

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
KELAS VII D DI MTs RAUDLATUS SYABAB SUKOWONO JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Oleh:
FITRIA NINGSIH
NIM: T20199072

UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
OKTOBER 2023

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
KELAS VII D DI MTs RAUDLATUS SYABAB SUKOWONO JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

**Diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial**

Oleh:

FITRIA NINGSIH

NIM: T20199072



Disetujui Pembimbing

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

**Dr. Moh. Sutomo, M.Pd
NIP. 197110151998021003**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS
KELAS VII D DI MTs RAUDLATUS SYABAB SUKOWONO JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

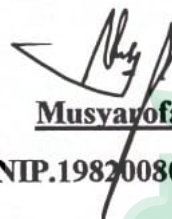
Hari : Senin


Tanggal : 09 Oktober 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Musyarofah, M.Pd.
NIP.198200802201101204


Anindya Fajarini, S. Pd., M.Pd.
NIP.199003012019032007

Anggota:

1. Dr. H. Sukarno, M.Si.
2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP.196405111999032001

MOTTO

" الطَّرِيقَةُ مُهِمَّةٌ وَلَكِنَّ الْمُدْرِسَ أَهَمُّ مِنَ الطَّرِيقَةِ "

Artinya: “ Metode pembelajaran adalah sesuatu yang penting, tetapi guru jauh lebih penting dari pada metode pembelajaran ”¹



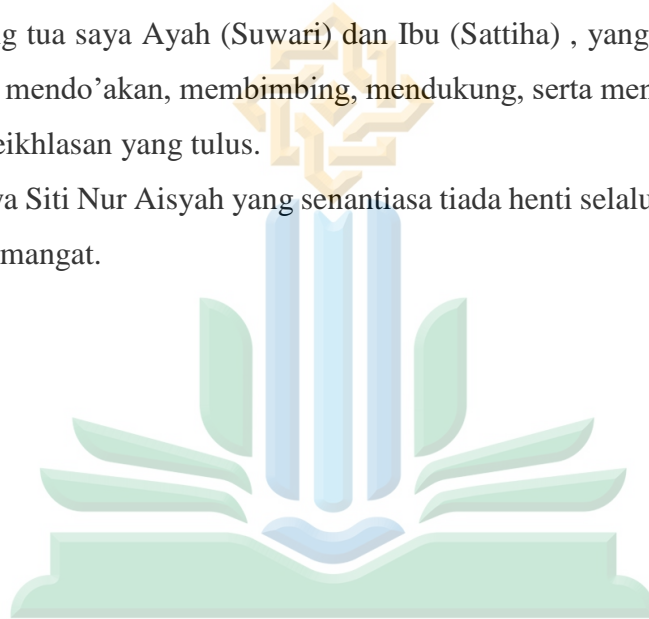
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Syukri Saleh, dkk. *Bunga Rampai Administrasi & Supervisi Pendidikan Islam*. (Salim Media Indonesia: Jambi, 2023)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur yang sangat mendalam kepada Allah SWT. Dengan segala keridhoan-Nya telah memberikan nikmat yang tak terhingga kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah saya. Dengan segala kerendahan hati, skripsi saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Karena hanya atas izin Allah dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktunya.
2. Kedua orang tua saya Ayah (Suwari) dan Ibu (Sattiha) , yang senantiasa tiada henti selalu mendo'akan, membimbing, mendukung, serta mendidik saya tanpa lelah dan keikhlasan yang tulus.
3. Saudara saya Siti Nur Aisyah yang senantiasa tiada henti selalu mendoakan dan memberi semangat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya pen sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana. Setelah melalui beberapa halangan dan rintangan dalam proses penulisan skripsi ini, dan berkat dukungan serta seluruh do'a yang telah dipanjatkan dari semua pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kesuksesan yang penulis raih merupakan wujud dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan banyak terima kasih yang tiada hentinya kepada:

1. Prof. Dr. Babun Suharto, SE, MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Dr. Indah Wahyuni M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Musyarofah, M.Pd, Selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima judul skripsi saya serta dukungan terhadap penulisan skripsi ini.
5. Dr. Moh.Sutomo, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan penuh keikhlasan, kesabaran di tengah-tengah kesibukan beliau untuk meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
6. Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah menyalurkan ilmunya dan doa sehingga penulis sampai sekarang ini.
7. Siti Makrifa, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang turut membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

8. Siswa Siswi kelas VII MTs Raudlatu Syabab Sukowono Jember, yang sudah berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini.

Jember, 04 September 2023

Penulis



FITRIA NINGSIH

NIM:T20199072

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Fitria Ningsih, 2023 : Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Media pembelajaran monopoli pintar, minat, hasil belajar, IPS

Berdasarkan latar belakang penelitian yang ditemukan di MTs Raudlatus Syabab Sukowono, terdapat proses pembelajaran yang kurang bervariasi yang digunakan oleh guru IPS. Pembelajaran yang sering dilakukan hanya bersifat konvensional tanpa bantuan media yang mengakibatkan peserta didik bosan, jenuh sering mengantuk sehingga minat dan hasil belajar menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar IPS menggunakan media pembelajaran Monopoli Pintar kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran monopoli pintar efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran Monopoli Pintar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang berlangsung dalam 3 siklus. Tempat penelitian ini kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, observasi dan tes. Instrumen penelitian berupa angket, lembar observasi dan tes hasil belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus presentase dan N-gain.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pintar efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS. Hasil penelitian ini pada siklus I hasil observasi aktivitas peserta didik 65% meningkat menjadi 85% pada siklus II dan 95% dalam kategori sangat baik pada siklus III. Hasil perolehan angket minat belajar peserta didik pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 62%. Pada siklus II meningkat menjadi 68%. Pada siklus III meningkat kembali menjadi 77% dalam kategori tinggi. Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh nilai N-gain 0,42 dan ketuntasan klasikal 42% pada siklus II meningkat menjadi nilai N-gain 0,51 dan ketuntasan klasikal 65%. Pada siklus III meningkat kembali dengan nilai N-gain 0,71 dan ketuntasan klasikal 86% dalam kategori tinggi. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya perbaikan disetiap siklusnya, pada siklus III peserta didik sudah memanfaatkan media monopoli pintar sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif serta peserta didik sudah aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Pintar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan	9
C. Cara Pemecahan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Hipotesis Tindakan	11
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori	20
a) Media Pembelajaran	20
b) Media Pembelajaran Monopoli Pintar	24
c) Minat Belajar Siswa	28
d) Hasil Belajar Siswa	33
e) Pembelajaran IPS	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi, Waktu, dan Subyek Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Keabsahan Data.....	58
I. Indikator Kinerja	59
J. Tim Penelitian	60
K. Jadwal Penelitian.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Gambaran Obyek Penelitian	61
B. Hasil Penelitian	66
C. Pembahasan	100
BAB V PENUTUP	110

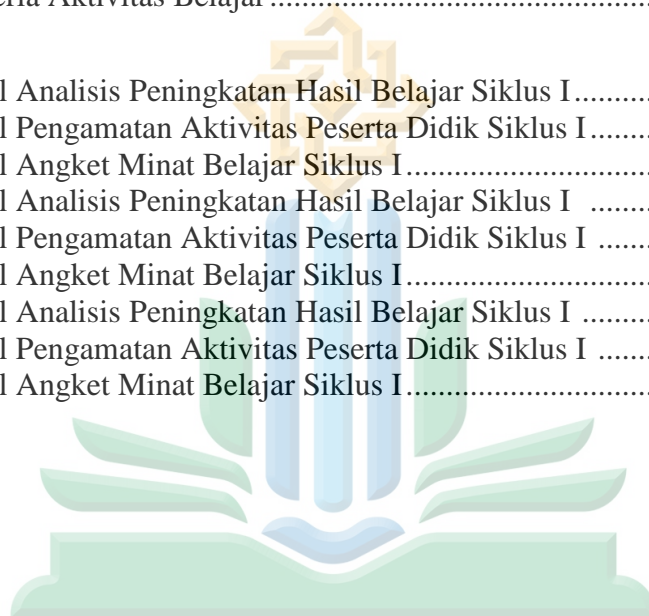
A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN LAMPIRAN	115



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3. 1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	50
Tabel 3. 2 Jawaban & Kriteria Penilaian Angket.....	52
Tabel 3. 3 Kriteria Presesntase Minat Belajar Peserta Didik	55
Tabel 3. 4 Kriteria Aktivitas Belajar	56
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siklus I.....	70
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	73
Tabel 4. 3 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I.....	74
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siklus I	82
Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I	85
Tabel 4. 6 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I.....	86
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siklus I	93
Tabel 4. 8 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I	97
Tabel 4. 9 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I.....	98



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Kemmis M. Taggart.....	40
Gambar 4. 1 Hasil Perbandingan Aktivitas Peserta Didik Siklus I, II, III	108
Gambar 4. 2 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I, II, III.....	109
Gambar 4. 3 Hasil Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, III.....	109



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Keaslian Tulisan	115
Lampiran 2 : Matriks Penelitian.....	116
Lampiran 3 : Media Monopoli Pintar.....	118
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Desain	119
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	125
Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	126
Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	127
Lampiran 10 : Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I.....	128
Lampiran 11 : Pelaksanaan Siklus II.....	129
Lampiran 12 : Pelaksanaan Siklus III	130
Lampiran 13 : Surat Ijin Penelitian	131
Lampiran 14 : Surat Keterangan Selesai Penelitian	132
Lampiran 15 : Soal Pretest I.....	133
Lampiran 16 : Soal Post Test I.....	138
Lampiran 17 : Soal Pretest II	143
Lampiran 18 : Soal Post Test II	149
Lampiran 19 : Soal Pretest III	154
Lampiran 20 : Soal Post Test III	159
Lampiran 21 : RPP Siklus I.....	164
Lampiran 22 : RPP Siklus II	175
Lampiran 23 : RPP Siklus III	185
Lampiran 24 : Data N-Gain menggunakan IBM SPSS Statistics 26	196
Lampiran 25 : Hasil cek turnitin	193
Lampiran 26 : Biodata Penulis	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Hakikat pembelajaran adalah terjadinya proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Belajar dan pembelajaran adalah suatu perubahan yang terjadi dalam kepribadian seorang peserta didik sebagai bentuk pola baru yang berupa kecakapan dan kemahiran dalam berpikir dan bersikap terhadap suatu permasalahan. Belajar pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang dilakukan dan proses dalam perubahan agar terjadinya perkembangan pola pikir yang ada pada peserta didik. Pembelajaran adalah sebuah bentuk yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar mendapatkan pengetahuan, ilmu, penguasaan kemahiran dan tabiat. Serta terjadinya pembentukan sikap dan sebuah kepercayaan pada peserta didik. Dengan makna lain pembelajaran adalah proses terjadinya pembelajaran dan mampu membantu peserta didik belajar dengan baik. Pembelajaran memiliki makna yang hampir sama dengan pengajaran meskipun mempunyai konotasi yang berbeda.²

Dua unsur yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

² Rahmi Ramadhani, dkk. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020)

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.³

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan bahwa media segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media pendidikan adalah sumber belajar dan juga dapat diartikan dengan manusia atau benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan baik serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.⁴ Peranan media pembelajaran dalam proses

³Cecep Kusnadi and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta:Kencana, 2020)

⁴ Septy Nurfadhillah. *Media Pembelajaran*. (Sukabumi: CV Jejak, 2021)

belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.⁵

Kehadiran media sangat penting untuk proses belajar mengajar karena ketidak jelasan materi yang disampaikan dapat dibantu oleh media pembelajaran sebagai perantara. Pentingnya media dalam proses pembelajaran dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari, Rasulullah bersabda:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ حُشَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: حَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ حَطًّا مُرَبَّعًا، وَحَطَّ حَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَحَطَّ حَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: فَذَ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْحُطُّطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَحْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَحْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Artinya : “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis keluar ini adalah angan angannya, dan garis kecil kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadang nya. Jika ia terbebas

⁵ Tafonao, T. Peranan media pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. No. 2, Vol. 2: 103.

dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi.(HR.Imam Bukhori)”⁶

Nabi SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat dalam gambar adalah manusia, gambar empat garis yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan angan, sementara garis garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupan didunia.⁷

Penjelasan dari hadis tersebut menunjukkan bahwa nabi Muhammad dalam menyampaikan ajarannya, beliau menggunakan media yang variatif dan komunikatif. Rasulullah menjelaskan bahwa suatu informasi menggunakan gambar agar mudah diserap dan dipahami. Secara tidak langsung nabi Muhammad SAW telah memberi suatu contoh untuk diikuti bahwa dalam menyampaikan pesan atau informasi hendaknya menggunakan media agar mudah dipahami oleh penerima pesan atau informasi.⁸

Dalam penggunaan media pembelajaran pendidik harus menyesuaikan dengan kurikulum sekolah, karakteristik peserta didik, tujuan serta sarana pembelajaran. Semakin berkembangnya teknologi dari masa ke masa serta berkembangnya karakteristik peserta didik maka diperlukan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

⁶ Al-Bukhari, Shahih Bukhori, 567

⁷ M.Ramli,Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Al Hadits.*Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*.Vo. 13 No. 23. 2015

⁸ Ulya Vianda, Penggunaan Media Explotion Box Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 4 Aceh Barat Daya. (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. 2020)

Media diperlukan pendidik untuk menyampaikan materi yang sulit dimengerti oleh peserta didik seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).⁹

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebuah bidang studi hasil dari penyederhanaan dari berbagai macam ilmu ilmu sosial seperti, ilmu geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi untuk tujuan pendidikan. Tujuan mempelajari IPS menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik, peka terhadap masalah sosial, membangun komitmen terhadap nilai nilai kemanusiaan, serta ikut mengembangkan nilai nilai budaya di Indonesia.¹⁰

Hasil wawancara kepada beberapa peserta didik di MTs Raudlatus Syabab yaitu; Aprilia Wulandari, Putri, Nadia mereka menyatakan bahwa mata pelajaran IPS tergolong ke mata pelajaran yang lumayan sulit untuk dipahami serta dalam proses pembelajaran IPS sangat membosankan karena proses pembelajaran selama ini hanya menyampaikan dengan menggunakan metode ceramah tidak menggunakan metode yang bervariasi, guru juga jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Bahan ajar digunakan guru hanya menggunakan buku paket IPS Kelas VII saja tanpa adanya tambahan media yang lainnya sehingga peserta didik merasa jenuh atau bosan dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi mata pelajaran tentang zaman lampau yang dimana didalamnya memuat pembelajaran masa lampau seperti, Zaman

⁹ Raudatul Munawarah, Pengembangan Media Pembelajaran Explotion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020)

¹⁰ Musyarofah dan Abdurrahman Ahmad, "Pengembangan Bahan Ajar IPS Terintegrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS di Program Studi Tadris IPS IAIN Jember". *Heritage Journal Of Social Studies* 2. No. 1 (Juni 2021)

Praaksara, hasil kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha dan lain sebagainya.¹¹ Sudah banyak buku yang diterbitkan oleh pemerintah mengenai materi zaman lampau, namun masih sulit bagi peserta didik untuk memahami materi Indonesia pada masa praaksara. Oleh karena itu guru harus membuat konsep-konsep yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.¹² Seorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengelola kelas terutama dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat tercipta suasana kelas yang menarik, menyenangkan dan lebih diminati oleh peserta didik, sehingga apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan di MTs Raudlatul Syabab Sukowono dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diketahui bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran, ada beberapa peserta didik yang sibuk sendiri, berbicara sendiri dengan temannya, tidur dan peserta didik tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku paket IPS saja tanpa adanya tambahan media pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dan cepat bosan dengan pembelajaran yang hanya

¹¹ Aprilia Wulan Dari dkk, diwawancarai oleh penulis, 11 Oktober 2022

¹² Raudatul Munawarah, Pengembangan Media Pembelajaran Explotion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020)

bersifat monoton saja, karena guru hanya terpaku pada buku paket saja dalam menjelaskan materi pelajaran.¹³

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena merupakan upaya pendidik atau guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih maksimal. Seorang pendidik atau guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan berkualitas maka diperlukan menggunakan media yang kreatif, inovatif serta bervariasi, sehingga pembelajaran berjalan secara optimal dan berpengaruh kepada minat dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik akan lebih termotivasi dan bersemangat jika dalam proses pembelajaran dibantu dengan penggunaan media pembelajaran.¹⁴

Berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, salah satu media yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan sesuai dengan materi Indonesia pada masa praaksara adalah dengan penggunaan media monopoli pintar. Media pembelajaran monopoli pintar merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran monopoli pintar dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena monopoli merupakan permainan yang banyak disukai dan bisa dimainkan oleh peserta didik. Media monopoli pintar memiliki beberapa

¹³ Hasil Observasi di Mts Raudlatul Syabab, 13 Oktober 2022

¹⁴ Ulya Vianda, Penggunaan Media Explotion Box Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 4 Aceh Barat Daya (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2020)

keunggulan diantaranya permainan yang menyenangkan, mampu membuat peserta didik berperan aktif selama pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik dan terdapat aturan permainan yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Media monopoli merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi terhadap monopoli pintar sesuai dengan bahan bahan yang tersedia bersama materi yang hendak dilaksanakan. Media ini cukup mudah untuk diterapkan karena pada dasarnya monopoli kerap dimainkan oleh anak anak.¹⁵ Selain mudah digunakan, siswa menjadi bersemangat atau berminat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu media pembelajaran monopoli pintar dipilih karena dengan media ini dapat mengkonkretkan konsep siswa yang abstrak, melatih daya ingat siswa untuk pemahaman konsep dan penugasan, mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, berimajinasi, serta berpikir secara bebas tanpa takut salah.¹⁶

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (siswa). Penggunaan media yang menarik selain dapat menarik minat dan perhatian siswa juga dapat membuat kondisi kelas lebih menyenangkan, kondusif dan aktif.

¹⁵ Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati. Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*. Vol. 5, No. 1 (2022): 11

¹⁶ Yela Purnama Sari, Herman Lusa, Ansyori Gunawan. Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 3 (2019)

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang **“Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”**

B. PERMASALAHAN

Apakah penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023?

C. CARA PEMECAHAN MASALAH

Cara pemecahan masalah yang dilakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah penggunaan media pembelajaran monopoli pintar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono jember tahun pelajaran 2022/2023. Indikator yang diukur pada penelitian ini adalah meningkatnya minat dan hasil belajar siswa yang diukur melalui pretest dan posttest serta proses pembelajaran.

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Dalam hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran. Bagi pihak-pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang diangkat, khususnya tentang “Penggunaan Media Monopoli Pintar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan pengarahan dan pengalaman bagi peneliti tentang media pembelajaran monopoli pintar kaitannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Sekolah MTs Raudlatus Syabab untuk berkontribusi menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif dan menyenangkan bagi siswa terutama penggunaan media pembelajaran monopoli pintar.

c. Bagi UIN KHAS Jember

Dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang serupa dan menambah literatur kepustakaan UIN KHAS Jember.

F. HIPOTESIS TINDAKAN

Jika Media pembelajaran Monopoli Pintar digunakan pada pembelajaran maka minat dan hasil belajar siswa kelas VII D di MTs Raudlatu Syabab Sukowono Jember pada mata pelajaran IPS materi masyarakat Indonesia pada masa Praaksara meningkat.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan pada penyusunan skripsi ini dilakukan menjadi 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN: Berisikan latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: Berisi gambaran penelitian terdahulu atau sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan serta kajian teori yang menjadi pijakan pada saat melaksanakan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN: Memuat metode penelitian yang akan digunakan saat penelitian berlangsung. Metode penelitian ini berisikan pendekatan dan aspek penelitian yaitu jenis, lokasi, subyek, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap tahap penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: Bab ini berisi ilustrasi objek penelitian, penyajian data, dan pembahasan hasil temuan saat

melakukan penelitian di lapangan.

BAB V PENUTUP: Memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan sara yang bermanfaat, dan dilengkapi dengan daftar kepustakaan dan lampiran lampiran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERDAHULU

Peneliti mengkaji penelitian yang relevan dengan maksud untuk mendukung penelitian yang lebih komprehensif. Maka peneliti berusaha melakukan kajian awal terhadap kajian pustaka atau karya karya ilmiah yang mempunyai relevansi dengan topik yang ingin diteliti, adapun penelitian yang berkaitan dengan topik yang diteliti sebagai berikut:

1. Jurnal yang ditulis oleh Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati dari FIP Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas V di SDN Serang 07. Penelitian ini dilaksanakan beberapa tahapan yaitu pra siklus dan siklus, siklus ini dilakukan sebanyak dua kali. Pada tahapan pra siklus dilakukan kegiatan observasi dan refleksi. Sedangkan pada tahapan siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas belajar siswa kelas V mengalami peningkatan

selama menggunakan media monopoli, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase, mulai dari pra siklus diperoleh persentase sebanyak 38,2%, di siklus I meningkat menjadi 73,4%, di siklus II meningkat lagi menjadi 89,4% serta mendapatkan kriteria persentase sangat baik, (2) hasil belajar siswa kelas V mengalami peningkatan selama menggunakan media monopoli, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase selama kegiatan siklus, mulai dari pra siklus memperoleh persentase sebesar 32%, di siklus I meningkat menjadi 68%, di siklus II meningkat lagi menjadi 88% serta mendapatkan kriteria persentase sangat baik.¹⁷

2. Jurnal yang ditulis oleh Yela Purnama Sari, Herman Lusa, Ansyori Gunawan dari Universitas Bengkulu pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Gugus 15 di kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan The Matching Only Pretest dan Posttest Control Group Design. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes dalam bentuk pilihan ganda. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas

¹⁷ Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati. Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*. Vol. 5, No. 1 (2022)

IV SDN 76 kota Bengkulu (kelompok kontrol), dan siswa kelas IV SDN 104 kota Bengkulu (kelompok eksperimen). Hasil penelitian menunjukkan kenaikan pretest-posttest pada kelas eksperimen sebesar 25,85%, sedangkan pada kelas kontrol kenaikan pretest-posttest sebesar 2,09%. Dari kenaikan pretest-posttest menunjukkan bahwa kenaikan kelas eksperimen lebih tinggi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Gugus I5 Kota Bengkulu.¹⁸

3. Jurnal yang ditulis oleh Rini Wulandari, Deni Setiawan dari FIP Universitas Negeri Semarang pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V”. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar IPS pada materi interaksi manusia terhadap lingkungan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiono. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan interaksi manusia terhadap lingkungan dari para ahli memperoleh nilai 97,5 % untuk ahli materi dan 100 % untuk ahli media. Posttest nilai rata rata

¹⁸ Yela Purnama Sari, Herman Lusa, Ansyori Gunawan. Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 3 : 229-236.

meningkat menjadi 82,65. Pada perhitungan nilai uji *n-gain* juga terjadi peningkatan yaitu 0,566176. Simpulan dari hasil penelitian ini adalah media monopoli efektif dan layak untuk digunakan pada pelajaran IPS materi interaksi manusia terhadap lingkungan.¹⁹

4. Jurnal yang ditulis oleh Dimas Afif, Kurniawan pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran menggunakan media belajar monopoli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta analisis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menelusuri artikel artikel pada jurnal online. Hasil dari meta analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung, dari penggunaan media ini siswa dapat belajar dan bermain sehingga dapat menambah minat peserta didik atau siswa.²⁰
5. Skripsi yang ditulis oleh Hikmah Mauliza dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli pada Sistem Pencernaan Manusia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di

¹⁹ Rini Wulandarai, Deni Setiawan. Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V. *Joyful Learning Journal*, Vol. 10, No. 1 (2021)

²⁰ Dimas Afif Kurniawan. Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JRPP*, Vol. 3, No. 1 (2020)

SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 3 siklus. Subjek penelitian menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu guru (Peneliti) dan siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan tes dan observasi. Hasil dari penelitian ini adalah Persentase Aktivitas Guru pada siklus I yaitu 80,95% meningkat menjadi 85,11% pada siklus II dan 95,82% pada siklus III. Aktivitas Siswa pada siklus I yakni 61,76% meningkat menjadi 70,58% pada siklus II, dan 86,76% pada siklus III. Hasil belajar siswa siklus I mendapatkan nilai N-gain 0,62 meningkat menjadi 0,65 pada siklus II dan 0,70 pada siklus III dengan kategori tinggi.²¹

Adapun dalam kajian ini, akan melihat adanya perbedaan dan persamaan dari adanya kajian terdahulu, yaitu:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

²¹ Hikmah Mauliza. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara. Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. 2022.

