,X	
2.	25 April 2025	Fleksiviti & persentasi hasil belajar perlu diperjelas interpretasi datangan	
3.	30 April 2025	Pada penjelasan hipotesis cthng hangat pada uji-T saja	
4.	1 Mei 2025	Tidak ada referensi rujukan yg digunakan pada pembahasan. (yg relevan dengan hasil penelitian / + relevan u/menentukan keabsahan hasil penelitian nake	 000

Catatan: 5. 7 Mei 2025. Lampiran sendiri hasil kajian data seluruh seluruh diolah
Mahasiswa dapat mengikuti ujian skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (Lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 02 Mei 2025
Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Akem Bahri, M.Pd
NBM. 1148913



.....

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Nama : Reiki Hawaia

Nim : 105901134721

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Education Terhadap
Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.

Oleh tim penguji, harus dilakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan tersebut dilakukan dan disetujui oleh tim penguji sebagai berikut :

No	Dosen Penguji	Materi Perbaikan	Paraf
1	Dra. Jumiatyi Nur, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan penelitian relevan - Penulis: penulisan kerangka berpikir, menjelaskan kerangka pikir 	
2	Dr. Suardi, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Tambahkan penelitian relevan - Lampirkan kunci jawaban 	
3	Dr. Abdul Azis, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - kerangka pikir - Menambahkan pengertian PKn - Tambahkan Pengertian media 	
4	Rismawati, S.Pd., M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Etika Penulisan pada kerangka pikir dan kuisipan - Daftar Pustaka 	

Makassar, 17 Maret 2025

Ketua Program Studi



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Riski Hawalia Fp NIM: 10540.0349.21
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Education Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang.

Tanggal Ujian Proposal : 17 feb 2025

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	09/04/2025	Menyerahkan Surat Ijin Penelitian	<u>Isat</u>
2.	10/04/2025	Pretest	<u>Isat</u>
3.	12/04/2025	Treatment 1	<u>Isat</u>
4.	14/04/2025	Treatment 2	<u>Isat</u>
5.	16/04/2025	Treatment 3	<u>Isat</u>
6.	18/04/2025	Treatment 4	<u>Isat</u>
7.	21/04/2025	Post-test	<u>Isat</u>
8.			
9.			
10.			

Jeneponto 09 April 2025

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
 NBM: 11489133



Mengetahui,
 Ketua Komisi Sekolah UPT SD Negeri 3 Batang.

Seniorth, S.Pd.I., M.Pd
 NIP: 197211101993041001

Catatan:

Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.

Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 11. Hasil Turnitin dan Surat Keterangan Bebas Plagiat



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 اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama : Reski Hawalia

Nim : 105401134721

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7%	10 %
2	Bab 2	21%	25 %
3	Bab 3	6%	15 %
4	Bab 4	9%	10 %
5	Bab 5	5%	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.

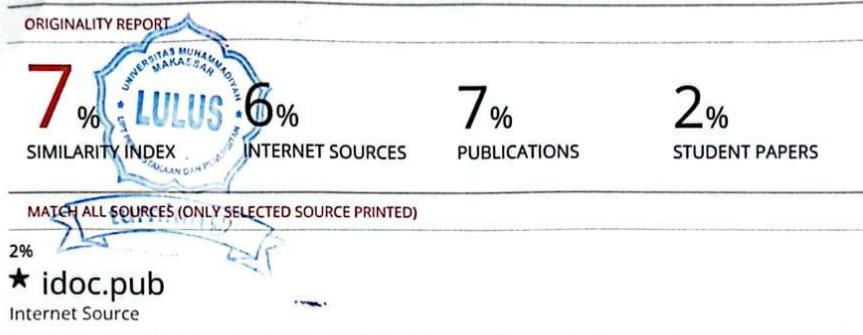
Makassar, 27 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



BAB I Reski Hawalia 105401134721



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches

< 2%



BAB II Reski Hawalia 105401134721

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

20%

★ www.scribd.com

Internet Source

Exclude quotes

On

Exclude matches

2%

Exclude bibliography

On



Dipindai dengan CamScanner







Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan penelitian**Hari Ke-1**

(Penyerahan Surat Penelitian)

Hari Ke-2(Pemberian Lembar *Pretest*)**Hari Ke-3**

(Treatment I)

Hari Ke-4

(Treatment II)

Hari Ke-5

(Treatment III)

Hari Ke-6

(Treatment IV)

Hari Ke-7

(Pemberian Lembar Posttest)



RIWAYAT HIDUP



Reski Hawalia, lahir di Makassar pada tanggal 25 September 2004. Anak ke-4 dari 5 (lima) bersaudara, dari pasangan Ayahanda Nurdin. M dan Ibunda Suryani. R. Penulis memulai pendidikan sekolah dasar pada tahun 2009 di UPT SD Negeri 3 Batang dan tamat pada tahun 2015.

Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di UPT SMP Negeri 1 Batang dan tamat tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 5 Jeneponto dan tamat tahun 2021. Setelah tamat SMA, penulis diterima di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2021 dan selesai tahun 2025.

Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha disertai doa kedua orang tua dalam menjalankan aktivitas akademik di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Education* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 3 Batang”