Tabel 2. 1
(Persamaan dan Perbedaan Penelitian)

Nama peneliti, tahun dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati dari FIP Universitas Pendidikan Indonesia Serang tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. 2. Menerapkan Media Pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 3. Teknik pengumpulan data yaitu,observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi yang berbeda dan dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
<p>Yela Purnama Sari, Herman Lusa, dan Ansyori Gunawan pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Media Permainan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan Media Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa . 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan The Matching Only Pretest-

<p>Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 5 Kota Bengkulu”.</p>		<p>Posttest Control Group Design.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Lokasi penelitian yang berbeda dan dilakukan pada kelas IV. 3. Teknik pengumpulan data menggunakan tes.
<p>Rini Wulandari, Deni Setiawan dari FIP Universitas Negeri Semarang pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS Materi Interaksi Manusia Kelas V”.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan Media Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). 2. Lokasi yang berbeda dan dilakukan pada kelas V .
<p>Dimas Afif Kurniawan pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan Media Pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode meta analisis. 2. Lokasi yang berbeda. 3. Teknik pengumpulan

Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”		data yang digunakan dengan menelusuri artikel artikel dan jurnal online.
Hikmah Mauliza dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry pada tahun 2022 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). 2. Menerapkan Media Pembelajaran Monopoli. 3. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. 	1. Lokasi yang berbeda dan dilakukan pada kelas XI.

B. KAJIAN TEORI

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, akan terjadi komunikasi antara guru

dengan siswa yang dimana guru berperan sebagai pengirim pesan atau informasi, sedangkan siswa sebagai penerima pesan atau informasi. Proses ini akan berhasil jika antara guru dan siswa berjalan dengan lancar. Guru dapat menyampaikan pesan atau informasi dan siswa dapat menerima dengan baik pesan atau informasi yang sudah disampaikan oleh guru. Untuk menyempurnakan komunikasi antara guru dan siswa maka diperlukan alat atau perantara yang disebut media agar tercipta komunikasi yang efektif.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara, tengah, pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah atau pengantara atau perantara pesan atau informasi dari dari komunikator (pengirim) ke komunikan (penerima) pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media adalah sebagai alat grafis, elektronik, fotografis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²²

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara atau pengantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan agar lebih efektif dan efisien atau media juga bisa disebut sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Azikiwe

²² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014) : 3.

mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup apa yang yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera pendengaran, penglihatan dan peraba saat menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam proses pembelajaran.²³

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara, pengantar atau penghubung dari penyampai pesan atau ,informasi (komunikator) ke penerima pesan atau informasi (komunikan) yang bertujuan agar menstimulus siswa agar termotivasi atau berminat untuk mengikuti proses belajar mengajar secara bermakna.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Dale mengungkapkan bahwa beberapa manfaat dari media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- b. Meningkatnya minat belajar siswa membuahkan perubahan yang signifikan terhadap tingkah laku siswa.
- c. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.²⁴

Beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, yaitu:

²³ Muhammad Hasan,dk, *Media Pembelajaran*, (Klaten:Tahta Media Group, 2021), 27.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014).

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.
- b. Lebih mudah dipahami siswa, sehingga memungkinkan siswa menguasai materi dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan guru saja melainkan siswa melakukan aktivitas lain seperti, mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan lain sebagainya.²⁵

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi atau minat belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan atau informasi sehingga dapat dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.
- c. Metode pengajaran akan bervariasi, tidak semata mata hanya dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru (Ceramah).

3) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi: yaitu menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi dalam proses pembelajaran Fungsi afektif : yaitu dapat meningkatkan rasa

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014): 28

nyaman siswa dalam proses pembelajaran.

- b. Fungsi kognitif : yaitu media dapat membantu siswa mengingat pesan atau informasi yang telah disampaikan.
- c. Fungsi Kompensatoris : yaitu media dapat membantu menggantikan yang materi pelajaran biasanya disajikan dalam bentuk teks maupun verbal. Siswa yang lemah untuk memahami pesan atau informasi secara teks maupun verbal dapat lebih mudah memahami pelajaran.²⁶

b. Media Pembelajaran Monopoli Pintar

1) Pengertian Media Monopoli Pintar

Media monopoli merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi terhadap monopoli pintar sesuai dengan bahan bahan yang tersedia bersama materi yang hendak dilaksanakan. Media ini cukup mudah untuk diterapkan karena pada dasarnya monopoli kerap dimainkan oleh anak anak.²⁷ Selain mudah digunakan, siswa menjadi bersemangat atau berminat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu media pembelajaran monopoli pintar dipilih karena dengan media ini dapat mengkonkretkan konsep siswa yang abstrak, melatih daya ingat siswa untuk pemahaman konsep dan penugasan, mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, berimajinasi,

²⁶ Azhar Arsyad, , *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada, 2014): 21.

²⁷ Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati. Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*. Vol. 5, No. 1 (2022): 11

serta berpikir secara bebas tanpa takut salah.²⁸

Menurut Arifin media monopoli pintar adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan dari permainan ini adalah menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya, apabila mendarat dibidak yang belum ada pemiliknya, maka dapat dibeli sesuai harga yang sudah tertera. Apabila bidak sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain uang sewa jumlahnya yang sudah ditetapkan.²⁹

Media pembelajaran monopoli pintar merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, santai, menyenangkan, melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.³⁰

2) Langkah Langkah Permainan Media Monopoli Pintar

Langkah langkah dalam permainan Media Monopoli Pintar sebagai berikut:

- (1) Siswa dibagi menjadi 5-6 kelompok.

²⁸ Yela Purnama Sari, Herman Lusa, Ansyori Gunawan. Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 3 (2019)

²⁹ Ma'ani, Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas II di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram. 2020: 12

³⁰ Ma'ani, Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram. 2020: 13

- (2) Setiap kelompok mendapat modal 3 point.
- (3) Permainan monopoli diawali dengan masing masing dari perwakilan kelompok melemparkan dadu dan berjalan dimulai dari petak START.
- (4) Kemudian pemain pemain yang sudah melemparkan dadu menjalankan poin atau bidak maju searah jarum jam sesuai dengan angka yang didapat.
- (5) Pion yang dijalankan sesuai dengan angka dadu yang sudah dilemparkan, pemain yang berhenti di petak yang berisi pertanyaan maka akan dapat soal dari kantong soal. Jika bisa menjawab maka akan mendapatkan 1 poin bintang.
- (6) Jika pemain berhenti di petak materi maka kelompok yang mendapatkan akan menjelaskan materi sesuai dengan yang didapat.
- (7) Jika pemain berhenti di petak kesempatan maka akan mendapat kartu kesempatan yang bisa digunakan saat masuk penjara.
- (8) Jika pemain berhenti di kotak ‘masuk penjara’ maka pemain tidak boleh bermain satu putaran, kecuali membayar dengan 1 poin bintang atau kartu kesempatan.
- (9) Jika pemain berhenti di petak bebas parker maka akan mendapatkan hadiah.
- (10) Masing masing pemain dicatat poinnya oleh juri monopoli pintar.

(11) Yang paling banyak mendapatkan point itulah pemenangnya.³¹

3) Kelebihan dan Kelemahan media Monopoli Pintar

Terdapat beberapa kelebihan dari media pembelajaran monopoli pintar sebagai berikut:

- (1) Permainan ini dapat menyenangkan, menghibur serta menarik siswa untuk mengikutinya.
- (2) Memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, sehingga proses belajar mengajar tidak hanya satu arah.
- (3) Pembuatannya sederhana.
- (4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- (5) Tidak memerlukan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- (6) Pemeliharaan dan perawatannya relatif mudah.
- (7) Permainan dapat dilakukan dengan mudah.³²

Adapun beberapa kelemahan dari media pembelajaran monopoli pintar ialah sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan terjadinya keributan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap peraturan permainan.
- 2) Menghabiskan banyak waktu dalam memainkan media

³¹ Hikmah Mauliza. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara. Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. 2022: 20

³² Maidatul Amalia. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. 2020: 23.

pembelajaran monopoli pintar dalam pembelajaran.

- 3) Media pembelajaran memerlukan persiapan yang benar serta kesesuaian konsep dengan materi yang akan diajarkan .³³
- 4) Biaya pembuatan cukup mahal.

c. Minat Belajar Siswa

1) Pengertian Minat Belajar

Dalam melakukan suatu proses pembelajaran minat belajar sangatlah penting dimiliki oleh siswa, karena minat belajar memiliki arti yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan. Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam mengikuti proses pembelajaran, baik yang menyangkut perencanaan jadwal pelajaran, maupun keinginan dalam diri untuk melakukan usaha tersebut dengan sungguh sungguh. Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan senang, tertarik, partisipasi aktif, adanya daya konsentrasi yang besar, kemauan belajar yang terus meningkat, kenyamanan saat pembelajaran.³⁴

Minat belajar merupakan sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima dan memproses pesan atau informasi yang diterima. Minat belajar merupakan cara seseorang mulai menyerap, konsentrasi, memproses dan menampung pesan atau informasi.

³³ Hikmah Mauliza. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara. Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. 2022: 20

³⁴ Niko Riski. Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*. No. 1, Vol. 11. 2021.

Suparman mengemukakan bahwa minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap, mengatur dan mengolah pesan atau informasi dalam pembelajaran.³⁵

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Slameto menjelaskan bahwa ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa individu menyukai sesuatu daripada yang lainnya, atau melalui keikutsertaan atau partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa memperlihatkan keminatannya terhadap sesuatu dengan ikut serta atau berpartisipasi pada aktivitas atau proses pembelajaran tanpa adanya paksaan.³⁶

Dari pemaparan dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa tertarik, suka dan dapat diekspresikan melalui pernyataan yang ditunjukkan bahwa siswa lebih menyukai hal tersebut dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui keikutsertaan atau partisipasi dalam suatu aktivitas atau pembelajaran.

2) Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat Seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Slameto

³⁵ Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2021)

³⁶ Rusydi Ananda and Fitri Hayati. *Variabel Belajar (Komplikasi Konsep)*. (Medan:CV.Pusdikra MJ,2020): 140.

ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya sebagai berikut:

(1) Faktor Internal

a. Faktor Jasmani (Tubuh)

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik atau bebas dari penyakit.

Kesehatan siswa sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh merupakan sesuatu yang kurang baik atau kurang sempurna dengan anggota badan atau tubuh. Siswa yang cacat akan sulit untuk berinteraksi dengan guru, teman dan akan kesulitan untuk mengikuti pembelajaran.

b. Faktor Psikologi

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif. Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Agar faktor intelegensi dapat berkembang menjadi suatu hal yang positif bagi siswa, maka guru harus bijaksana dalam menangani perbedaan intelegensi tiap siswa.

b) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan yang dipertinggi, jiwa itu semata mata tertuju pada suatu objek atau kumpulan objek.

c) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih untuk mencapai suatu pengetahuan, kecakapan, keterampilan khusus.

d) Motivasi

Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan.

e) Kematangan

Kematangan adalah dimana suatu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru baik pengetahuan, sikap dan keterampilan.

f) Kesiapan

Kesiapan adalah tingkatan atau keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan perorangan pada tingkat pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional.

c. Faktor Kelelahan

Guru hendaknya memikirkan atau memperhatikan banyaknya tugas yang telah diberikan, jangan sampai kelewatan karena hal

tersebut dapat melemahkan daya pikir siswa. Ketika siswa sudah lelah dalam mengerjakan tugas maka hasil akan kurang optimal.

(2) Faktor Eksternal

a. Faktor Keluarga

- a) Cara didikan orang tua.
- b) Hubungan antara anggota keluarga.
- c) Suasana rumah.

b. Faktor Sekolah

- a) Metode mengajar.
- b) Media pembelajaran.
- c) Guru.
- d) Materi pelajaran.
- e) Interaksi disekolah atau dikelas.

c. Faktor Masyarakat

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat.
- b) Teman bergaul.
- c) Bentuk kehidupan masyarakat.³⁷

3) Indikator minat belajar

Indikator minat adalah 1) Adanya perasaan senang terhadap

³⁷ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Komplikasi Konsep)*, (Medan: CV. Pusdikra MJ. 2020): 145-148

pembelajaran. 2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran dalam pembelajaran. 3) Adanya kemauan dan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. 4) Adanya kemauan dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran. 5) Perasaan senang ditandai dengan siswa tersebut akan terus mempelajari pelajaran yang disenanginya (tanpa terpaksa).³⁸ Ketertarikan siswa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong untuk merasa cenderung tertarik pada orang, benda atau kegiatan. Respon siswa meliputi rasa ingin tahu dan menerima akan tugas yang sudah diberikan. Perhatian siswa merupakan konsentrasi, perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran dan saat berdiskusi serta keterlibatan atau partisipasi siswa akan sesuatu sehingga siswa merasa tertarik dan senang untuk mengikuti dan mengerjakan kegiatan tersebut.³⁹

d. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Terdapat definisi hasil belajar oleh beberapa ahli diantaranya, menurut Bloom hasil belajar merupakan hal yang mencakup kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (Sikap) dan psikomotorik

³⁸ Risky Nurhan Friantini, Rahmat Winata. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 2019. No. 4, Vol. 1.

³⁹ Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, Arif Harimukti. Analisa Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 2020, No. 9, Vol. 2.

(keterampilan). Hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁴⁰

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental siswa yang lebih baik dibandingkan sebelum proses pembelajaran. Hasil belajar adalah apabila siswa seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.⁴¹

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses. Hasil belajar terdiri dari ranah psikologis. Adapun menurut Nasution hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran. Sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui proses kegiatan belajar mengajar.⁴²

Dari Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah

⁴⁰ Yendri Winda dkk. *Faktor Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan perbukuan, Kemetrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020): 7

⁴¹ Ahmadiyahanto, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VII C SMP Negeri 1 Lampihong tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. No. 6, Vol. 2. 2016.

⁴² Tasya Nabilah dan Agung Prasetyo Abadi, Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Homepage: <http://journal.uinsika.ac.id/idex.php/sesiomadika>*. 2019.

prestasi yang dicapai oleh siswa dalam proses belajar mengajar dengan membawa suatu pembentukan dan perubahan perilaku seseorang. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Indikator Hasil Belajar

Menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yang terdiri atas ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Adapun penjelasan dari 3 ranah tersebut sebagai berikut:

- a) Ranah kognitif merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- b) Ranah afektif merupakan yang berhubungan dengan nilai nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku
- c) Ranah psikomotorik yang meliputi ranah motorik, dan berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.⁴³

3. Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Setiap siswa mempunyai hasil belajar yang berbeda beda, karena tingkat pemahaman setiap siswa berbeda beda pula. Berikut faktor faktor

⁴³Tasya Nabilah dan Agung Prasetyo Abadi, Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Homepage*:<http://journal.uinsika.ac.id/idex.php/sesiomadika>. 2019: 2.

yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Faktor Internal yaitu faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri antara lain; faktor pertumbuhan atau kematangan siswa, latihan siswa, kecerdasan siswa, motivasi.
2. Faktor Eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa atau disebut juga faktor sosial diantaranya; faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, lingkungan, motivasi sosial, dan kesempatan yang tersedia.
3. Faktor Pendekatan belajar, merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi belajar, metode, media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Ahmadi IPS merupakan ilmu ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin IPS adalah ilmu ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan tujuan Pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah materi yang diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, geografi, antropologi, psikologi, ekonomi, hukum dan ilmu sosial lainnya yang dijadikan

sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.⁴⁴

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan pengajaran IPS secara umum dikemukakan oleh Fenton adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.⁴⁵

Menurut Sapriya tujuan IPS secara umum adalah memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis. Tujuan menurut NCSS

“The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.”

Tujuan mendasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling ketergantungan.⁴⁶

⁴⁴ Toni Nasution and Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018): 6.

⁴⁵ Toni Nasution and Maulana Arafat Lubis. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018): 9.

⁴⁶ Musyarafah, Abdurrahman Ahmad and Nasobi Niki Suma. Konsep Dasar IPS. (Sleman: Komojoyo Press). 202: 3.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. PENDEKATAN DAN JENIS PENELITIAN

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan yang aplikasinya dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, dengan maksud memperbaiki proses pembelajaran dikelas, dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Prosedur penelitian ini disesuaikan dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam proses berdaur atau bersiklus.⁴⁷

Berdasarkan jenis penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, desain atau rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah siklus refleksi diri yang berbentuk spiral dalam melakukan proses perbaikan terhadap kondisi dan dalam rangka menemukan cara yang baru dan lebih efektif untuk mencapai hasil yang lebih optimal.⁴⁸

Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada, penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan terdiri dari 3 siklus, setiap siklus terdiri

⁴⁷ Mualimin dan Rahmat Arifah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Pasuruan: Gending Pustaka). 2014.

⁴⁸ Mualimin dan Rahmat Arifah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Pasuruan: Gending Pustaka). 2014: 17.

dari satu kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat fase yaitu Rencana, Tindakan, Observasi, dan Refleksi.

a. Rencana (Planning)

Merupakan rancangan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, dan merubah perilaku dan sikap sebagai solusi dari permasalahan. Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, kapan, mengapa, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Dalam perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat tiga kegiatan dasar yaitu identifikasi masalah, merumuskan masalah, dan pemecahan masalah dengan tindakan yang dilandasi oleh teori yang ada.

b. Pelaksanaan

Merupakan apa yang dilakukan oleh guru sebagai upaya dalam perbaikan untuk peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Tindakan merupakan penerapan atau implementasi dari isi rancangan, yaitu dengan melakukan tindakan di kelas sesuai dengan rencana yang telah disusun pada perencanaan.

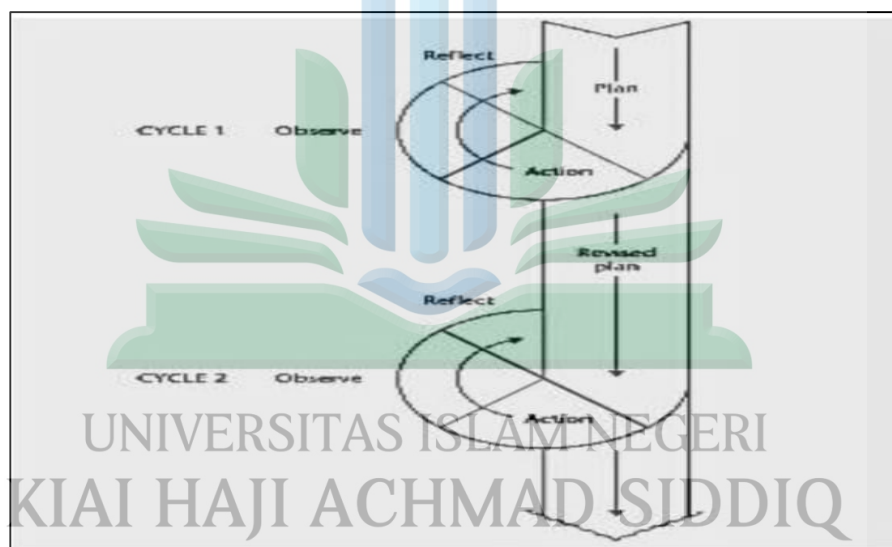
c. Observasi

Pengamatan merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru. Observasi dilakukan selama tindakan berlangsung dari awal sampai akhir. Observasi bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama tindakan. Observasi dalam PTK adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses kinerja dalam belajar mengajar.

d. Refleksi

Merupakan kegiatan mengkaji, melihat dan mempertimbangkan proses yang dilakukan dalam kaitannya dengan hasil atau dampak setelah dilakukan tindakan. Dari hasil refleksi ini, guru dapat melakukan perbaikan terhadap rencana awal atau mencari beberapa alternatif tindakan yang baru dan lebih efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.⁴⁹

Berikut merupakan bentuk visualisasi siklus penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (1998)



Gambar 3. 1

Siklus PTK oleh Kemmis dan Mc.Taggart

⁴⁹ Mualimin dan Rahmat Arifah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Pasuruan: Gending Pustaka). 2014: 20.

B. LOKASI, WAKTU DAN SUBYEK PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII D di MTs Raudlatu Syabab semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII D. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian karena ada beberapa pertimbangan yaitu;

1. Kepala sekolah sangat terbuka untuk menerima pembaharuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Sebelumnya di MTs Raudlatu Syabab belum pernah menggunakan media pembelajaran monopoli pintar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa IPS.
3. Pembelajaran yang dilakukan selama ini masih belum menggunakan media yang menarik, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.
4. Peserta didik sering menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurang menarik dan sulit dipahami.

Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

C. PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) pada umumnya terdiri dari empat langkah yaitu 1) Perencanaan, 2) tindakan, 3) Observasi, 5) refleksi. Dalam mengatasi suatu permasalahan di kelas, mungkin perlu melakukan lebih dari

satu siklus. Siklus tersebut saling berkaitan dan berkelanjutan. Jika siklus pertama belum sesuai dengan harapan maka peneliti melakukan siklus yang kedua.

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan 3 siklus. Berdasarkan gambar siklus penelitian tindakan kelas di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Mempersiapkan buku siswa.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan (media).
- d. Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa dalam pembelajaran.
- e. Menyusun tes.

2. Tahap pelaksanaan] E M B E R

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan Rencana Kegiatan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Langkah langkah pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi belajar.

- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Peneliti menyampaikan pokok bahasan dengan menggunakan media monopoli pintar. Materi pelajaran IPS (Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam).

1) Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara

- (1) Mengetahui Masa Praaksara.
- (2) Periodisasi Masa Praaksara.
- (3) Periodisasi secara geologis.
- (4) Periodisasi secara arkeologis.
- (5) Periodisasi berdasarkan perkembangan kehidupan.
- (6) Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia.

- d. Peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa yang belum mengerti tentang pokok bahasan atau materi yang disampaikan.

- e. Observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan] E M B E R

Mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pintar menggunakan format observasi dan setelah mengetahui hasilnya kemudian didiskusikan dengan guru untuk memecahkan masalah yang terjadi selama tindakan.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui atau melihat perkembangan pelaksanaan serta melibatkan kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan berdasarkan analisis data tes untuk melihat berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilakukan serta data observasi aktivitas siswa serta aktivitas yang dilakukan oleh peneliti.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.
- b. Mempersiapkan buku siswa.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan (media).
- d. Mempersiapkan lembar observasi.
- e. Menyusun tes.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan Rencana Kegiatan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Langkah langkah pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi belajar.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.

c. Peneliti menyampaikan pokok bahasan dengan menggunakan media monopoli pintar. Materi pelajaran IPS (Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam).

1) Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara

(1) Mengetahui Praaksara.

(2) Periodisasi Masa Praaksara.

(3) Periodisasi secara geologis.

(4) Periodisasi secara arkeologis.

(5) Periodisasi berdasarkan perkembangan kehidupan.

(6) Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia.

d. Peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa yang belum mengerti tentang pokok bahasan atau materi yang disampaikan.

e. Observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Pengamatan

Mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pintar menggunakan format observasi dan setelah mengetahui hasilnya kemudian didiskusikan dengan guru untuk memecahkan masalah yang terjadi selama tindakan.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui atau melihat perkembangan pelaksanaan serta melibatkan kesesuaian yang dicapai

dengan yang diinginkan berdasarkan analisis data tes untuk melihat berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilakukan serta data observasi aktivitas siswa serta aktivitas yang dilakukan oleh peneliti.

Siklus III

1. Tahap Perencanaan

- a. Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.
- b. Mempersiapkan buku siswa.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan (media).
- d. Mempersiapkan lembar observasi.
- e. Menyusun tes.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan Rencana Kegiatan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Langkah langkah pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Membuka pelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi belajar.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Peneliti menyampaikan pokok bahasan dengan menggunakan media monopoli pintar. Materi pelajaran IPS (Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam).
 - 1) Kehidupan Masyarakat pada Masa Praaksara
 - (1) Mengenal Praaksara.
 - (2) Periodisasi Masa Praaksara.

- (3) Periodisasi secara geologis.
 - (4) Periodisasi secara arkeologis.
 - (5) Periodisasi berdasarkan perkembangan kehidupan.
 - (6) Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia.
- d. Peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa yang belum mengerti tentang pokok bahasan atau materi yang disampaikan.
 - e. Observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran.
3. Tahap Pengamatan
- Mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli pintar menggunakan format observasi dan setelah mengetahui hasilnya kemudian didiskusikan dengan guru untuk memecahkan masalah yang terjadi selama tindakan.
4. Refleksi
- Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui atau melihat perkembangan pelaksanaan serta melibatkan kesesuaian yang dicapai dengan yang diinginkan berdasarkan analisis data tes untuk melihat berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilakukan serta data observasi aktivitas siswa serta aktivitas yang dilakukan oleh peneliti.

D. PELAKSANAAN SIKLUS PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus Prosedur kegiatan dari setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2023 pada jam ke 1-2

yang dimulai pukul 08.00 – 09.30 WIB.

2. Pada siklus II dilakukan pada tanggal 21 Juni 2023 pada jam pelajaran ke 5-6 yang dimulai pukul 10.00 – 11.30 WIB.
3. Pada siklus III dilaksanakan pada tanggal 27 Juni 2023 pada jam pelajaran ke 1 – 2 yang dimulai pukul 08.00 – 09.30 WIB.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan oleh peneliti secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi aktivitas siswa dan guru, sedangkan teknik kuantitatif untuk memperoleh data akurat dari siswa sebagai subyek penelitian (tes). Hal ini dilakukan untuk mengetahui meningkatnya minat dan hasil belajar siswa kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

a) Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan cara mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden atau sampel untuk dijawab sesuai dengan keadaan responden.⁵⁰ Artinya, angket merupakan seperangkat pernyataan atau pertanyaan secara tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai penelitian yang dilakukan.

⁵⁰ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

b) Observasi

Yaitu pengamatan secara langsung dalam proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Pengamat dapat mengobservasi peserta didik terkait dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dibantu oleh guru IPS yang bernama Siti Ma'rifah,S.Pd.

c) Tes

Tes suatu cara untuk mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada subjek penelitian. Tes terdiri dari tes awal (Pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tes akhir (Posttest) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa .

Untuk menghitung tes baik tes awal maupun tes akhir dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar dengan rumus N-gain sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ test}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pre\ test}$$

Dengan kriteria sebagai berikut:

$G > 0,7$ =Tinggi

$0,3 < g < 0,7$ =Sedang

$G < 0,3$ =Rendah⁵¹

⁵¹ Ulya Vianda. Penggunaan Media Explosion Box Pada Materi Protista untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 4 Aceh Barat Daya. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Biologi. 2020.

- a. Siswa dikatakan tuntas apabila siswa tersebut telah mencapai skor 75.
- b. Siswa dikatakan belum tuntas apabila siswa tersebut memperoleh nilai dibawah 75.

Ketuntasan klasikan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

D: Angka persentase kelas yang tuntas belajar

X: Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

Y: Jumlah seluruh siswa

Dalam hal ini kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Rentang Skor	Kriteria
1	0% – 54%	Sangat Rendah
2	55% – 64%	Rendah
3	65% – 79%	Cukup
4	80% – 89%	Tinggi

5	90% - 100%	Sangat Tinggi
---	------------	---------------

a) Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui penelaahan sumber tertulis seperti buku, laporan, catatan harian dan lain sebagainya. Arikunto (2000) yang dikutip oleh Zuhri, dokumentasi adalah mencari data mengenai hal hal tau variasi yang berupa catatan, transkrip, buku, raport, dan lain sebagainya. Dokumentasi ini diperlukan untuk mendukung kelengkapan data dan memperkuat data yang diperoleh oleh hasil observasi.⁵²

F. INSTRUMEN PENELITIAN

a. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, dan soal tes. Tiga teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Angket Minat Belajar

Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup berupa skala Likert . Skala Likert adalah skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian. Skala likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu peristiwa atau keadaan sosial. Variabel yang diukur dijabarkan

⁵² Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. Cv. Syakir Media Pers. 2021.

menjadi indikator variabel yang kemudian dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item pernyataan.⁵³ Skala Likert disini terdiri dari sejumlah pernyataan yang mana jawabannya atau alternatif jawabannya bersifat bertingkat.

Tabel 3. 2

Alternatif Jawaban & Kriteria Penilaian Angket

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Kriteria		Kriteria	
Sangat setuju (SS)	5	Sangat setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Kurang Setuju (KS)	3	Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Sumber : Sujarweni 2015

Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Perasaan senang . (Ester Reni,2023:11)	3, 11, 18	7, 15, 24	6
2	Ketertarikan siswa terhadap hal yang dipelajari. (Slameto, 2010:57)	2, 8, 14	4, 10, 23	6
3	Perhatian siswa dalam pembelajaran. (Ester Reni, 2023:11)	6, 16, 22	1, 12, 19	6
4	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	13, 17, 21	5, 9, 20	8

⁵³ Haryadi Sarjono and Winda Julianita, *SPSS vs Lisrel : Sebuah Pengantar Aplikasi Untuk Riset* (Jakarta: Salemba, 2011).

	(Slameto, 2003:57)			
	Jumlah	12	12	24

2) Tes Hasil Belajar

Tes yang dilakukan disini berupa tes awal (pretest) dan tes akhir (Posttest). Tes awal (pretest) adalah tes yang dilakukan sebelum bahan pembelajaran diberikan kepada siswa. Tes akhir (posttest) adalah tes yang diberikan setelah bahan pelajaran diberikan kepada siswa. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, baik sebelum maupun setelah tindakan dilakukan.

3) Lembar Observasi

Instrumen yang digunakan peneliti berupa ceklist. Instrumen tersebut dikembangkan sendiri oleh peneliti. Yang terdiri dari 10 aspek aktivitas belajar siswa yaitu; 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS. 2) Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. 3) Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar. 4) Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. 5) Mengerjakan tugas yang sudah diberikan.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian. Setelah data terkumpul, maka untuk melakukan deskripsi penelitian dilakukan perhitungan sebagai berikut:

1. Angket Minat Belajar

Skala Likert disini terdiri dari sejumlah pernyataan yang mana jawabannya atau alternatif jawabannya bersifat bertingkat. Berikut tabel alternatif jawaban dan kriteria penilaian angket berdasarkan skala Likert.

Tabel 3.2
Alternatif Jawaban & Kriteria Penilaian Angket

Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Kriteria		Kriteria	
Sangat setuju (SS)	5	Sangat setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Kurang Setuju (KS)	3	Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Sumber : Sujarweni 2015

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

Setelah data diperoleh melalui angket kemudian dilakukan analisis data sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka presentase minat belajar siswa

F = Fekkuensi yang sedang dicari presentasenya

N = Jumlah skor maksimum⁵⁴

Tabel 3. 3

Kriteria presentase minat belajar peserta didik

No.	Angka	Kategori
1	76% - 100%	Tinggi
2	56% - 75%	Sedang
3	0 % - 55%	Rendah

2. Aktivitas Pembelajaran Menggunakan Media Monopoli Pintar

Data hasil pengamatan aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media monopoli pintar diperoleh melalui lembar observasi. Semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

S=Nilai yang dicari atau diharapkan

R=Jumlah skor yang diperoleh

N=Skor maksimal⁵⁵

⁵⁴ Ria Okraviani. Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Materi Teorema Pythagoras Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Scramble Pada Siswa Kelas VIII A SMPN 1 Bancak Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Tadris Matematika. 2020.

⁵⁵ Hikmah Mauliza. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara, Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022: 60.

Dalam hal ini kriteria aktivitas belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. 4
Kriteria Aktivitas Belajar

No.	Rentang Skor	Kriteria
1	0 %- 49%	Kurang
2	50% – 69%	Cukup
3	70 %– 89%	Baik
4	90% – 100%	Sangat baik

3. Hasil Belajar

Untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan hasil post test dan pretest yang dihitung menggunakan rumus N-gain dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ test}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pre\ test}$$

Dengan kriteria sebagai berikut:

$G > 0,7$ =Tinggi

$0,3 < g < 0,7$ =Sedang

$G < 0,3$ =Rendah⁵⁶

- c. Siswa dikatakan tuntas apabila siswa tersebut telah mencapai skor 75.
- d. Siswa dikatakan belum tuntas apabila siswa tersebut memperoleh nilai dibawah 75.

Ketuntasan klasikan dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

D: Angka persentase kelas yang tuntas belajar

X: Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

Y: Jumlah seluruh siswa

Dalam hal ini kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

No.	Rentang Skor	Kriteria
1	0% – 54%	Sangat Rendah
2	55% – 64%	Rendah
3	65% – 79%	Cukup

⁵⁶ Ulya Vianda. PENGGUNAAN MEDIA EXPLOSION BOX PADA MATERI PROTISTA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMAN 4 ACEH BARAT DAYA. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Biologi. 2020.

4	80% – 89%	Tinggi
5	90% - 100%	Sangat Tinggi

Penggunaan media monopoli pintar dikatakan efektif apabila kemampuan siswa dalam belajar memenuhi ketuntasan belajar diatas 75%.

H. KEABSAHAN DATA

Untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian ada 4 kriteria yang digunakan untuk menguji keabsahan data yaitu; 1) Uji kredibilitas 2) Transferability 3) dependability 4) confirmability.

1. Uji Kredibilitas

Ada 3 cara pada uji kredibilitas yaitu:

1. Perpanjangan pengamatan, merupakan peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara, dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru.

2. Ketekunan

Melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan.

3. Triangulasi

Pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

2. Uji Transferability

Laporan penelitian yang diuraikan secara rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca dengan jelas atas hasil penelitian tersebut. Sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya mengaplikasikan media pembelajaran monopoli pintar ditempat lain.

3. Uji Dependability

Pengujian dependability dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap seluruh proses penelitian. Caranya dilakukan oleh auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian.

4. Uji Confirmability

Menguji confirmability berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut sudah memenuhi standar confirmability.⁵⁷

I. INDIKATOR KERJA

Indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sebagai berikut:

- a. Penelitian dikatakan berhasil atau tuntas apabila siswa memperoleh nilai diatas 75.

⁵⁷ Zuhri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Syakir Media Pers. 2021

J. TIM PENELITIAN

Dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini, tim peneliti terdiri atas:

1. Dr.Moh.Sutomo M.Pd : Dosen Pembimbing
2. Siti Makrifah S.Pd : Guru IPS MTs Raudlatus Syabab sebagai observer
3. Fitria Ningsih : Mahasiswa UIN KHAS Jember sebagai peneliti

K. JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian ini siklus I dilaksanakan pada 20 Juni 2023 jam ke 1-2 yang dimulai pukul 08.00 - 09.30 WIB, kemudian siklus II dilaksanakan pada 21 Juni 2023 pada jam ke 5-6 yang dimulai dari pukul 10.00 – 11.30 WIB. Siklus III dilaksanakan pada 27 Juni 2023 dimulai pukul 08.30-09.30.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN OBJEK PENELITIAN

1. Sejarah Singkat MTs Raudlatus Syabab Sukowono

MTs Raudlatus Syabab berdiri dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Raudlatul Ulum Sumberwringin Sukowono, yang mana awalnya hanya menyelenggarakan pendidikan non formal saja. Namun, karena adanya arus perubahan pada tatanan peradaban yang semakin deras, sejak era modernisasi, era globalisasi sehingga yang serba digital yang semakin marak seperti sekarang ini. Maka menunjukkan ketertarikan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pendidikan formal dari pada pondok pesantren salaf seperti Pondok Pesantren Raudlatul Ulum. Dalam artian, minat dan ketertarikan masyarakat untuk memasukkan putra putrinya untuk menimba ilmu di Pondok Pesantren Raudlatul Ulum turun drastis dari pada tahun tahun sebelumnya.

Demikian, untuk memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat dewan pengasuh dan dan pengurus yayasan telah bertekad untuk mendirikan pendidikan formal dalam bentuk satuan pendidikan berupa Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang dalam penyelenggaraanya integrasi dalam sistem pendidikan pesantren salaf yaitu Pondok Pesantren Raudlatul Ulum.⁵⁸

⁵⁸ MTs Raudlatus Syabab Sukowono, “Sejarah MTs Raudlatus Syabab Sukowono 28 Juni 2023”

2. Identitas Lembaga

1. Nama Madrasah : MTs Raudlatus Syabab
2. Nomor Statistik Madrasah : 121235090214
3. Nomor Pokok Statistik Nasional : 69788358
4. Propinsi : Jawa Timur
5. Otonomi Daerah : Jember
6. Kecamatan : Sukowono
7. Desa / Kelurahan : Sumberwringin
8. Alamat Madrasah : JL.KH.Ahmad Syukri No.02
9. Kode Pos : 68194
10. Email : mts.arsy_sbrwringin@yahoo.com
11. NPWP : 03.341.230.5-626.000
12. Tahun Berdiri : 2012
13. Luas Tanah : 5230 m²

3. Identitas Yayasan

1. Nama : Yayasan Raudlatus Syabab
2. Alamat : Jl. KH. Ahmad Syukri No.02
Sumberwringin Sukowono Jember
3. Akta Notaris : Ahmad Muthohar, SH No.05
4. Nama Ketua/Pimpinan : Ali Hasan, S.Ag

4. Identitas Kepala Madrasah

1. Nama Kepala Madrasah : H. Moh Mukit, S.Pd.I
2. Alamat : Gunung Sari Maesan Bondowoso

3. Pendidikan :S1
 4. Perguruan Tinggi :STAI Bondowoso
 5. Jurusan :PAI
 6. Tahun Lulus :2015⁵⁹
5. Visi, Misi dan Tujuan MTs Raudlatus Syabab
- a. Visi MTs Raudlatus Syabab Sukowono
“Mencetak Generasi Intelektual Qur’ani yang Berakhlakul Karimah dan Mempunyai Kecakapan Serta Life Skill yang Sejalan dengan Perjuangan Faham Ahlussunnah Wal Jama’ah”
- Indikator Visi:
1. Mempunyai ilmu pengetahuan yang luas di bidang ilmu agama Islam.
 2. Mempunyai wawasan yang luas di bidang ilmu agama Islam, pengetahuan umum, science, dan teknologi.
 3. Berprestasi di bidang mata pelajaran agama, umum dan teknologi
 4. Memiliki praktek pengembangan diri, keterampilan dan kewirausahaan.
 5. Memiliki jiwa entrepreneurship dalam segala bidang kehidupan.
 6. Menjunjung tinggi mempraktekan dan membudayakan nilai nilai ajaran Islam Ahlussunnah Wal Jamaah dalam kehidupan sehari hari.

⁵⁹ MTs Raudlatus Syabab Sukowono, “Identitas MTs Raudlatus Syabab Sukowono 28 Juni 2023”

7. Berbudi luhur dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

b. Misi MTs Raudlatus Syabab

1. Mendidik siswa / peserta didik agar memiliki kemantapan aqidah dan kedalaman spiritual yaitu selalu teguh menjalankan ajaran agama yang diyakini dalam kondisi dan situasi apapun.
2. Meningkatkan keyakinan dan kesadaran sebagai makhluk sosial yang beragama, berbangsa dan bernegara sesuai faham ajaran Ahlussunnah Wal Jama'ah.
3. Membentuk kepribadian yang berakhlak mulia dengan mendidik siswa / peserta didik agar memiliki keunggulan akhlak / moral yaitu selalu berpegang pada amar ma'ruf nahi munkar.
4. Menumbuhkan dan meningkatkan semangat belajar untuk lebih menguasai ilmu agama, ilmu pengetahuan umum dan teknologi melalui penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar (KBM) atau lainnya yang dilakukan secara reguler dan sebagainya.
5. Meningkatkan kecakapan dan pengembangan diri melalui melatih siswa / peserta didik dengan pembiasaan diri agar memiliki kemantapan, skill dan kecakapan profesional.⁶⁰

⁶⁰ MTs Raudlatus Syabab Sukowono, "Identitas MTs Raudlatus Syabab Sukowono 28 Juni 2023"

c. Tujuan Madrasah

Kurikulum MTs Raudlatus Syabab disusun sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di MTs Raudlatus Syabab yang mencakup pengembangan potensi yang ada di lingkungan MTs Raudlatus Syabab dan untuk meningkatkan kualitas satuan pendidikan, baik dalam bidang akademis maupun non akademis, memelihara budaya daerah, mengikuti perkembangan iptek yang dilandasi iman dan taqwa kepada Allah SWT.

Tujuan MTs Raudlatus Syabab Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember sebagai berikut:

1. Peningkatan nilai akademik yang integral dan komprehensif, baik pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.
2. Menjadi pilot project dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan yang berbasis pesantren salaf dan pendidikan formal.
3. Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional dan mempunyai daya saing serta dapat dijadikan suri tauladan yang baik bagi peserta didik lainnya.
4. Membangun kesadaran peserta didik dan pendidik akan pentingnya istiqomah atau ajek dalam belajar mengajar.

5. Berupaya melengkapi sarana dan prasarana penunjang sehingga berbentuk milu yang kondusif dalam peningkatan prestasi akademik.⁶¹

B. HASIL PENELITIAN

1. SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, pertama peneliti mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi siswa, soal pretest, soal post test, serta media pembelajaran Monopoli Pintar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada kelas VII D pada tanggal 20 Juni 2023 pada jam ke 1-2 yang dimulai pukul 08.00 WIB – 09.30 WIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 peserta didik. Pada proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya pada tahap perencanaan.

- a) Sub Materi : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara
- b) Sub Sub Materi : Mengenal Masa Praaksara, Periodisasi Masa Praaksara Secara Geologis

⁶¹ MTs Raudlatus Syabab Sukowono, “Visi, Misi dan Tujuan MTs Raudlatus Syabab Sukowono 28 Juni 2023”

c) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	3.4.1 Menjelaskan masa praaksara 3.4.2 Mengidentifikasi masa periodisasi masa praaksara di Indonesia
4.4 menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai Hindu-Budha dan Islam	4.4.1 menyajikan hasil diskusi periodisasi masa praaksara di Indonesia

d) Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu menjelaskan masa praaksara dengan benar.
2. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu mengidentifikasi periodisasi secara Geologis dengan tepat.

e) Kegiatan Pembuka

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan disiplin.

3. Guru Menyampaikan motivasi pada siswa.
4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik.
5. Guru menyampaikan Tujuan, KI, dan KD.

f) Kegiatan Inti

1. Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan kehidupan manusia pada masa praaksara. (Mengamati)
2. Guru meminta peserta didik menuliskan pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban peserta didik. (Menanya)
3. Guru meminta peserta didik bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi Periodisasi Masa Praaksara secara Geologis. (Mengumpulkan data)
4. Guru membagi kelompok.
5. Guru memberikan alat permainan monopoli pintar dan menunjuk 1 orang pemain di setiap kelompok.
6. Guru menjelaskan tata cara dan peraturan bermain monopoli pintar.
7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain monopoli pintar serta membimbing jalannya permainan.
8. Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli pintar, dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.
9. Guru memberikan soal kepada setiap kelompok.
10. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya. (Mengkomunikasikan)

g) Kegiatan Penutup

1. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi.
2. Kesimpulan.
3. Kesempatan untuk bertanya bagi peserta didik.
4. Menugaskan peserta didik untuk selalu mencari informasi tentang pelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari.
5. Evaluasi.
6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I memperoleh nilai hasil belajar peserta didik didapat dari nilai evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran. Guru mengadakan pretest yang dilakukan diawal sebelum kegiatan pembelajaran dan mengadakan posttest setelah dilakukannya tindakan (Kegiatan pembelajaran) pada 31 peserta didik. Kemudian untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan N-gain. Berikut hasil analisis peningkatan hasil belajar pada siklus I sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4. 1

Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
1.	Aprilia Wulandari	60	80	Tuntas	0,5	Sedang
2.	Deliana Nuri S	60	65	Tidak Tuntas	0,125	Rendah
3.	Dillah Alkhoirot	50	65	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
4.	Dista Ayu L	40	70	Tidak Tuntas	0,5	Sedang
5.	Elifatul H	40	65	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
6.	Fitri Nur Khalisa	45	60	Tidak Tuntas	0,2	Rendah
7.	Holivia	50	65	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
8.	Ifadatul Hasanah	50	70	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
9.	Inayatullah	40	60	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
10.	Irza Safa Hofidatur R	60	75	Tuntas	0,4	Sedang
11.	Kafilatur R	50	80	Tuntas	0,6	Sedang
12.	Keisa Putri	50	75	Tuntas	0,5	Sedang
13.	Linda Inalatul A	40	60	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
14.	Maulida Aulia P	50	70	Tidak Tuntas	0,4	Sedang

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
15.	Nabilatul Karimah	40	65	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
16.	Nadifah	50	65	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
17.	Nafisya Ainul K	40	60	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
18.	Naila izzatus Syifa U	60	80	Tuntas	0,5	Sedang
19.	Putri Auliyatul F	60	75	Tuntas	0,4	Sedang
20.	Selya Ramadhani	40	65	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
21.	Silvi Jalalia	40	65	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
22.	Silvia OktasariSiti	50	80	Tuntas	0,6	Sedang
23.	Ainun Noviah	50	75	Tuntas	0,5	Sedang
24.	Siti Mariyatul Kiptiyah	60	75	Tuntas	0,4	Sedang
25.	Siti Nafisza	40	85	Tuntas	0,75	Tinggi
25.	Siti Nur Halizah	60	80	Tuntas	0,5	Sedang
27.	Suhulatul Ma'as	40	75	Tuntas	0,5	Sedang
28.	Wirdatus Sholehah	40	70	Tidak Tuntas	0,5	Sedang

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
29.	Yuni Isaiya Masun	40	60	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
30.	Shofiyatul Muhtasiat	50	65	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
31.	Siti Muslimah	50	75	Tuntas	0,5	Sedang
Rata- Rata		48,22	70,16		0,42	

Berdasarkan tabel 4.3 hasil belajar peserta didik siklus I diperoleh nilai rata-rata N Gain 0,42 dengan kategori sedang. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 13 peserta didik. Dan yang tidak tuntas sebanyak 18 peserta didik berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu 42% karena peserta didik kelas VII D belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu diatas 75%, sehingga perlu adanya refleksi pada siklus berikutnya untuk mencapai nilai yang diinginkan.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini, pengamat (observer) mengamati setiap peristiwa yang terjadi didalam kelas saat proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS sebagai pengamat. Kemudian observer dan peneliti melakukan pengumpulan

data yang diperoleh melalui observasi. Pengumpulan data minat belajar peserta didik juga menggunakan angket yang diisi oleh peserta didik.

Aktivitas peserta didik diamati dengan cara observasi yang dilakukan oleh observer yang mengamati 5 aspek dari aktivitas peserta didik. Adapun hasil dari pengamatan observer pada aktivitas peserta didik dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4. 2

Hasil Pengamatan Observer Pada Aktivitas Peserta Didik

No	INDIKATOR	Nilai
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS	3
2.	Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung	3
3.	Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar	3
4.	Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	2
5.	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan	2
Persentase Nilai rata rata		65%

Berdasarkan tabel 4.2 yang mengacu pada aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh persentase nilai rata rata 65% terlihat dalam beberapa aspek yang diamati saat proses pembelajaran dari satu kali pertemuan yang diamati oleh

observer. Rata rata yang diperoleh termasuk dalam kategori cukup, ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Adapun hasil dari angket minat peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4.3
Hasil Angket Minat Belajar Siklus I

No	Nama	Indikator				Total	Kriteria Hasil
		Perasaan Senang	Ketertarikan Siswa	Perhatian Peserta didik	Keterlibatan		
1	Aprilia	20	20	20	20	80	Tinggi
2	Deliana	16	16	18	17	67	Sedang
3	Dila	19	18	18	19	74	Sedang
4	Dista	16	18	18	19	71	Sedang
5	Elif	19	18	19	18	74	Sedang
6	Fitri	18	18	20	23	79	Tinggi
7	Holivia	19	16	20	18	73	Sedang
8	Ifa	20	16	17	19	72	Sedang
9	Ina	19	16	17	14	66	Sedang
10	Irza	29	18	19	20	86	Tinggi
11	Kafilatur	19	20	20	21	80	Tinggi
12	Keisa	19	20	19	17	75	Sedang
13	Linda	16	19	18	18	71	Sedang
14	Maulida	19	19	20	18	76	Tinggi
15	Nabila	18	18	19	19	74	Sedang
16	Nadifah	16	18	19	20	73	Sedang
17	Nafisya	19	18	18	20	75	Sedang
18	Naila	20	19	20	20	79	Tinggi

19	Putri	20	20	19	23	82	Tinggi
20	Selya	16	19	17	18	70	Sedang
21	Silvi	18	14	14	14	60	Sedang
22	Okta	19	20	20	19	78	Tinggi
23	Ainun	20	18	18	19	75	Sedang
24	Kiptiya	18	18	19	20	75	Sedang
25	Nafisza	18	19	18	18	73	Sedang
26	Halizah	17	21	18	20	76	Tinggi
27	Suhul	18	20	18	19	75	Sedang
28	Wirdatus	16	19	18	17	70	Sedang
29	Yuni	18	16	19	18	71	Sedang
30	Shofi	18	14	14	18	64	Sedang
31	Muslimah	20	19	19	20	78	Tinggi
Jumlah		577	562	570	583	2292	

Keterangan :

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

$$P = \frac{2292}{3720} \times 100\%$$

$$P = 62\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa presentase skor angket minat belajar siklus I yaitu 62%. Hasil presentase belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa. Jadi harus dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II dan beberapa hal yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

d. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas tentang perubahan yang terjadi pada peserta didik, guru dan suasana kelas pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan dan memperbaiki kekurangan saat proses pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga pada siklus berikutnya tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Tahap refleksi dilakukan saat proses pembelajaran selesai, dengan cara peneliti mendiskusikan dengan observer yang mencakup aktivitas peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran. Temuan yang perlu diperbaiki pada siklus I sebagai berikut:

Temuan ;

1. Sebagian peserta didik belum memahami tata cara permainan media pembelajaran monopoli pintar, maka pada siklus II guru perlu betul betul menjelaskan tata cara permainan media pembelajaran monopoli pintar.
2. Sebagian kecil peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pada siklus II peneliti harus lebih memberikan bimbingan atau instruksi pada peserta didik agar berpartisipasi atau aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik masih sering berbicara sendiri saat proses pembelajaran karena guru belum menguasai kelas sepenuhnya.
4. Sebagian kecil peserta didik belum mengerjakan tugas yang sudah diberikan.

5. Sebagian kecil peserta didik masih kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.
6. Pada siklus I hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan dari 31 peserta didik, ketuntasan klasikal pada siklus I masih rendah yaitu 42%. Menurut jawaban peserta didik, mereka belum begitu paham dengan penggunaan media Monopoli Pintar oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Perbaikan;

1. Pada siklus II peneliti harus betul betul menjelaskan (menjelaskan secara detail dan jelas) tata cara atau peraturan permainan media monopoli pintar.
2. Pada siklus II peneliti harus lebih memberikan bimbingan atau instruksi pada peserta didik agar berpartisipasi atau aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pada siklus II peneliti harus mengatur atau menertibkan peserta didik serta guru harus dapat menguasai kelas.
4. Pada siklus II peneliti harus mampu mengarahkan atau memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan.
5. Peneliti harus mampu menciptakan suasana kelas dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan aktif.
6. Peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus II dengan menjelaskan penggunaan media pembelajaran monopoli pintar agar peserta didik

paham penggunaan media monopoli pintar dan dapat menguasai materi yang diajarkan.

2. SIKLUS II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan pada siklus II, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada saat proses pembelajaran seperti, RPP, soal postes, soal pretest, media pembelajaran Monopoli Pintar, dan perangkat pembelajaran yang lain. Selain itu, peneliti juga perlu memperbaiki tindakan yang dirasa kurang pada siklus I.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada kelas VII D pada tanggal 21 Juni 2023 pada jam ke 5-6 yang dimulai pukul 10.00 WIB – 11.30 WIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 peserta didik. Pada proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya pada tahap perencanaan.

- a) Sub Materi : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara
- b) Sub Sub Materi : Menenal Masa Praaksara, Periodisasi Masa Praaksara Secara Arkeologis dan Berdasarkan Perkembangan Kehidupan

c) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	3.4.1 Menyebutkan Periodisasi Masa Praaksara secara Arkeologis 3.4.2 Mendeskripsikan Masa Periodisasi berdasarkan Perkembangan Kehidupan
4.4 menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai Hindu-Budha dan Islam	4.4.1 menyajikan hasil diskusi periodisasi masa praaksara di Indonesia

d) Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu menjelaskan periodisasi masa praaksara secara Arkeologis dengan tepat.
2. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu mengidentifikasi periodisasi berdasarkan perkembangan kehidupan dengan benar.

e) Kegiatan Pembuka

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.

2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan disiplin.
3. Guru Menyampaikan motivasi pada siswa.
4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik.
5. Guru menyampaikan Tujuan, KI, dan KD.

f) Kegiatan Inti

1. Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan kehidupan manusia pada masa praaksara. (Mengamati)
2. Guru meminta peserta didik menuliskan pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban peserta didik. (Menanya)
3. Guru meminta peserta didik bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi Periodisasi Masa Praaksara secara Arkeologis. (Mengumpulkan data)
4. Guru membagi kelompok.
5. Guru memberikan alat permainan monopoli pintar dan menunjuk 1 orang pemain di setiap kelompok.
6. Guru menjelaskan tata cara dan peraturan bermain monopoli pintar.
7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain monopoli pintar serta membimbing jalannya permainan.
8. Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli pintar, dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.
9. Guru memberikan soal kepada setiap kelompok.

10. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya. (Mengkomunikasikan)

g) Kegiatan Penutup

1. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi.
2. Kesimpulan.
3. Kesempatan untuk bertanya bagi peserta didik.
4. Menugaskan peserta didik untuk selalu mencari informasi tentang pelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari.
5. Evaluasi.
6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Setelah dilakukan pelaksanaan tindakan siklus II nilai hasil belajar peserta didik didapat dari nilai evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran. Guru mengadakan pretest yang dilakukan diawal sebelum kegiatan pembelajaran dan mengadakan posttest setelah dilakukannya tindakan (Kegiatan pembelajaran) pada 31 peserta didik. Kemudian untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan N-gain. Berikut hasil analisis peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. 4

Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
1.	Aprilia Wulandari	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
2.	Deliana Nuri S	65	85	Tuntas	0,57	Sedang
3.	Dillah Al Khoirot	55	75	Tuntas	0,44	Sedang
4.	Dista Ayu L	65	80	Tuntas	0,42	Sedang
5.	Elifatul H	60	75	Tuntas	0,37	Sedang
6.	Fitri Nur Khalisa	50	70	Tidak Tuntas	0,4	Rendah
7.	Holivia	50	65	Tidak Tuntas	0,3	Sedang
8.	Ifadatul Hasanah	65	80	Tuntas	0,42	Sedang
9.	Inayatullah	70	85	Tuntas	0,5	Sedang
10.	Irza Safa Hofidatur R	60	75	Tuntas	0,37	Sedang
11.	Kafilatur R	50	70	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
12.	Keisa Putri	50	85	Tuntas	0,7	Tinggi
13.	Linda Inalatul A	45	75	Tuntas	0,54	Sedang

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
14.	Maulida Aulia P	40	70	Tidak Tuntas	0,5	Sedang
15.	Nabilatul Karimah	40	65	Tidak Tuntas	0,41	Sedang
16.	Nadifah	55	85	Tuntas	0,66	Sedang
17.	Nafisyah Ainul K	45	60	Tidak Tuntas	0,27	Rendah
18.	Naila izzatus Syifa U	60	85	Tuntas	0,62	Sedang
19.	Putri Auliyatul F	55	80	Tuntas	0,55	Sedang
20.	Selya Ramadhani	50	70	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
21.	Silvi Jalalia	55	80	Tuntas	0,55	Sedang
22.	Silvia Oktasari Siti	50	90	Tuntas	0,8	Tinggi
23.	Ainun Noviah	45	75	Tuntas	0,54	Sedang
24.	Siti Mariyataul K	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
25.	Siti Nafisza	40	70	Tidak Tuntas	0,5	Sedang
25.	Siti Nur Halizah	60	80	Tuntas	0,5	Sedang

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
27.	Suhulatul Ma'as	45	65	Tidak Tuntas	0,36	Sedang
28.	Wiridatus Sholehah	40	70	Tidak Tuntas	0,5	Sedang
29.	Yuni Isaiya Masun	45	80	Tuntas	0,63	Sedang
30.	Shofiyatul M	45	65	Tidak Tuntas	0,36	Sedang
31.	Siti Muslimah	55	85	Tuntas	0,66	Sedang
	Rata- Rata	52,58	76,61		0,51	Sedang

Berdasarkan tabel 4.6 hasil belajar peserta didik siklus II diperoleh nilai rata rata N-Gain 0,51 dengan kategori sedang. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 20 peserta didik. Dan yang tidak tuntas sebanyak 11 peserta didik berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II yaitu 65% karena peserta didik kelas VII D belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu diatas 75%, sehingga perlu adanya refleksi pada siklus berikutnya untuk mencapai nilai yang diinginkan.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini, pengamat (observer) mengamati setiap peristiwa yang terjadi didalam kelas saat proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS sebagai pengamat. Kemudian observer dan peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi. Pengumpulan data minat belajar peserta didik juga menggunakan angket yang diisi oleh peserta didik.

Aktivitas peserta didik diamati dengan cara observasi yang dilakukan oleh observer yang mengamati 5 aspek dari aktivitas peserta didik. Adapun hasil dari pengamatan observer pada aktivitas peserta didik dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4. 5
Hasil Pengamatan Observer Pada Aktivitas Peserta Didik

No	INDIKATOR	Nilai
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS	4
2.	Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung	3
3.	Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar	4
4.	Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	3
5.	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan	3
Persentase Nilai rata rata		85%

Berdasarkan tabel diatas yang mengacu pada aktivitas peserta didik pada siklus II ada peningkatan yang awalnya pada siklus I memperoleh persentase nilai rata rata 65% pada siklus II meningkat menjadi 85% terlihat dalam beberapa aspek yang diamati saat proses pembelajaran dari satu kali pertemuan yang diamati oleh observer. Rata rata yang diperoleh termasuk dalam kategori baik, karena belum mencapai nilai yang diinginkan maka perlu adanya refleksi kembali pada siklus berikutnya.

Adapun hasil dari angket minat peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4. 6
Hasil Angket Minat Belajar Siklus II

No	Nama	Indikator				Jumlah	Kriteria
		Perasaan Senang	Ketertarikan Peserta didik	Perhatian Peserta didik	Keterlibatan		
1	Aprilia	23	23	21	22	89	Tinggi
2	Deliana	20	20	22	21	83	Tinggi
3	Dila	20	19	20	19	78	Tinggi
4	Dista	20	20	20	20	80	Tinggi
5	Elif	19	20	19	19	77	Tinggi
6	Fitri	24	19	20	19	82	Tinggi
7	Holivia	20	20	20	18	78	Tinggi
8	Ifa	20	21	20	20	81	Tinggi
9	Ina	20	19	22	19	80	Tinggi
10	Irza	22	20	21	20	83	Tinggi
11	Kafilatur	19	19	20	20	78	Tinggi

12	Keisa	23	20	19	20	82	Tinggi
13	Linda	20	23	19	20	82	Tinggi
14	Maulida	19	20	24	19	82	Tinggi
15	Nabila	18	20	19	20	77	Tinggi
16	Nadifah	22	20	22	20	84	Tinggi
17	Nafisya	20	20	20	20	80	Tinggi
18	Naila	21	19	20	20	80	Tinggi
19	Putri	20	20	24	23	87	Tinggi
20	Selya	19	19	20	18	76	Tinggi
21	Silvi	20	20	20	20	80	Tinggi
22	Okta	20	20	23	19	82	Tinggi
23	Ainun	22	20	20	19	81	Tinggi
24	Kiptiya	18	19	23	20	80	Tinggi
25	Nafisza	19	20	23	20	82	Tinggi
26	Halizah	20	21	20	20	81	Tinggi
27	Suhul	23	20	21	20	84	Tinggi
28	Wirdatus	20	19	23	19	81	Tinggi
29	Yuni	20	20	24	20	84	Tinggi
30	Shofi	22	20	23	20	85	Tinggi
31	Muslimah	22	23	20	22	87	Tinggi
Jumlah		635	623	652	616	2526	

Keterangan :

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

$$P = \frac{2526}{3720} \times 100\%$$

$$P = 68\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa presentase skor angket minat belajar siklus II yaitu 68%. Hasil presentase belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa. Jadi harus dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus III.

d. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas tentang perubahan yang terjadi pada peserta didik, guru dan suasana kelas pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan dan memperbaiki kekurangan saat proses pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga pada siklus berikutnya tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Tahap refleksi dilakukan saat proses pembelajaran selesai, dengan cara peneliti mendiskusikan dengan observer yang mencakup aktivitas peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran. Temuan yang perlu diperbaiki pada siklus II sebagai berikut:

Temuan;

1. Sebagian kecil peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik masih sering berbicara sendiri saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak paham dengan materi yang dipelajari hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik.
3. Pada siklus II hanya 20 peserta didik yang mencapai ketuntasan dari 31 peserta didik, ketuntasan klasikal pada siklus II masih di kategori sedang yaitu 65% hal ini disebabkan sebagian peserta didik tidak fokus atau berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung.

Perbaikan;

1. Pada siklus III peneliti harus lebih memberikan bimbingan atau instruksi pada peserta didik agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta peneliti harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.
2. Peneliti harus mampu mengatur dan menertibkan peserta didik serta peneliti harus mampu mengarahkan dan memfokuskan peserta didik saat proses pembelajaran.
3. Secara keseluruhan sudah ada peningkatan pada siklus II, namun peneliti harus memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

3. SIKLUS III

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan pada siklus III, peneliti menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan pada saat proses pembelajaran seperti, RPP, soal postes, soal pretest, media pembelajaran Monopoli Pintar, dan perangkat pembelajaran yang lain. Selain itu, peneliti juga perlu memperbaiki tindakan yang dirasa kurang pada siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada kelas VII D pada tanggal 27 Juni 2023 pada jam ke 1-2 yang dimulai pukul 08.00 WIB – 09.30 WIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 peserta didik. Pada

proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya pada tahap perencanaan.

- a) Sub Materi : Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara
- b) Sub Sub Materi : Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia
- c) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	3.4.3 Mengidentifikasi nilai nilai budaya Indonesia pada masa praaksara
4.4 menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai Hindu-Budha dan Islam	4.4.1 menyajikan hasil diskusi nilai nilai budaya pada masa praaksara di Indonesia

- d) Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu mengidentifikasi nilai nilai budaya pada masa praaksara dengan benar.

e) Kegiatan Pembuka

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan disiplin.
3. Guru Menyampaikan motivasi pada siswa.
4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik.
5. Guru menyampaikan Tujuan, KI, dan KD.

f) Kegiatan Inti

1. Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan kehidupan manusia pada masa praaksara. (Mengamati)
2. Guru meminta peserta didik menuliskan pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban peserta didik. (Menanya)
3. Guru meminta peserta didik bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi nilai nilai budaya masyarakat pada masa praaksara. (Mengumpulkan data)
4. Guru membagi kelompok.
5. Guru memberikan alat permainan monopoli pintar dan menunjuk 1 orang pemain di setiap kelompok.
6. Guru menjelaskan tata cara dan peraturan bermain monopoli pintar.
7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain monopoli pintar serta membimbing jalannya permainan.

8. Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli pintar, dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.
 9. Guru memberikan soal kepada setiap kelompok.
 10. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya.
(Mengkomunikasikan)
- g) Kegiatan Penutup
1. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi.
 2. Kesimpulan.
 3. Kesempatan untuk bertanya bagi peserta didik.
 4. Menugaskan peserta didik untuk selalu mencari informasi tentang pelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari.
 5. Evaluasi.
 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam.

Setelah dilakukan pelaksanaan tindakan siklus III nilai hasil belajar peserta didik didapat dari nilai evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran. Guru mengadakan pretest yang dilakukan diawal sebelum kegiatan pembelajaran dan mengadakan posttest setelah dilakukannya tindakan (Kegiatan pembelajaran) pada 31 peserta didik. Kemudian untuk melihat

peningkatan hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan N-gain.

Berikut hasil analisis peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. 7

Hasil Analisis Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
1.	Aprilia Wulandari	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
2.	Deliana Nuri S	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
3.	Dillatul Khoirot	50	85	Tuntas	0,7	Tinggi
4.	Dista Ayu L	55	80	Tuntas	0,55	Sedang
5.	Elifatul H	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
6.	Fitri Nur Khalisa	45	70	Tidak Tuntas	0,45	Sedang
7.	Holivia	50	85	Tuntas	0,7	Tinggi
8.	Ifadatul Hasanah	50	85	Tuntas	0,7	Tinggi
9.	Inayatullah	55	95	Tuntas	0,88	Tinggi
10.	Irza Safa Hofidatur R	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
11.	Kafilatur R	55	90	Tuntas	0,77	Sedang

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
12.	Keisa Putri	50	70	Tidak Tuntas	0,4	Sedang
13.	Linda Inalatul A	50	85	Tuntas	0,7	Tinggi
14.	Maulida Aulia P	50	95	Tuntas	0,9	Tinggi
15.	Nabilatul Karimah	40	85	Tuntas	0,75	Tinggi
16.	Nadifah	50	90	Tuntas	0,8	Tinggi
17.	Nafisya Ainul K	45	85	Tuntas	0,7	Tinggi
18.	Naila izzatus Syifa U	65	95	Tuntas	0,85	Tinggi
19.	Putri Auliyatul F	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
20.	Selya Ramadhani	45	80	Tuntas	0,63	Sedang
21.	Silvi Jalalia	55	85	Tuntas	0,66	Sedang
22.	Silvia Oktasari	50	90	Tuntas	0,8	Tinggi
23.	Ainun Noviah	55	85	Tuntas	0,66	Sedang

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan	N-Gain	Kriteria
24.	Siti Mariyataul K	65	95	Tuntas	0,85	Tinggi
25.	Siti Nafisza	45	85	Tuntas	0,72	Tinggi
25.	Siti Nur Halizah	60	90	Tuntas	0,75	Tinggi
27.	Suhulatul Ma'as	40	70	Tidak Tuntas	0,5	Sedang
28.	Wirdatus Sholehah	45	85	Tuntas	0,72	Tinggi
29.	Yuni Isaiya Masun	50	95	Tuntas	0,9	Tinggi
30.	Shofiyatul Muhtasiat	45	70	Tidak Tuntas	0,45	Sedang
31.	Siti Muslimah	50	85	Tuntas	0,7	Tinggi
	Rata- Rata	52,09	85,84		0,71	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.9 hasil belajar peserta didik siklus III diperoleh nilai rata rata N-Gain 0,71 dengan kategori tinggi. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 27 peserta didik. Dan yang tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik berdasarkan KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus III yaitu 86% dalam kategori tinggi. Maka dari

itu kenaikan hasil belajar peserta didik dimulai dari siklus I, II, III menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini, pengamat (Observer) mengamati setiap peristiwa yang terjadi didalam kelas saat proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS sebagai pengamat. Kemudian observer dan peneliti melakukan pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi. Pengumpulan data minat belajar peserta didik juga menggunakan angket yang diisi oleh peserta didik.

Aktivitas peserta didik diamati dengan cara observasi yang dilakukan oleh observer yang mengamati 5 aspek dari aktivitas peserta didik. Adapun hasil dari pengamatan observer pada aktivitas peserta didik dilihat pada tabel dibawah ini;

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4. 8

Hasil Pengamatan Observer Pada Aktivitas Peserta Didik

No	INDIKATOR	Nilai
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS	4
2.	Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung	4
3.	Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar	4
4.	Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	4
5.	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan	3
Persentase Nilai rata rata		95%

Berdasarkan tabel diatas yang mengacu pada aktivitas peserta didik pada siklus III ada peningkatan yang awalnya pada siklus II memperoleh persentase nilai rata rata 85% pada siklus III meningkat menjadi 95% terlihat dalam beberapa aspek yang diamati saat proses pembelajaran dari satu kali pertemuan yang diamati oleh observer. Rata rata yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat baik.

Adapun hasil dari angket minat peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4. 9
Hasil Angket Minat Belajar Siklus III

No	Nama	Indikator				Jumlah	Kriteria
		Perasaan Senang	Keterampilan Siswa	Perhatian Peserta didik	Keterlibatan		
1	Aprilia	23	25	25	24	97	Tinggi
2	Deliana	22	23	24	25	94	Tinggi
3	Dila	22	25	24	22	93	Tinggi
4	Dista	22	23	23	24	92	Tinggi
5	Elif	24	22	25	23	94	Tinggi
6	Fitri	24	20	23	24	91	Tinggi
7	Holivia	22	24	25	22	93	Tinggi
8	Ifa	25	22	23	23	93	Tinggi
9	Ina	20	23	24	25	92	Tinggi
10	Irza	22	20	23	25	90	Tinggi
11	Kafilatur	22	23	25	23	93	Tinggi
12	Keisa	23	20	23	22	88	Tinggi
13	Linda	20	23	25	25	93	Tinggi
14	Maulida	24	20	24	24	92	Tinggi
15	Nabila	24	23	22	24	93	Tinggi
16	Nadifah	22	22	24	24	92	Tinggi
17	Nafisya	23	25	22	23	93	Tinggi
18	Naila	24	24	20	24	92	Tinggi
19	putri	22	24	24	23	93	Tinggi
20	Selya	22	23	24	23	92	Tinggi
21	Silvi	24	24	20	25	93	Tinggi
22	Okta	23	20	23	25	91	Tinggi
23	Ainun	22	24	24	23	93	Tinggi
24	Kiptiya	25	22	23	24	94	Tinggi

25	Nafisza	24	20	23	25	92	Tinggi
26	Halizah	22	24	23	25	94	Tinggi
27	Suhul	23	20	24	25	92	Tinggi
28	Wirdatus	24	24	23	22	93	Tinggi
29	Yuni	25	20	24	22	91	Tinggi
30	Shofi	22	25	22	20	89	Tinggi
31	Muslima h	24	23	23	22	92	Tinggi
		710	700	724	730	2864	

Keterangan :

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

$$P = \frac{2864}{3720} \times 100\%$$

$$P = 77\%$$

Tabel diatas menunjukkan bahwa presentase skor angket minat belajar siklus III yaitu 77%. Hasil presentase telah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa. Jadi berhenti disiklus III

d. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas tentang perubahan yang terjadi pada peserta didik, guru dan suasana kelas pada saat proses pembelajaran untuk meningkatkan dan memperbaiki kekurangan saat proses pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga pada siklus berikutnya tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Tahap refleksi dilakukan saat proses pembelajaran selesai,

dengan cara peneliti mendiskusikan dengan observer yang mencakup aktivitas peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran. Temuan yang perlu diperbaiki pada siklus III sebagai berikut:

Temuan

1. peserta didik sudah cukup memanfaatkan media pembelajaran monopoli pintar IPS sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif serta kegiatan pembelajaran di kelas sudah berjalan cukup baik, sudah tidak terdapat peserta didik lagi yang berbicara sendiri.
2. Peserta didik yang tuntas dalam siklus III yaitu 27 peserta didik dari 31 peserta didik, ketuntasan klasikal pada siklus III ini masih mengalami peningkatan dari siklus II dari 65% menjadi 87% dalam kategori tinggi serta nilai rata rata N-gain 0,71 dalam kategori tinggi. Pada siklus III ketuntasan klasikal sudah memenuhi ketuntasan yang telah ditetapkan. Sehingga penggunaan media pembelajaran monopoli pintar sudah efektif dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, maka tidak perlu adanya perbaikan pada siklus VI.

C. PEMBAHASAN

1. SIKLUS I

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada siklus I diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli pintar IPS pada pengamatan aktivitas peserta didik memperoleh nilai persentase rata rata yaitu 65% dalam kategori cukup terlihat dalam beberapa aspek yang

diamati saat proses pembelajaran dari satu kali pertemuan yang diamati oleh observer.

Pada siklus I menunjukkan bahwa hasil presentase skor angket minat belajar yaitu 62%. Hasil presentase belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa. Jadi harus dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II

Temuan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya yaitu;

Temuan ;

1. Sebagian peserta didik belum memahami tata cara permainan media pembelajaran monopoli pintar, maka pada siklus II guru perlu betul betul menjelaskan tata cara permainan media pembelajaran monopoli pintar.
2. Sebagian kecil peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pada siklus II peneliti harus lebih memberikan bimbingan atau instruksi pada peserta didik agar berpartisipasi atau aktif dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik masih sering berbicara sendiri saat proses pembelajaran karena guru belum menguasai kelas sepenuhnya.
4. Sebagian kecil peserta didik belum mengerjakan tugas yang sudah diberikan.
5. Sebagian kecil peserta didik masih kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

6. Pada siklus I hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan dari 31 peserta didik, ketuntasan klasikal pada siklus I masih rendah yaitu 42%. Menurut jawaban peserta didik, mereka belum begitu paham dengan penggunaan media Monopoli Pintar oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Perbaikan;

1. Pada siklus II peneliti harus betul betul menjelaskan (menjelaskan secara detail dan jelas) tata cara atau peraturan permainan media monopoli pintar.
2. Pada siklus II peneliti harus lebih memberikan bimbingan atau instruksi pada peserta didik agar berpartisipasi atau aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pada siklus II peneliti harus mengatur atau menertibkan peserta didik serta guru harus dapat menguasai kelas.
4. Pada siklus II peneliti harus mampu mengarahkan atau memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan.
5. Peneliti harus mampu menciptakan suasana kelas dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan aktif.
6. Peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus II dengan menjelaskan penggunaan media pembelajaran monopoli pintar agar peserta didik paham penggunaan media monopoli pintar dan dapat menguasai materi yang diajarkan.

Rata rata yang diperoleh pada siklus I termasuk dalam kategori cukup, sehingga ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa secara individual peserta didik yang tuntas sebanyak 13 peserta didik dengan nilai rata rata N-gain 0,42 dengan kategori rendah dan memperoleh nilai rata rata ketuntasan klasikal 42%, karena belum mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan maka perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Maulida Dwi Susanti dkk menyatakan pada siklus I memperoleh nilai rata rata 68%. Dalam hal ini pada siklus I belum mencapai nilai yang diinginkan maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.⁶²

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Hikmah Mauliza, pada siklus I memperoleh N- gain sebesar 0,62 dalam kategori sedang, karena belum mencapai nilai yang diinginkan maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.⁶³

⁶² Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati. Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*. Vol. 5, No. 1 (2022).

⁶³ Hikmah Mauliza, Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara, Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

2. SIKLUS II

Pada siklus II diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli pintar IPS pada pengamatan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan menjadi 85% terlihat dari beberapa aspek yang diamati oleh observer pada saat proses pembelajaran. Karena belum memperoleh nilai rata rata yang diinginkan maka perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II menunjukkan bahwa hasil presentase skor angket minat belajar yaitu 68%. Hasil presentase belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa. Jadi harus dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus III.

Temuan yang perlu dilakukan perbaikan pada tahap berikutnya yaitu;
Temuan;

1. Sebagian kecil peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik masih sering berbicara sendiri saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak paham dengan materi yang dipelajari hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik.
3. Pada siklus II hanya 20 peserta didik yang mencapai ketuntasan dari 31 peserta didik, ketuntasan klasikal pada siklus II masih di kategori sedang yaitu 65% hal ini disebabkan sebagian peserta didik tidak fokus atau berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung.

Perbaikan;

1. Pada siklus III peneliti harus lebih memberikan bimbingan atau instruksi pada peserta didik agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta peneliti harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.
2. Peneliti harus mampu mengatur dan menertibkan peserta didik serta peneliti harus mampu mengarahkan dan memfokuskan peserta didik saat proses pembelajaran.
3. Secara keseluruhan sudah ada peningkatan pada siklus II, namun peneliti harus memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

Rata rata yang diperoleh pada siklus II dalam kategori baik, sehingga ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan. Menunjukkan bahwa secara individual peserta didik yang tuntas sebanyak 20 peserta didik dengan nilai rata rata N-gain 0,51 dalam kategori sedang dan memperoleh nilai rata rata ketuntasan klasikal 65%, karena belum mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan maka perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Maulida Dwi Susanti dkk menyatakan pada siklus II meningkat menjadi 86% dalam kategori sangat

baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶⁴

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Hikmah Mauliza, pada siklus II nilai N-gain 0,65 dalam kategori sedang. Karena belum mencapai nilai yang diinginkan maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.⁶⁵

3. SIKLUS III

Pada siklus III diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli pintar IPS pada pengamatan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan menjadi 95% dalam kategori sangat baik terlihat dari beberapa aspek yang diamati oleh observer pada saat proses pembelajaran. Karena pada siklus III sudah mencapai nilai rata-rata yang diinginkan maka berhenti pada siklus III atau tidak perlu dilakukan perlakuan siklus berikutnya. Adanya perbaikan di setiap siklusnya dalam aktivitas peserta didik, sehingga skor rata-rata pada siklus III memperoleh nilai rata-rata sangat baik.

Pada siklus III menunjukkan bahwa hasil presentase skor angket minat belajar peserta didik yaitu 77% dalam kategori tinggi. Karena pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan maka berhenti pada siklus III atau tidak perlu dilakukan perlakuan siklus berikutnya.

⁶⁴ Maulida Dwi Susanti, Ita Rustiati Ridwan, Susilawati. Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*. Vol. 5, No. 1 (2022).

⁶⁵ Hikmah Mauliza, Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara, Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

Hal ini menunjukkan bahwa “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dapat Meningkatkan Minat Belajar IPS kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono.

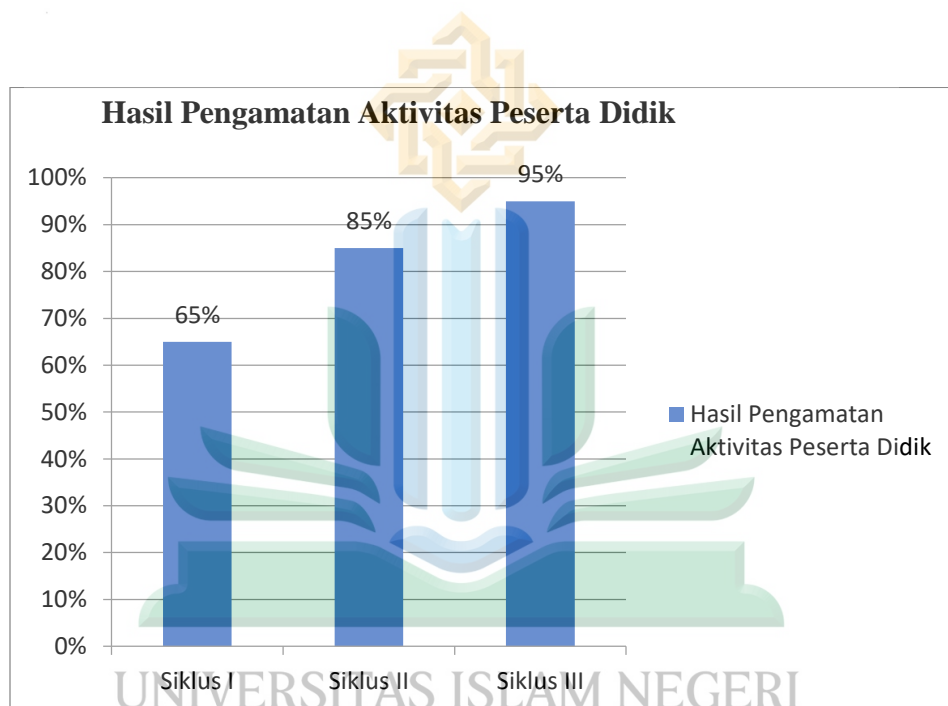
Hasil belajar peserta didik pada siklus III mengalami peningkatan. Menunjukkan bahwa secara individual peserta didik yang tuntas sebanyak 27 peserta didik dengan nilai rata rata N-gain 0,71 dalam kategori tinggi dan memperoleh nilai rata rata ketuntasan klasikal 86%, karena telah mencapai ketuntasan klasikal yang diinginkan yaitu diatas nilai rata rata 75%, maka tidak perlu dilakukan tindakan perlakuan pada siklus berikutnya.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Hikmah Mauliza, pada siklus III nilai N- gain meningkat menjadi 0,70 dalam kategori tinggi. Karena telah mencapai nilai yang diinginkan maka tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁶⁶

Hasil belajar peserta didik didapat dari pemberian soal pretest dan soal posttest. Soal pretest diberikan sebelum dilakukan tindakan, sedangkan soal posttest diberikan setelah dilakukannya tindakan. Dapat terlihat perbandingan nilai post test lebih tinggi dari nilai pretest serta kenaikan

⁶⁶ Hikmah Mauliza, Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara, Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.

nilai rata rata N-gain setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono”.

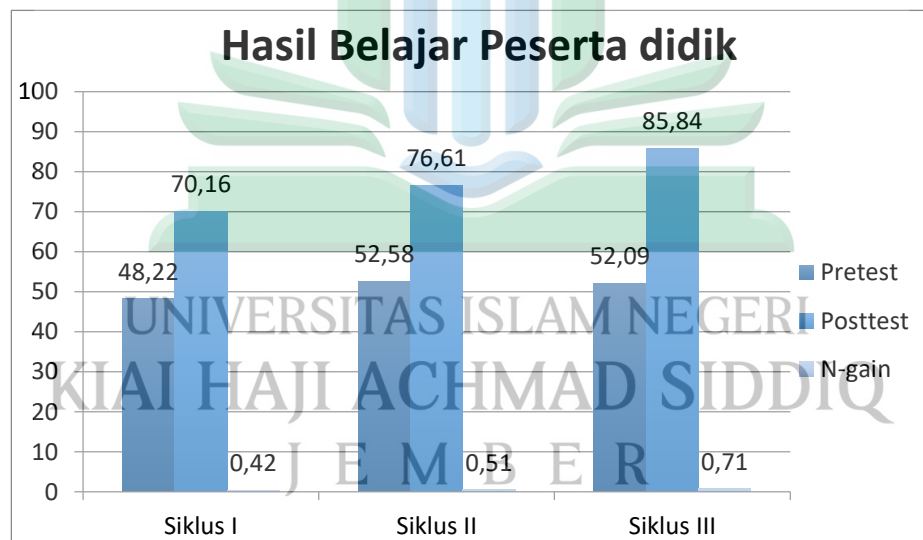


Gambar 4.1
Hasil Perbandingan Aktivitas Peserta Didik Siklus I, II, III



Gambar 4. 2

Hasil Perbandingan Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I, II, III



Gambar 4. 3

Hasil Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, III

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian ini memberikan suatu hal yang menunjukkan bahwa “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS di kelas VII D MTs Raudlatus Syabab Sukowono” perihal ini bisa dianalisis pada setiap tindakan yang dilakukan di kelas.

Pada siklus I hasil pengamatan aktivitas peserta didik sebesar 65%. Pada siklus II mengalami peningkatan pada hasil pengamatan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan juga menjadi 85%. Pada siklus selanjutnya yaitu siklus III mengalami peningkatan lagi pada aktivitas peserta didik menjadi 95% dengan kategori tinggi.

Pada siklus I hasil angket minat belajar peserta didik sebesar 62%. Pada siklus II meningkat menjadi 68% dalam kategori sedang. Pada siklus III mengalami peningkatan lagi yaitu 77% dalam kategori tinggi. Adanya peningkatan pada setiap siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli pintar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I memperoleh N-Gain sebesar 0,42 dan ketuntasan klasikal sebesar 42%. Pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu dengan nilai rata rata N-Gain 0,51 dan ketuntasan klasikal yaitu 65%. Pada siklus III mengalami peningkatan kembali

dengan nilai rata rata N-Gain sebesar 0,71 dan ketuntasan klasikal yaitu 86% dengan kategori tinggi.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar peserta didik lebih berpartisipasi atau lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang tidak aktif saat pembelajaran yang dilakukan secara konvensional kini lebih aktif saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pintar. Peserta didik juga lebih senang dan tidak bosaan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli pintar.

Hasil pengamatan peserta didik, hasil angket minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli pintar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPS serta media pembelajaran monopoli pintar efektif digunakan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dapat disarankan hal hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran Monopoli Pintar dapat digunakan sebagai sebagai salah satu alternatif atau perantara pada kegiatan pembelajaran. Karena pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Siswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang penggunaan media pembelajaran Monopoli Pintar pada pembelajaran IPS, dan guru dapat meningkatkan profesionalismenya dalam mengelola pembelajaran serat dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas guru sebagai fasilitator.
3. Memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik atau siswa serta meningkatkan pengalaman siswa mata pelajaran IPS di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuhri, *Metode Penelitian Kualitatif*. Cv. Syakir Media Pers. 2021
- Ahmadiyanto, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Rup-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat dan Sistem Pemerintahan di Indonesia Kelas VII C SMP Negeri 1 Lampihong tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 6 (2). 2016.
- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, 2021): 24
- Ananda, Rusydi and Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Komplikasi Konsep)*, (Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014): 3.
- Friantini, Risky Nurhan, Rahmat Winata. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 2019.4 (1).
- Hasan, Muhammad, *dkk. Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 27
- Jalaludin, *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data)*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru. 2021. h. 192
- Kusnadi, Cecep and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Mu'alim dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik* (Pasuruan: Ganding Pustaka). 2014.
- Munawarah, Raudatul. *Pengembangan Media Pembelajaran Explotion Box Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTsN 1 Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021* (Skripsi, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2020)
- Musyarofah dan Abdurrahman Ahmad, "Pengembangan Bahan Ajar IPS Terintegrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS di Program Studi Tadris IPS IAIN Jember". *Heritage Journal Of Social Studies* 2. No. 1 (Juni 2021)
- Musyarafah, Abdurrahman Ahmad and Nasobi Niki Suma. *Konsep Dasar IPS*. (Sleman: Komojoyo Press). 2021: 3
- Nabilah, Tasya dan Agung Prasetyo Abadi, Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Homepage*: <http://journal.uinsika.ac.id/index.php/sesiomadika>. 2019

- Nasution Toni and Maulana Arafat Lubis. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018): 6
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021)
- Nurhasan sihotang. Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Proosising ESKIM*, Vol. 02, No.1 (2022)
- Ramadhani, Rahmi, dkk. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan* (Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Ramli, M. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Al Hadits. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*.13 (23). 2015
- Risky, Niko. Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*.No. 1, Vol. 11 .2021.
- Saleh, Syukri, dkk. *Bunga Rampai Administrasi & Supervisi Pendidikan Islam*. (Salim Media Indonesia: Jambi, 2023)
- Sari, Yela Purnama , Herman Lusa, Ansyori Gunawan. Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol. 2, No. 3 (2019)
- Septiani, Irma, Albertus Djoko Lesmono, Arif Harimukti. Analisi Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 2020.
- Susanti, Maulida Dwi , Ita Rustiati Ridwan, Susilawati. Penerapan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Persedia*. Vol. 5, No. 1 (2022): 11
- T, Tafonao. Peranan media pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,No. 2, Vol. 2: 103.
- Vianda, Ulya. Penggunaan Media Explotion Box Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 4 Aceh Barat Daya (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam 2020).
- Winda, Yendri dkk. *Faktor Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020): 7

Lampiran 1 : Keaslian Tulisan

PERYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Fitria Ningsih
 NIM : T20199072
 Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini, dengan judul: **“Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas VIID di MTs Raudlatul Syabab Sukowono Jember Tahun Ajaran 2022/2023”**. Secara keseluruhan adalah hasil kajian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 20 September 2023

Saya yang menyatakan,



Fitria Ningsih

NIM. T20199072

Lampiran 2 : Matriks Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Kajian
<p>PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTS RAUDLATUS SYABAB SUKOWONO JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023</p>	<p>Media Pembelajaran Monopoli Pintar</p> <p>Minat dan Hasil Belajar Siswa</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian media b. Manfaat media c. Fungsi media 2. Media monopoli pintar <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian media monopoli b. Langkah langkah c. Kelebihan dan kelemahan 1. Minat belajar siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Primer: Jurnal, Artikel, dan Skripsi 2. Informan: <ol style="list-style-type: none"> a. Guru Mata Pelajaran IPS b. Siswa SMP 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode PTK 2. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. wawancara c. Teknik Tes d. dokumentasi 3. Instrumen pengumpulan data <ol style="list-style-type: none"> a. Lembar observasi b. Soal tes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah penggunaan media pembelajaran monopoli pintar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII di MTS Raudlatus Syabab Sukowono Jember tahun pelajaran 2022/2023?

		<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian minat b. Faktor yang mempengaruhi minat <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil belajar <ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian hasil belajar b. Indikator hasil belajar c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar 		<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat minat belajar siswa 2. Hasil belajar siswa 			

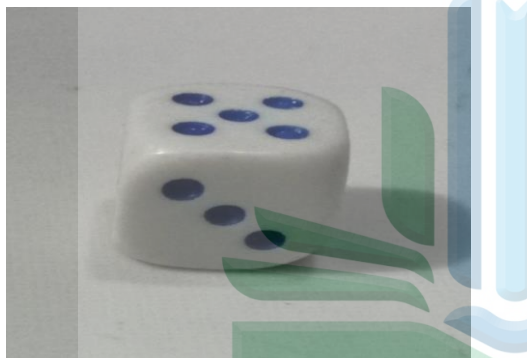
Lampiran 3 : Media Monopoli Pintar



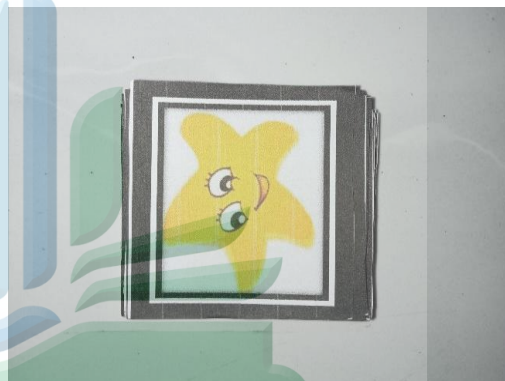
Media Monopoli Pintar



Pion



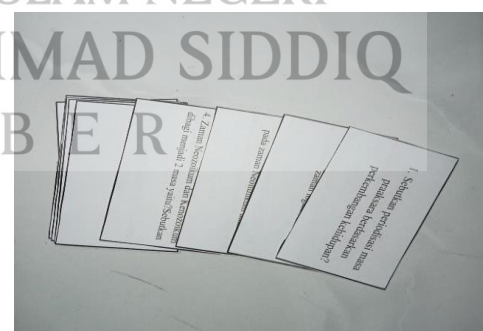
Dadu



Poin Bintang



Kartu Kesempatan



Kartu Pertanyaan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

8.	Kombinasi tulisan dan background menarik					
----	--	--	--	--	--	--

Komentar dan saran perbaikan

*Para media monopoli sumber informasi & standar
petunjuk konsep dan tujuan pembelajaran.*

Kesimpulan

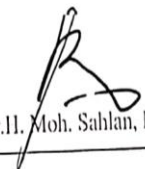
Program layak digunakan

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 - ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan
- (Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember

Validator


Dr. H. Moh. Sahlan, M. Ag

Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

“PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR MATERI MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PRAAKSARA”

Peneliti :Fitria Ningsih
 Prodi :Tadris IPS
 Nama Validator :Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
 Ahli Bidang :Bahasa

Jawablah dengan memberi simbol (√) centang pada nomer jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan Ibu/ Bapak

1: Tidak Baik 3: Cukup baik
 2: Kurang baik 4: Baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kebenaran tata bahasa			✓	
2.	Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
3.	Kejelasan petunjuk dan arah			✓	
4.	Kesesuaian kalimat dengan kemampuan berpikir dan membaca siswa				✓
5.	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf				✓
6.	Pengunaan huruf kecil dan besar dengan tepat			✓	

Komentar dan saran perbaikan

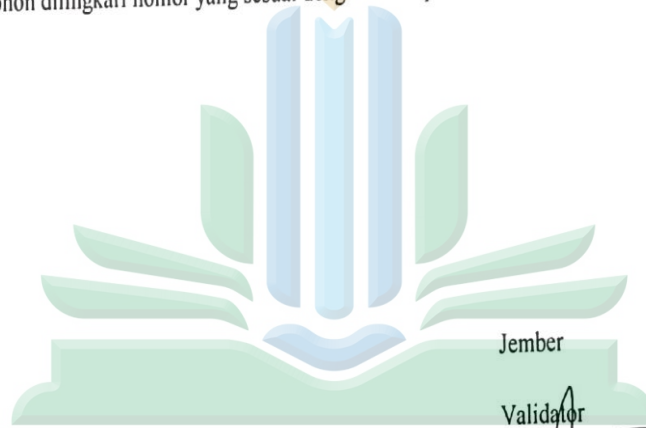
1. Periksa @jasa di koridor
2. Tambahkan kesucian petunjuk yang jelas
3. Tambahkan aturan pada media

Kesimpulan

Program layak digunakan

1. Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator)



Jember

Validator

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd

Komentar dan saran perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program layak digunakan

- ① Layak digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan
- (Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember

Validator


(SITI MA'RIPAH)

Lampiran 7 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Nama Sekolah : MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember
 Kelas : VII D
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Petunjuk : Berilah tanda cekist menurut hasil pengamatan Anda

- 1= Kurang
 2= sedang
 3= Baik
 4=Sangat baik

No	INDIKATOR	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS			✓	
2.	Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung			✓	
3.	Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar			✓	
4.	Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran		✓		
5.	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan		✓		

Observer



Siti Makrifah, S.Pd

Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II

Nama Sekolah : MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember
 Kelas : VII D
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Petunjuk : Berilah tanda cekist menurut hasil pengamatan anda

- 1= Kurang
 2= sedang
 3= Baik
 4=Sangat baik

No	INDIKATOR	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS				✓
2.	Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung			✓	
3.	Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar				✓
4.	Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran			✓	
5.	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan			✓	

Observer



Siti Makrifah, S.Pd

Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus III

Nama Sekolah : MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember
 Kelas : VII D
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Petunjuk : Berilah tanda cekist menurut hasil pengamatan anda

1= Kurang

2= sedang

3= Baik

4=Sangat baik

No	INDIKATOR	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran IPS				✓
2.	Peserta didik memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung				✓
3.	Peserta didik tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media Monopoli Pintar				✓
4.	Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran				✓
5.	Mengerjakan tugas yang sudah diberikan			✓	

Observer

Siti Makrifah, S.Pd

Lampiran 10 : Dokumentasi Pelaksanaan Siklus I



Pengerjaan Soal Pretest I



Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I



Pengerjaan Soal Post Test I

Lampiran 11 : Pelaksanaan Siklus II

Pengerjaan Soal Pretest II



Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II



Pengerjaan Soal Post Test II

Lampiran 12 : Pelaksanaan Siklus III



Pengerjaan Soal Pretest III

Proses Pembelajaran Siklus III



Pengerjaan Soal Post Test III

Lampiran 13 : Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://rik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3079/ln.20/3.a/PP.009/06/2023

Sifat : Biasa

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala MTs Raudlatus Syabab
Sumber Wringin Sukowono Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20199072
Nama : FITRIA NINGSIH
Semester : Semester delapan
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penggunaan Media Monopoli Pintar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu H.Moh.Mukit, S.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 Juni 2023

Dekan,

Yakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



MASHUDI

Lampiran 14 : Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN RAUDLATUS SYABAB
MADRASAH TSANAWIYAH RAUDLATUS SYABAB

Jalan KH. Ahmad Syukri Nomor 02
 Sumberwringin – Sukowono – Jember Pos 68194 Telephone 08510483700
 Email: mts.arsy_sbrwringin@yahoo.com Website: mts.arsy-sch.id



Nomor : 128.1/Mts.13.32.723.02.T-1/aRSY/B/07/2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : ~
 Perihal : **Surat Keterangan Selesai Penelitian**

03 Juli 2023

Kepada Yth.

Kepala an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik (Mashudi)

Berdasarkan surat nomor : B-3079/In.20/3.a/PP.009/06/2023 tanggal 15 Juni 2023

Perihal Ijin Penelitian, maka nama dibawah ini :

Nama : Fitria Nngsih
 NIM : T20199072
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah menyelesaikan tugas penelitian/riset Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Judul " Penggunaan Media Monopoli Pintar untuk meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII "

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



Lampiran 15 : Soal Pretest I

Soal Pretest I

1. Ciri ciri zaman mesozoikum antara lain.....
 - a. Belum ada kehidupan
 - b. Berkembang binatang kecil tak bertulang
 - c. Berkembangnya jenis replika raksasa
 - d. Berkembangnya jenis manusia Homo Sapien
2. Masa kehidupan berburu dan berpindah pindah berlangsung bersamaan dengan
 - a. Zaman Neolitik
 - b. Zaman Mesolitik
 - c. Kala Holosen
 - d. Kala Pleistosen
3. Dibawah ini merupakan perkakas peninggalan pada masa bercocok tanam adalah.....
 - a. Kapak perimbas, kapak genggam
 - b. Kapak perunggu, bejana perunggu
 - c. Kapak persegi, kapak lonjong
 - d. Kapak corong, kapak sepatu
4. Teori yang menyebutkan peranan bangsa Indonesia dalam penyebaran agama dan kebudayaan Hindu- Budha ke Indonesia adalah teori.....
 - a. Waisya
 - b. Brahmana
 - c. Ksatria
 - d. Arus Balik
5.
 1. Belum ada kehidupan
 2. Berlangsung kira kira 340 juta tahun
 3. Disebut zaman reptil
 4. Munculnya binatang binatang tidak bertulang punggung

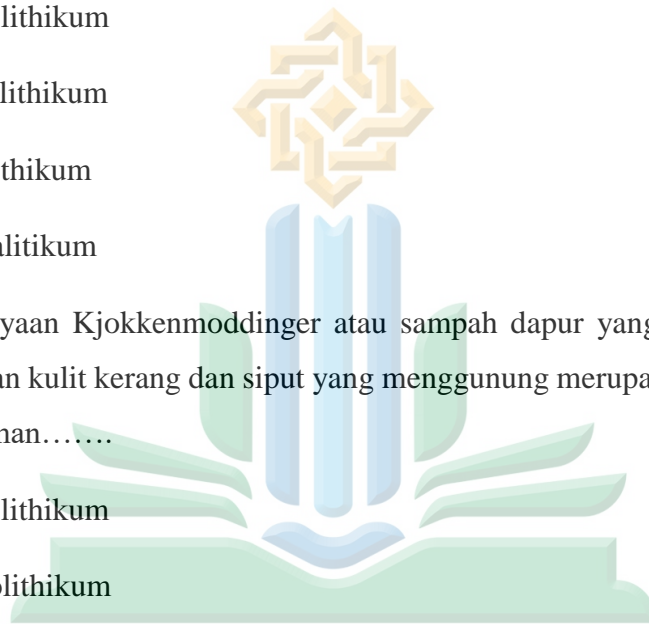
- Diatas ciri ciri zaman Paleozoikum adalah.....
- 1 dan 4
 - 1 dan 2
 - 2 dan 4
 - 3 dan 2
- Jenis jenis bangunan Megalitik dibawah ini, *kecuali*.....
 - Menhir
 - Dolmen
 - Waruga
 - Kapak lonjong
 - Masa berburu dan meramu tingkat lanjut terjadi pada zaman
 - Paleolitikum
 - Mesolitikum
 - Neolitikum
 - Perundagian
 - Kehidupan masyarakat prasejarah di Indonesia yang paling sederhana terjadi pada masa.....
 - Perundagian
 - Bercocok tanam
 - Berburu dan meramu tingkat awal
 - Berburu dan meramu tingkat akhir
 - Kepercayaan terhadap roh atau arwah nenek moyang yang telah meninggal sering disebut.....
 - Totemisme
 - Dinamisme
 - Animisme
 - Atheisme
 - Zaman yang dikatakan sebagai zaman paling tua dalam zaman batu, apabila....
 - Peralatan dibuat dari batu yang sudah diasah dengan halus
 - Peralatan dibuat dari batu yang diproduksi secara massal
- 
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- c. Peralatan tidak dibuat oleh manusia tetapi mengambil peralatan dari alam
- d. Peralatan dibuat dari batu yang masih kasar
11. Masyarakat pada masa praaksara hidup secara berkelompok, bergotong royong. Contohnya membangun rumah yang dilakukan secara bersama sama mengandung nilai.....
- a. Tradisi bahari
- b. Nilai gotong royong
- c. Nilai keadilan
- d. Nilai musyawarah
12. Waktu berakhirnya masa praaksara terjadi setelah manusia mulai mengenal.....
- a. Tulisan
- b. Perkembangan kebudayaan
- c. Perkembangan pengetahuan
- d. Perkembangan teknologi
13. Periode dimana munculnya tanda tanda kehidupan dengan munculnya binatang binatang kecil dan tidak bertulang punggung adalah masa.....
- a. Neozoikum
- b. Mesozoikum
- c. Paleozoikum
- d. Arkaikum
14. Periode dimana kehidupan di bumi sudah berkembang dengan binatang binatang yang mencapai bentuk tubuh yang besar seperti dinosaurus adalah zaman.....



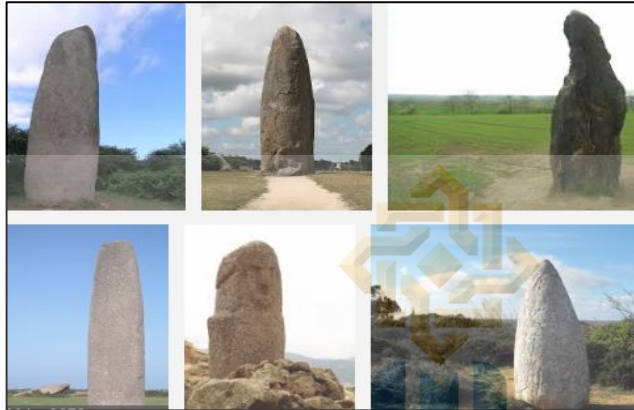
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

- a. Neozoikum
- b. Mesolithikum
- c. Neolithikum
- d. Megalitikum
15. Masa bercocok tanam diperkirakan semasa zaman.....
- a. Paleolithikum
- b. mesolithikum
- c. Neolithikum
- d. Megalitikum
16. Kebudayaan Kjekkenmoddinger atau sampah dapur yang berwujud fosil timbunan kulit kerang dan siput yang menggunung merupakan peninggalan dari zaman.....
- a. Paleolithikum
- b. Mesolithikum
- c. Neolithikum
- d. Megalitikum
17. Alat yang digunakan pada masa Mesolithikum adalah.....
- a. Alat serpih
- b. Kapak Sumatra
- c. Kapak genggam
- d. Kapak lonjong
18. Dibawah ini hasil peninggalan kebudayaan zaman Neolitikum, kecuali.....
- a. Kapak persegi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- b. Beliung
- c. Kapak lonjong
- d. Kapak perimbas



19. Gambar diatas dinamakan.....

- a. Kapak persegi
- b. Sarkofagus
- c. Menhir
- d. Waruga

20. Zaman paleozoikum termasuk dalam periodisasi secara....

- a. Geologis
- b. Arkeologis
- c. Geografis
- d. Perkembangan kehidupan

Lampiran 16 : Soal Post Test I

Soal Post Test I

1. Keadaan bumi belum stabil dan belum ada tanda tanda kehidupan, merupakan ciri ciri dari zaman.....
 - a. Paleozoikum
 - b. Kainozoikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Arkhaikum
2. kapak Sumatera merupakan alat alat yang digunakan pada zaman.....
 - a. Paleolitikum
 - b. Mesolitikum
 - c. Neolitikum
 - d. Megalitikum
3. Peristiwa yang menandai berakhirnya zaman praaksara adalah.....
 - a. Manusia sudah mengenal dan menggunakan tulisan
 - b. Manusia sudah mulai membentuk perkampungan
 - c. Manusia sudah memenuhi kebutuhan dengan bercocok tanam
 - d. Manusia sudah mengenal teknologi pembuatan alat dari logam
4. Zaman dimana manusia belum mengenal tulisan disebut zaman.....
 - a. Prasejarah
 - b. Sejarah
 - c. Primitif
 - d. Lampau
5. Kehidupan pada zaman tersier ditandai dengan
 - a. Hidupnya binatang kecil yang tidak bertulang punggung
 - b. Mulai munculnya binatang binatang yang hidup darat
 - c. Beberapa jenis amfibi tumbuh menjadi besar
 - d. Adanya kehidupan binatang menyusui
6. Alat alat seperti kapak genggam dan kapak perimbas adalah contoh alat alat yang dibuat pada zaman.....

- a. Megalitikum
 - b. Neolitikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Mesolitikum
7. Berikut ini merupakan pembabakan masa praaksara menurut perkembangan corak kehidupan manusia, *kecuali*.....
- a. Masa bercocok tanam
 - b. Masa berburu dan meramu tingkat awal
 - c. Masa berburu dan meramu tingkat lanjut
 - d. Masa batu tua
8. 1. Belum ada kehidupan
2. Berlangsung kira kira 340 juta tahun
3. Disebut zaman reptil
4. Munculnya binatang binatang tidak bertulang punggung
Diatas ciri ciri zaman Paleozoikum adalah.....
- a. 1 dan 4
 - b. 1 dan 2
 - c. 2 dan 4
 - d. 3 dan 2
9. Dibawah ini merupakan perkakas peninggalan pada masa bercocok tanam adalah.....
- a. Kapak perimbas, kapak genggam
 - b. Kapak perunggu, bejana perunggu
 - c. Kapak persegi, kapak lonjong
 - d. Kapak corong, kapak sepatu
10. Contoh binatang yang hidup pada zaman Mesozoikum yaitu.....
- a. Dinosaur
 - b. Ikan
 - c. Kera

- d. Amfibi
11. Pada zaman pleistosen ditandai oleh peristiwa peristiwa berikut, kecuali.....
- Munculnya makhluk jenis manusia
 - Terjadi perubahan iklim
 - Musnahnya manusia akibat kiamat
 - Naik turunnya permukaan air laut
12. Dibawah ini merupakan pembagian zaman menurut hasil kebudayaan manusia kecuali.....
- Paleozoikum
 - Paleolitikum
 - Mesolitikum
 - Neolitikum
13. Permulaan zaman prasejarah ditandai dengan adanya.....
- Mulai terbentuknya bumi
 - Manusia mulai mengenal tulisan
 - Manusia mulai mengenal kepercayaan
 - Kehadiran makhluk jenis manusia
14. Dibawah ini merupakan perkakas peninggalan pada masa bercocok tanam adalah.....
- Kapak perimbas, kapak genggam
 - Kapak perunggu, bejana perunggu
 - Kapak persegi, kapak lonjong
 - Kapak corong, kapak sepatu
15. Jenis jenis bangunan Megalitik dibawah ini, *kecuali*.....
- Menhir
 - Dolmen

- c. Waruga
 - d. Kapak lonjong
16. Kebudayaan Kjekkenmoddinger atau sampah dapur yang berwujud fosil timbunan kulit kerang dan siput yang menggunung merupakan peninggalan dari zaman.....
- a. Paleolithikum
 - b. Mesolithikum
 - c. Neolithikum
 - d. Megalitikum
17. Alat yang digunakan pada masa Mesolithikum adalah.....
- a. Alat serpih
 - b. Kapak perimbas
 - c. Kapak genggam
 - d. Kapak Sumatra
18. Periode zaman tertua yang kira kira 2.500 juta tahun lalu adalah zaman.....
- a. Neozoikum
 - b. Mesozoikum
 - c. Paleozoikum
 - d. Arkaikum
19. Berikut ini pernyataan yang benar tentang masa praaksara adalah.....
- a. Masa praaksara dimulai sejak manusia ada dan terakhir ketika mereka mengenal tulisan
 - b. Berakhirnya masa praaksara setiap bangsa cenderung sama
 - c. Bangsa Mesir adalah satu satunya bangsa yang mengenal tulisan ribuan tahun sebelum masehi

- d. Bangsa Indonesia meninggalkan masa praaksara pada abad ke 14 masehi yang diketahui dari peninggalan kerajaan Majapahit
20. Pengertian masa praaksara adalah.....
- a. Masa manusia mengenal tulisan
 - b. Masa manusia membuat tulisan
 - c. Masa sebelum manusia mengenal tulisan
 - d. Masa dimana manusia sudah mengenal peradaban tinggi

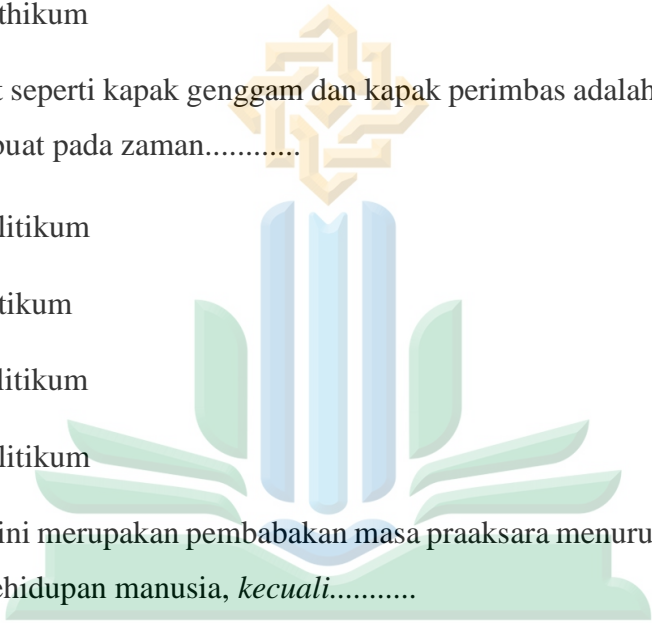


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17 : Soal Pretest II

Soal Pretest II

1. Nilai nilai budaya pada masa praaksara di Indonesia adalah.....
 - a. Nilai religius
 - b. Nilai gotong royong
 - c. Semua jawaban benar
 - d. Nilai musyawarah
2. Kepercayaan terhadap benda benda seperti, kapak, mata tombak, atau benda benda lainnya yang dianggap memiliki kekuatan gaib merupakan jenis kepercayaan.....
 - a. Dinamisme
 - b. Animisme
 - c. Absolutism
 - d. Yudaisme
3. Sistem perundagian merupakan penggambaran pada masa kebudayaan.....
 - a. Logam
 - b. Paleolithikum
 - c. Mesolithikum
 - d. Neolithikum
4. Abris Sous Roche artinya adalah.....
 - a. Tinggal didalam gua
 - b. Tinggal diatas pohon
 - c. Tinggal dirumah tetangga

- d. Tinggal di hotel
5. Zaman batu tengah disebut juga.....
- a. Megalitikum
 - b. Paleolithikum
 - c. Mesolithikum
 - d. Neolithikum
6. Alat alat seperti kapak genggam dan kapak perimbas adalah contoh alat alat yang dibuat pada zaman.....
- a. Megalitikum
 - b. Neolitikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Mesolitikum
7. Berikut ini merupakan pembabakan masa praaksara menurut perkembangan corak kehidupan manusia, *kecuali*.....
- a. Masa bercocok tanam
 - b. Masa berburu dan meramu tingkat awal
 - c. Masa berburu dan meramu tingkat lanjut
 - d. Masa batu tua
1. Belum ada kehidupan
2. Berlangsung kira kira 340 juta tahun
3. Disebut zaman reptil
4. Munculnya binatang binatang tidak bertulang punggung
8. Diatas ciri ciri zaman Paleozoikum adalah.....
- 
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 2
- c. 2 dan 4
- d. 3 dan 2
9. Dibawah ini merupakan perkakas peninggalan pada masa bercocok tanam adalah.....
- a. Kapak perimbas, kapak genggam
- b. Kapak perunggu, bejana perunggu
- c. Kapak persegi, kapak lonjong
- d. Kapak corong, kapak sepatu
10. Contoh binatang yang hidup pada zaman Mesozoikum yaitu.....
- a. Dinosaur
- b. Ikan
- c. Kera
- d. Amfibi
11. Manusia melakukan kegiatan perdagangan yang bersifat barter pada masa.....
- a. Masa perundagian
- b. Masa bercocok tanam
- c. Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
- d. Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana

12. Ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pembentukan bumi secara keseluruhan, proses perkembangan bumi dibagi menjadi 4 yaitu Arkaekum, Paleozoikum, Mesozoikum dan Neozoikum disebut teori.....
- a. Geologi
 - b. Sejarah
 - c. Praaksara
 - d. Arkeologi
13. Masa sebelum manusia mengenal tulisan disebut masa.....
- a. Evolusi
 - b. Praaksara
 - c. Revolusi
 - d. Aksara
14. Pada zaman batu dibagi menjadi tiga yaitu.....
- a. Paleolithikum, megalithikum, neolithikum
 - b. Paleolithikum, mesolithikum, neolithikum
 - c. Arkaekum, mesozoikum, neozoikum
 - d. Paleozoikum, mesozoikum, kenozoikum
15. Munculnya binatang reptil besar seperti dinosaurus terdapat pada zaman.....
- a. Mesozoikum
 - b. Kenozoikum
 - c. Mesozoikum
 - d. Arkaikum

16. Zaman paleozoikum termasuk dalam periodisasi secara.....
- Geologis
 - Arkeologis
 - Geografis
 - Perkembangan kehidupan
17. Alat serpih pada masa Paleolithikum dimanfaatkan oleh masyarakat untuk
- Menguliti hewan buruan
 - Alat pahat
 - Bercocok tanam
 - Alat penggiling
18. Peninggalan yang membantu mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara adalah.....
- Prasasti
 - Fosil
 - Artefak
 - Naskah kuno
19. Periode zaman tertua yang kira kira 2.500 juta tahun lalu adalah zaman.....
- Neozoikum
 - Mesozoikum
 - Paleozoikum
 - Arkaikum

20. Berikut ini pernyataan yang benar tentang masa praaksara adalah.....
- a. Masa praaksara dimulai sejak manusia ada dan terakhir ketika mereka mengenal tulisan
 - b. Berakhirnya masa praaksara setiap bangsa cenderung sama
 - c. Bangsa Mesir adalah satu satunya bangsa yang mengenal tulisan ribuan tahun sebelum masehi
 - d. Bangsa Indonesia meninggalkan masa praaksara pada abad ke 14 masehi yang diketahui dari peninggalan kerajaan Majapahit



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 : Soal Post Test II

Soal Post Test II

1. Tempat pemujaan terhadap roh nenek moyang dengan bentuk bangunan bertingkat yang dihubungkan dengan tanjakan kecil disebut.....
 - a. Sarkofagus
 - b. Punden
 - c. Waruga
 - d. Dolmen
1. Berikut ini yang termasuk benda benda yang dihasilkan pada zaman logam adalah.....
 - a. Nekara, moko, manik, candrasa
 - b. Kapak corong, nekara, moko, kapak lonjong
 - c. Nekara, moko, alat serpih, kapak lonjong
 - d. Kapak corong, nekara, moko, kapak perimbas
2. Bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan roh roh nenek moyang atau tanda peringatan untuk orang meninggal adalah.....
 - a. Waruga
 - b. Menhir
 - c. Dolmen
 - d. Kubur peti
3. Kebudayaan Kjekkenmoddinger atau sampah dapur yang berwujud fosil timbunan kulit kerang dan siput yang menggunung merupakan peninggalan dari zaman.....
 - a. Paleolithikum
 - b. Mesolithikum
 - c. Neolithikum
 - d. Megalitikum
4. Alat yang digunakan pada masa Mesolithikum adalah.....
 - a. Alat serpih

- b. Kapak perimbas
 - c. Kapak genggam
 - d. Kapak lonjong
5. Dibawah ini hasil peninggalan kebudayaan zaman Neolitikum, kecuali.....
- a. Kapak persegi
 - b. Beliung
 - c. Kapak lonjong
 - d. Kapak perimbas
6. 1) Zaman ini disebut juga sebagai zaman batu tua
 2) Hasil kebudayaan banyak ditemukan di daerah Pacitan dan Ngandong
 3) Berlangsung kurang lebih 600 tahun lalu
 4) Kehidupan sangat sederhana, berpindah pindah dan memperoleh makanan dengan cara berburu, mengumpulkan buah buahan
 5) Alat alat yang digunakan terbuat dari batu yang masih kasar dan belum diasah
- Hal hal yang disebutkan diatas merupakan ciri ciri dari zaman.....
- a. Paleolithikum
 - b. Mesolithikum
 - c. Neolithikum
 - d. Megalitikum
7. Periode dimana munculnya tanda tanda kehidupan dengan munculnya binatang binatang kecil dan tidak bertulang punggung adalah masa.....
- a. Neozoikum
 - b. Mesozoikum
 - c. Paleozoikum
 - d. Arkaikum
8. Periode dimana kehidupan di bumi sudah berkembang dengan binatang binatang yang mencapai bentuk tubuh yang besar seperti dinosaurus adalah zaman.....
- a. Neozoikum
 - b. Mesolithikum

- c. Neolithikum
- d. Megalitikum

9.



Gambar diatas dinamakan.....

- a. Kapak persegi
- b. Sarkofagus
- c. Menhir
- d. Waruga

11. Alat serpih pada masa Paleolithikum dimanfaatkan oleh masyarakat untuk

- a. Menguliti hewan buruan
- b. Alat pahat
- c. Bercocok tanam
- d. Alat penggiling

12. Peninggalan yang membantu mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara adalah.....

- a. Prasasti
- b. Fosil
- c. Artefak
- d. Naskah kuno

13. Periode zaman tertua yang kira kira 2.500 juta tahun lalu adalah zaman.....

- a. Neozoikum
 - b. Mesozoikum
 - c. Paleozoikum
 - d. Arkaikum
14. Berikut ini pernyataan yang benar tentang masa praaksara adalah.....
- a. Masa praaksara dimulai sejak manusia ada dan terakhir ketika mereka mengenal tulisan
 - b. Berakhirnya masa praaksara setiap bangsa cenderung sama
 - c. Bangsa Mesir adalah satu satunya bangsa yang mengenal tulisan ribuan tahun sebelum masehi
 - d. Bangsa Indonesia meninggalkan masa praaksara pada abad ke 14 masehi yang diketahui dari peninggalan kerajaan Majapahit
15. Pengertian masa praaksara adalah.....
- a. Masa manusia mengenal tulisan
 - b. Masa manusia membuat tulisan
 - c. Masa sebelum manusia mengenal tulisan
 - d. Masa dimana manusia sudah mengenal peradaban tinggi
16. Masa bercocok tanam diperkirakan semasa zaman.....
- a. Paleolithikum
 - b. mesolithikum
 - c. Neolithikum
 - d. Megalitikum
17. Nilai nilai budaya pada masa praaksara di Indonesia adalah.....
- a. Nilai religius
 - b. Nilai gotong royong
 - c. Semua jawaban benar
 - d. Nilai musyawarah
18. Kepercayaan terhadap benda benda seperti, kapak, mata tombak, atau benda benda lainnya yang dianggap memiliki kekuatan gaib merupakan jenis kepercayaan.....
- a. Dinamisme

- b. Animism
 - c. Absolutism
 - d. Yudaisme
19. Sistem perundagian merupakan penggambaran pada masa kebudayaan.....
- a. Logam
 - b. Paleolithikum
 - c. Mesolithikum
 - d. Neolithikum
20. Abris Sous Roche artinya adalah.....
- a. Tinggal didalam gua
 - b. Tinggal diatas pohon
 - c. Tinggal dirumah tetangga
 - d. Tinggal di hotel



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19 : Soal Pretest III

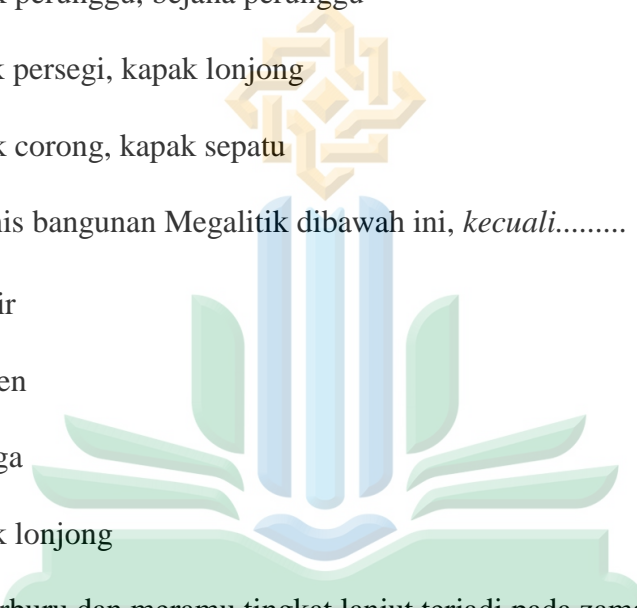
Soal Pretest III

1. Zaman batu tengah disebut juga.....
 - a. Megalitikum
 - b. Paleolithikum
 - c. Mesolithikum
 - d. Neolithikum
2. Nilai nilai budaya pada masa praaksara di Indonesia adalah.....
 - a. Nilai religius
 - b. Nilai gotong royong
 - c. Semua jawaban benar
 - d. Nilai musyawarah
3. Kepercayaan terhadap benda benda seperti, kapak, mata tombak, atau benda benda lainnya yang dianggap memiliki kekuatan gaib merupakan jenis kepercayaan.....
 - a. Dinamisme
 - b. Animisme
 - c. Absolutism
 - d. Yudaisme
4. Sistem perundagian merupakan penggambaran pada masa kebudayaan.....
 - a. Logam
 - b. Paleolithikum
 - c. Mesolithikum

- d. Neolithikum
5. Alat serpih pada masa Paleolithikum dimanfaatkan oleh masyarakat untuk
- Menguliti hewan buruan
 - Alat pahat
 - Bercocok tanam
 - Alat penggiling
6. Masa Neozoikum bisa dibagi menjadi dua zaman yaitu.....
- Zaman tersier dan kuartar
 - Zaman batu dan zaman logam
 - Zaman tersier dan zaman sekunder
 - Zaman berburu dan bercocok tanam
7. Manusia melakukan kegiatan perdagangan yang bersifat barter pada masa.....
- Masa perundagian
 - Masa bercocok tanam
 - Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
 - Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana
8. Ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pembentukan bumi secara keseluruhan, proses perkembangan bumi dibagi menjadi 4 yaitu Arkaekum, Paleozoikum, Mesozoikum dan Neozoikum disebut teori.....
- Geologi
 - Sejarah
 - Praaksara
 - Arkeologi

9. Masa sebelum manusia mengenal tulisan disebut masa.....
- Evolusi
 - Praaksara
 - Revolusi
 - Aksara
10. Pada zaman batu dibagi menjadi tiga yaitu.....
- Paleolithikum, megalithikum, neolithikum
 - Paleolithikum, mesolithikum, neolithikum
 - Arkaekum, mesozoikum, neozoikum
 - Paleozoikum, mesozoikum, kenozoikum
11. Keadaan bumi belum stabil dan belum ada tanda tanda kehidupan, merupakan ciri ciri dari zaman.....
- Paleozoikum
 - Kainozoikum
 - Paleolitikum
 - Arkhaikum
12. kapak Sumatera merupakan alat alat yang digunakan pada zaman.....
- Paleolitikum
 - Mesolitikum
 - Neolitikum
 - Megalitikum
13. Peristiwa yang menandai berakhirnya zaman praaksara adalah.....
- Manusia sudah mengenal dan menggunakan tulisan

- b. Manusia sudah mulai membentuk perkampungan
 - c. Manusia sudah memenuhi kebutuhan dengan bercocok tanam
 - d. Manusia sudah mengenal teknologi pembuatan alat dari logam
14. Zaman dimana manusia belum mengenal tulisan disebut zaman.....
- a. Prasejarah
 - b. Sejarah
 - c. Primitif
 - d. Lampau
15. Kehidupan pada zaman tersier ditandai dengan
- a. Hidupnya binatang kecil yang tidak bertulang punggung
 - b. Mulai munculnya binatang binatang yang hidup darat
 - c. Beberapa jenis amfibi tumbuh menjadi besar
 - d. Adanya kehidupan binatang menyusui
16. Ciri ciri zaman mesozoikum antara lain.....
- a. Belum ada kehidupan
 - b. Berkembang binatang kecil tak bertulang
 - c. Berkembangnya jenis replika raksasa
 - d. Berkembangnya jenis manusia Homo Sapien
17. Masa kehidupan berburu dan berpindah pindah berlangsung bersamaan dengan
- a. Zaman Neolitik
 - b. Zaman Mesolitik

- c. Kala Holosen
- d. Kala Pleistosen
18. Dibawah ini merupakan perkakas peninggalan pada masa bercocok tanam adalah.....
- a. Kapak perimbas, kapak genggam
- b. Kapak perunggu, bejana perunggu
- c. Kapak persegi, kapak lonjong
- d. Kapak corong, kapak sepatu
19. Jenis jenis bangunan Megalitik dibawah ini, *kecuali*.....
- a. Menhir
- b. Dolmen
- c. Waruga
- d. Kapak lonjong
20. Masa berburu dan meramu tingkat lanjut terjadi pada zaman
- a. Paleolitikum
- b. Mesolitikum
- c. Neolitikum
- 
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20 : Soal Post Test III

Soal Post Test III

1. Masa Neozoikum bisa dibagi menjadi dua zaman yaitu.....
 - a. Zaman tersier dan kuartar
 - b. Zaman batu dan zaman logam
 - c. Zaman tersier dan zaman sekunder
 - d. Zaman berburu dan bercocok tanam
2. Manusia melakukan kegiatan perdagangan yang bersifat barter pada masa.....
 - a. Masa perundagian
 - b. Masa bercocok tanam
 - c. Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
 - d. Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana
3. Ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pembentukan bumi secara keseluruhan, proses perkembangan bumi dibagi menjadi 4 yaitu Arkaekum, Paleozoikum, Mesozoikum dan Neozoikum disebut teori.....
 - a. Geologi
 - b. Sejarah
 - c. Praaksara
 - d. Arkeologi
4. Masa sebelum manusia mengenal tulisan disebut masa.....
 - a. Evolusi
 - b. Praaksara
 - c. Revolusi
 - d. Aksara
5. Pada zaman batu dibagi menjadi tiga yaitu.....
 - a. Paleolithikum, megalithikum, neolithikum
 - b. Paleolithikum, mesolithikum, neolithikum
 - c. Arkaekum, mesozoikum, neozoikum
 - d. Paleozoikum, mesozoikum, kenozoikum

6. Munculnya binatang reptil besar seperti dinosaurus terdapat pada zaman.....
 - a. Mesozoikum
 - b. Kenozoikum
 - c. Mesozoikum
 - d. Arkaikum
7. Zaman paleozoikum termasuk dalam periodisasi secara.....
 - a. Geologis
 - b. Arkeologis
 - c. Geografis
 - d. Perkembangan kehidupan

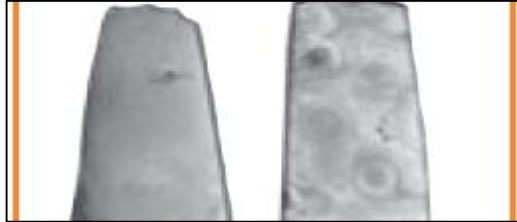


8. Gambar diatas dinamakan dengan
 - a. Menhir
 - b. Sarkofagus
 - c. Kubur batu
 - d. Dolmen
9. Masyarakat Indonesia pada masa praaksara hidup secara nomaden. Nomaden artinya.....
 - a. Berburu binatang
 - b. Memproduksi makanan
 - c. Mengumpulkan bahan makanan
 - d. berpindah pindah dari satu tempat ketempat lainnya

10. Alat alat yang digunakan pada masa berburu dan mengumpulkan makanan yaitu.....
- Kapak persegi
 - Kapak genggam
 - Kapak lonjong
 - Candrasa
11. Apa yang dimaksud dengan kepercayaan animisme.....
- Kepercayaan terhadap roh halus
 - Kepercayaan terhadap benda keramat
 - Kepercayaan terhadap pohon
 - Kepercayaan terhadap bangunan
12. Masyarakat pada masa praaksara hidup secara berkelompok, bergotong royong. Contohnya membangun rumah yang dilakukan secara bersama sama mengandung nilai.....
- Tradisi bahari
 - Nilai gotong royong
 - Nilai keadilan
 - Nilai musyawarah
13. Waktu berakhirnya masa praaksara terjadi setelah manusia mulai mengenal.....
- Tulisan
 - Perkembangan kebudayaan
 - Perkembangan pengetahuan
 - Perkembangan teknologi
14. Bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan roh roh nenek moyang atau tanda peringatan untuk orang meninggal adalah.....
- Waruga
 - Menhir
 - Dolmen
 - Kubur peti

15. Manakah gambar dibawah yang merupakan kapak persegi.....

a.



b.



c.



d.



16. Kebudayaan Kjekkenmoddinge atau sampah dapur yang berwujud fosil timbunan kulit kerang dan siput yang menggunung merupakan peninggalan dari zaman.....
- Paleolithikum
 - Mesolithikum
 - Neolithikum
 - Megalitikum
17. Alat yang digunakan pada masa Mesolithikum adalah.....
- Alat serpih
 - Kapak perimbas
 - Kapak genggam
 - Kapak lonjong
18. Periode dimana munculnya tanda tanda kehidupan dengan munculnya binatang binatang kecil dan tidak bertulang punggung adalah masa.....
- Neozoikum
 - Mesozoikum
 - Paleozoikum
 - Arkaikum
19. Periode dimana kehidupan di bumi sudah berkembang dengan binatang binatang yang mencapai bentuk tubuh yang besar seperti dinosaurus adalah zaman.....
- Neozoikum
 - Mesolithikum
 - Neolithikum
 - Megalitikum
20. Masa bercocok tanam diperkirakan semasa zaman.....
- Paleolithikum
 - mesolithikum
 - Neolithikum
 - Megalitiku

Lampiran 21 : RPP Siklus I

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP

A. Identitas Satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan	:MTs Raudlatus Syabab
Materi Pokok	:Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara,Hindu-Buddha, dan Islam
Sub Materi	:Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara
Sub Sub Materi	:Mengenal Masa Praaksara, Periodisasi Masa Praaksara secara Geologis
Muatan Terpadu	:IPS
Kelas	:VII/Genap
Alokasi Waktu	:30X2 Menit

B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR (KD)

KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan

mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	3.4.4 Menjelaskan masa praaksara 3.4.5 Mengidentifikasi masa periodisasi masa praaksara di Indonesia
4.4 menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai Hindu-Budha dan Islam	4.4.1 menyajikan hasil diskusi periodisasi masa praaksara di Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu menjelaskan masa praaksara dengan benar.
2. Melalui media monopoli pintar, Siswa mampu mengidentifikasi periodisasi secara Geologis dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. Menenal masa praaksara (Lampiran)
2. Periodisasi secara Geologis (Lampiran)

E. Pendekatan ,Model dan Metode

Pendekatan	:Saintifik
Model Pembelajaran	:Inquiry Learning
Metode	:Diskusi kelompok, penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan disiplin 3. Guru Menyampaikan motivasi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik 5. Guru menyampaikan Tujuan, KI, dan KD 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan kehidupan manusia pada masa praaksara(mengamati) 2. Guru meminta peserta didik menuliskan pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban peserta didik.(menanya) 3. Guru meminta peserta didik bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi Periodisasi Masa 	40 menit

	<p>Praaksara secara Geologis.(mengumpulkan data)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membagi kelompok 5. Guru memberikan alat permainan monopoli pintar dan menunjuk 1 orang pemain di setiap kelompok 6. Guru menjelaskan tata cara dan peraturan bermain monopoli pintar 7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain monopoli pintar serta membimbing jalannya permainan 8. Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli pintar, dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi. 9. Guru memberikan soal kepada setiap kelompok 10. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya.(mengkomunikasikan) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi. 2. Kesimpulan 3. Kesempatan untuk bertanya bagi peserta didik 4. Menugaskan peserta didik untuk selalu mencari informasi tentang pelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari 5. Evaluasi 	10 menit

	6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam	
--	--	--

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku siswa IPS kelas VII
2. Buku IPS lain yang relevan
3. Internet
4. Buku sumber lain yang relevan

H. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa
2. Media pembelajaran monopoli pintar
3. Alat tulis

I. PENILAIAN

1. Sikap (Lampiran)

No	Sikap/nilai	Nomor Butir Instrumen	Bentuk Instrumen
1.			Observasi
2.			
3.			

2. Pengetahuan (Lampiran)

No	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh butir instrumen 1	Waktu pelaksanaan

1.	Tertulis	Soal Uraian	terlampir	Saat pembelajaran berlangsung
----	----------	-------------	-----------	-------------------------------

3. Penilaian Keterampilan (Lampiran)

No	Teknik	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1.	Observasi	Terlampir	Saat diskusi

Jember, 12 Mei 2023

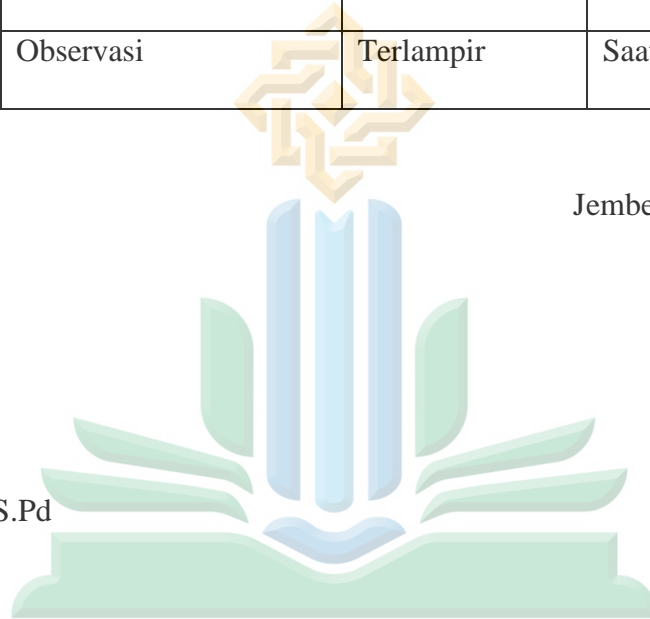
Mengetahui

Guru IPS

Siti Makrifah, S.Pd

Peneliti

Fitria Ningsih



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

A. Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara

1. Mengenal Masa Praaksara

Masa praaksara dimulai sejak manusia ada, itulah titik dimulainya masa praaksara. Waktu berakhirnya masa praaksara tidak sama bagi setiap bangsa. Seperti, Mesir mereka mengenal tulisan kira-kira 3.000 tahun sebelum Masehi. Adapun masyarakat Indonesia mulai mengenal tulisan sekitar abad ke 5 Masehi. Hal ini diketahui dari Yupa (batu bertulis peninggalan kerajaan Kutai) yang terdapat di Muara Kaman.

Pada masa praaksara manusia belum mengenal yang namanya tulisan. Kehidupan manusia pada masa praaksara dapat dipelajari melalui peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan oleh manusia yang hidup pada waktu itu. Peninggalan ini berupa artefak dan fosil. Artefak membantu kita untuk memperkirakan bagaimana perkembangan manusia. Sedangkan fosil membantu untuk mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara.

2. Periodisasi Masa Praaksara

a. Periodisasi secara geologis

1) Zaman Arkaekum

Merupakan zaman tertua, zaman ini berlangsung kira-kira sejak 2.500 juta tahun. Pada zaman itu kulit bumi masih sangat panas, sehingga belum ada kehidupan.

2) Zaman Paleozoikum

Zaman ini berlangsung kira-kira sejak 340 juta tahun lalu. Zaman ini sudah muncul tanda-tanda adanya kehidupan antara lain, munculnya binatang-binatang kecil yang tidak bertulang punggung, berbagai jenis ikan, amfibi dan reptil.

3) Zaman Mesozoikum

Zaman kehidupan pertengahan, berlangsung kira-kira sejak 140 juta tahun lalu. Pada zaman ini, bumi semakin

berkembang .Binatang binatang mencapai bentuk tubuh yang besar sekali yang kita kenali sebagai Dinosaurus, dan juga muncul berbagai jenis burung.Zaman Mesozoikum disebut zaman reptil.

- 4) Neozoikum atau kenozoikum
 - a. Zaman Tersier
 - b. Zaman kuartar



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap (Sikap Disiplin)

No	Sikap yang diamati	Melakukan	
		ya	Tidak
1.	Masuk kelas tepat waktu		
2.	Mengumpulkan tugas tepat waktu		
3.	Memakai seragam sesuai tata tertib		
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan		
5.	Tertib dalam mengikuti pembelajaran		
6.	Mengikuti diskusi sesuai dengan langkah yang ditetapkan		
7.	Membawa buku tulis sesuai mata pelajaran		
8.	Membawa buku teks pelajaran		
	Jumlah skor		

Ya: Apabila peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan

Tidak: Apabila peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan

Petunjuk Penskoran

Jawaban ya diberi skor 1 dan jawaban tidak diberi skor 0

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

Skor $\times 100 =$ Skor

Skor Tertinggi

Sangat baik (A): 80 – 100

Baik (B) :71 – 85

Cukup (C) :56 – 75

Kurang (D) :< 55

B. Penilaian Pengetahuan

No	Periode	Ciri Ciri
1.	Zaman Arkaekum	
2.	Zaman Paleozoikum	
3.	Zaman Mesozoikum	
4.	Zaman Neozoikum dan Kenozoikum	

C. Penilaian Keterampilan

Lembar Observasi Kinerja Diskusi

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Ikut serta dalam penyelesaian tugas diskusi, pelaksanaan diskusi, penyajian dan presentasi hasil diskusi	
2.	Ikut serta dalam penyelesaian tugas diskusi, penyajian namun tidak siap mempresentasikan hasil diskusi	
3.	Tidak pantang menyerah dalam penyelesaian tugas dan aktif bertanya	
4.	Siswa hanya mengikuti temannya saja untuk penyelesaian tugas	

Keterangan Skor	Skor Perolehan	Kriteria Nilai
Baik Sekali = 4	Nilai=.....X 100	A=90-100 baik sekali
Baik = 3	Skor Maksimal	B=71-89 Baik
Cukup = 2		C=56-70 Cukup
Kurang = 1		D=55 Kurang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 22 : RPP Siklus II

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP

A. Identitas Satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan	:MTs Raudlatus Syabab
Materi Pokok	:Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara,Hindu-Buddha, dan Islam
Sub Materi	:Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara
Sub Sub Materi	:Periodisasi Masa Praaksara Secara Arkeologis dan Berdasarkan Perkembangan Kehidupan
Muatan Terpadu	:IPS
Kelas	:VII/Genap
Alokasi Waktu	:30X2 Menit

B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR (KD)

KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba mengolah,menyaji,dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan

mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	3.4.6 Menyebutkan Periodisasi Masa Praaksara secara Arkeologis 3.4.7 Mendeskripsikan Masa Periodisasi berdasarkan Perkembangan Kehidupan
4.4 menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai Hindu-Budha dan Islam	4.4.1 menyajikan hasil diskusi periodisasi masa praaksara di Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu menjelaskan periodisasi masa praaksara secara Arkeologis dengan tepat.
2. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu mengidentifikasi periodisasi berdasarkan perkembangan kehidupan dengan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Periodisasi Masa Praaksara Secara Arkeologis (Lampiran)
2. Periodisasi Berdasarkan Perkembangan Kehidupan (Lampiran)

E. Pendekatan ,Model dan Metode

Pendekatan	:Saintifik
Model Pembelajaran	:Inquiry Learning
Metode	:Diskusi kelompok, penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan disiplin 3. Guru Menyampaikan motivasi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik 5. Guru menyampaikan Tujuan, KI, dan KD 6. Guru mengadakan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa 7. Guru menjelaskan langkah langkah penggunaan media pembelajaran monopoli pintar 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan Periodisasi masa praaksara secara arkeologis (mengamati) 2. Guru meminta peserta didik menuliskan pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban peserta didik.(menanya) 	40 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta peserta didik bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi Periodisasi Masa Praaksara secara Arkeologis dan berdasarkan Perkembangan Kehidupan .(mengumpulkan data) 4. Guru membagi kelompok 5. Guru memberikan alat permainan monopoli pintar dan menunjuk 1 orang pemain di setiap kelompok 6. Guru menjelaskan tata cara dan peraturan bermain monopoli pintar 7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain monopoli pintar serta membimbing jalannya permainan 8. Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli pintar, dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi. 9. Guru memberikan soal kepada setiap kelompok 10. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya.(mengkomunikasikan) 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi. 2. Kesimpulan 3. Kesempatan untuk bertanya bagi peserta didik 	<p>10 menit</p>

	<p>4. Menugaskan peserta didik untuk selalu mencari informasi tentang pelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari</p> <p>5. Guru melakukan post test</p> <p>6. Evaluasi</p> <p>7. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam</p>	
--	---	--

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku siswa IPS kelas VII
2. Buku IPS lain yang relevan
3. Internet
4. Buku sumber lain yang relevan

H. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa
2. Media pembelajaran monopoli pintar
3. Alat tulis

I. PENILAIAN

A. Sikap (Lampiran)

No	Sikap/nilai	Nomor Instrumen	Butir Instrumen	Bentuk Instrumen
1.				Observasi

B. Pengetahuan (Lampiran)

No	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh butir instrumen 1	Waktu pelaksanaan

1.	Tertulis	Soal Uraian	terlampir	Saat pembelajaran berlangsung
----	----------	-------------	-----------	-------------------------------

C. Penilaian Keterampilan (Lampiran)

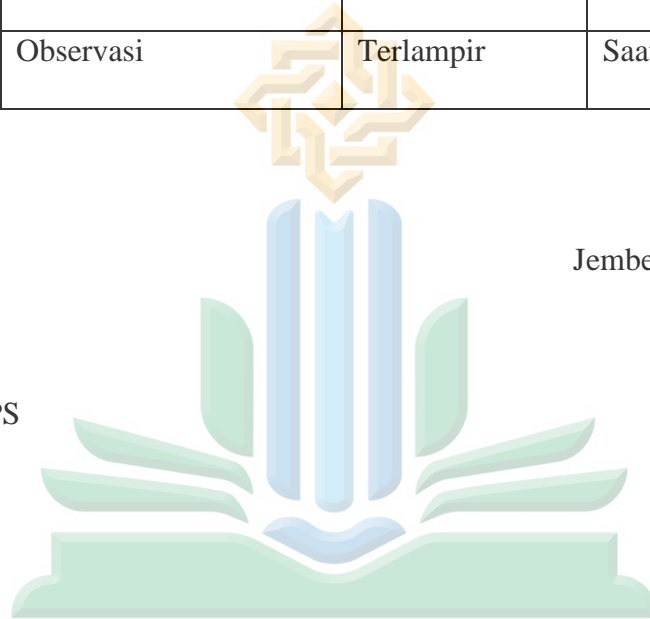
No	Teknik	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1.	Observasi	Terlampir	Saat diskusi

Jember, 12 Mei 2023

Mengetahui

Guru IPS

Peneliti



Siti Ma'rifah, S.Pd

Fitria Ningsih

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

A. Periodisasi secara Arkeologis

1. Zaman Batu

- 1) Paleolitikum
- 2) Mesolithikum
- 3) Neolithikum
- 4) Tradisi Megalitik
 - a. Menhir
 - b. Dolmen
 - c. Kubur peti batu
 - d. Waruga
 - e. Sarkofagus

2 Zaman logam

B. Periodisasi berdasarkan Perkembangan Kehidupan

- a. Masa berburu dan mengumpulkan makanan
 - c. Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana
 - d. Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
- b. Masa bercocok tanam
- c. Masa perundagian

Lampiran 2

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap (Sikap Disiplin)

No	Sikap yang diamati	Melakukan	
		ya	Tidak
1.	Masuk kelas tepat waktu		
2.	Mengumpulkan tugas tepat waktu		
3.	Memakai seragam sesuai tata tertib		
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan		
5.	Tertib dalam mengikuti pembelajaran		
6.	Mengikuti diskusi sesuai dengan langkah yang ditetapkan		
7.	Membawa buku tulis sesuai mata pelajaran		
8.	Membawa buku teks pelajaran		
	Jumlah skor		

Ya: Apabila peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan

Tidak: Apabila peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai aspek

pengamatan

Petunjuk Penskoran

Jawaban ya diberi skor 1 dan jawaban tidak diberi skor 0

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

Skor $\times 100 =$ Skor

Skor Tertinggi

Sangat baik (A): 80 – 100

Baik (B) :71 – 85

Cukup (C) :56 – 75

Kurang (D) :< 55

C. Penilaian Pengetahuan

Deskripsikan perubahan yang terjadi pada masing masing zaman

	Zaman	Deskripsi perubahan
Batu	Paleolithikum	
	Mesolithikum	
	Neolithikum	
Logam		

D. Penilaian Keterampilan

Lembar Observasi Kinerja Diskusi

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Ikut serta dalam penyelesaian tugas diskusi, pelaksanaan diskusi, penyajian dan presentasi hasil diskusi	
2.	Ikut serta dalam penyelesaian tugas diskusi, penyajian namun tidak siap mempresentasikan hasil diskusi	
3.	Tidak pantang menyerah dalam penyelesaian tugas dan aktif bertanya	
4.	Siswa hanya mengikuti temannya saja untuk penyelesaian tugas	

Keterangan Skor	Skor Perolehan	Kriteria Nilai
Baik Sekali = 4	Nilai=.....X 100	A=90-100 baik sekali
Baik = 3	Skor Maksimal	B=71-89 Baik
Cukup = 2		C=56-70 Cukup
Kurang = 1		D=55 Kurang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 23 : RPP Siklus III

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP

A. Identitas Satuan Pendidikan

Satuan Pendidikan	:MTs Raudlatus Syabab
Materi Pokok	:Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara,Hindu-Buddha, dan Islam
Sub Materi	:Kehidupan Manusia pada Masa Praaksara
Sub Sub Materi	:Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia
Muatan Terpadu	:IPS
Kelas	:VII/Genap
Alokasi Waktu	:30X2 Menit

B. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR (KD)

KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya yang terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba mengolah,menyaji,dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan

mengarang)sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam	3.4.8 Mengidentifikasi nilai nilai budaya Indonesia pada masa praaksara
4.4 menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai Hindu-Budha dan Islam	4.4.1 menyajikan hasil diskusi nilai nilai budaya pada masa praaksara di Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media monopoli pintar, siswa mampu mengidentifikasi nilai nilai budaya pada masa praaksara dengan benar

D. Materi Pembelajaran

1. Nilai nilai budaya pada masa praaksara (Lampiran)

E. Pendekatan ,Model dan Metode

Pendekatan	:Saintifik
Model Pembelajaran	:Inquiry Learning
Metode	:Diskusi kelompok, penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik dengan disiplin 3. Guru Menyampaikan motivasi pada siswa 4. Guru melakukan apersepsi pada peserta didik 5. Guru menyampaikan Tujuan, KI, dan KD 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperlihatkan gambar yang berhubungan dengan nilai nilai budaya masa praaksara di Indonesia (mengamati) 2. Guru meminta peserta didik menuliskan pertanyaan seputar gambar dan memberi penguatan terhadap jawaban peserta didik. (menanya) 3. Guru meminta peserta didik bersama teman kelompoknya untuk mengidentifikasi nilai nilai budaya masa praaksara di Indonesia. (mengumpulkan data) 4. Guru membagi kelompok 5. Guru memberikan alat permainan monopoli pintar dan 	40 menit

	<p>menunjuk 1 orang pemain di setiap kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menjelaskan tata cara dan peraturan bermain monopoli pintar 7. Guru mempersilahkan peserta didik untuk bermain monopoli pintar serta membimbing jalannya permainan 8. Guru memeriksa hasil dari permainan monopoli pintar, dan memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi. 9. Guru memberikan soal kepada setiap kelompok 10. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil diskusinya.(mengkomunikasikan) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan refleksi diri atau umpan balik sebagai penguatan materi. 2. Kesimpulan 3. Kesempatan untuk bertanya bagi peserta didik 4. Menugaskan peserta didik untuk selalu mencari informasi tentang pelajaran yang sedang dipelajari atau akan dipelajari 	10 menit

	5. Evaluasi	
	6. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam	

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku siswa IPS kelas VII
2. Buku IPS lain yang relevan
3. Internet
4. Buku sumber lain yang relevan

H. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa
2. Media pembelajaran monopoli pintar
3. Alat tulis

I. PENILAIAN

1. Sikap (Lampiran)

No	Sikap/nilai	Nomor Butir Instrumen	Bentuk Instrumen
1.			Observasi

2. Pengetahuan (Lampiran)

No	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh butir instrumen 1	Waktu pelaksanaan
1.	Tertulis	Uraian	terlampir	Saat pembelajaran berlangsung

3. Penilaian Keterampilan (Lampiran)

No	Teknik	Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan
1.	Observasi	Terlampir	Saat diskusi

Jember, 12 Mei 2023

Guru IPS

Siti Ma'rifah, S.Pd

Mengetahui

Peneliti

Fitria Ningsih



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

A. Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara

a. Nilai Religius (Kepercayaan)

Masyarakat pada zaman praaksara sudah memiliki kepercayaan terhadap adanya kekuatan gaib. Kepercayaan terhadap ghaib atau roh halus disebut dengan animisme. Selain itu, percaya pada roh halus, mereka juga percaya benda benda seperti mata tombak, kapak, dan lain sebagainya memiliki kekuatan gaib, karena ada kekuatan gaibnya maka benda tersebut arus dikeramatkan. Kepercayaan terhadap benda yang memiliki kekuatan gaib disebut dinamisme.

b. Nilai Gotong Royong

Masyarakat masa praaksara hidup secara berkelompok mereka bergotong royong untuk kepentingan bersama. Budaya gotong royong juga dapat dilihat dari peninggalan mereka yang berupa bangunan bangunan batu besar yang dipastikan dibangun secara gotong royong.

c. Nilai Musyawarah

Pada masa praaksara, masyarakat sudah menganut dan mengembangkan nilai musyawarah. Hal ini dapat ditunjukkan dengan dipilihnya pemimpin yang dianggap paling sepuh (tua) yang mengatur masyarakat.

d. Nilai Keadilan

Masyarakat praaksara sudah menerapkan nilai keadilan dalam kehidupannya. yaitu dengan adanya pembagian tugas sesuai dengan kemampuan dan keahliannya. Hal ini menunjukkan sikap yang adil karena setiap orang akan memperoleh hak dan kewajiban sesuai kemampuannya.

e. Tradisi Bercocok Tanam

Masyarakat pada masa praaksara untuk memenuhi kehidupannya adalah dengan cara bercocok tanam. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya alat khas pertanian seperti beliung persegi dan lain sebagainya.

f. Tradisi Bahari (Pelayaran)

Perahu bercadik sangat berperan dalam kehidupan masa praaksara selain sebagai sarana lalu lintas sungai dan laut, perahu ini juga berperan sebagai

alat penyebaran budaya. Dapat diketahui bahwa kehidupan masyarakat praaksara sudah memiliki kebudayaan yang cukup maju. Dengan memiliki kebudayaan dan nilai-nilai tersebut, masyarakat masa praaksara di Indonesia mampu mengadakan hubungan dan menerima budaya baru tanpa mengorbankan kebudayaannya sendiri.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

Instrumen Penilaian

A. Penilaian Sikap (Sikap Disiplin)

No	Sikap yang diamati	Melakukan	
		ya	Tidak
1.	Masuk kelas tepat waktu		
2.	Mengumpulkan tugas tepat waktu		
3.	Memakai seragam sesuai tata tertib		
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan		
5.	Tertib dalam mengikuti pembelajaran		
6.	Mengikuti diskusi sesuai dengan langkah yang ditetapkan		
7.	Membawa buku tulis sesuai mata pelajaran		
8.	Membawa buku teks pelajaran		
	Jumlah skor		

Ya: Apabila peserta didik menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan

Tidak: Apabila peserta didik tidak menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan

Petunjuk Penskoran

Jawaban ya diberi skor 1 dan jawaban tidak diberi skor 0

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

Skor $\times 100 =$ Skor

Skor Tertinggi

Sangat baik (A): 80 – 100

Baik (B) :71 – 85

Cukup (C) :56 – 75

Kurang (D) :< 55

E. Penilaian Pengetahuan

F. Penilaian Keterampilan

1.Deskripsikan Nilai Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia

No	Nilai Nilai Budaya	Deskripsi
1.	Nilai Religius	
2.	Nilai Gotong Royong	
3.	Nilai Musyawarah	
4.	Nilai Keadilan	
5.	Tradisi Bercocok Tanam	
6.	Tradisi Bahari	

Lembar Observasi Kinerja Diskusi

No	Indikator Penilaian	Skor
5.	Ikut serta dalam penyelesaian tugas diskusi, pelaksanaan diskusi, penyajian dan presentasi hasil diskusi	
6.	Ikut serta dalam penyelesaian tugas diskusi, penyajian namun tidak siap mempresentasikan hasil diskusi	
7.	Tidak pantang menyerah dalam penyelesaian tugas dan aktif bertanya	

8.	Siswa hanya mengikuti temannya saja untuk penyelesaian tugas	
----	--	--

Keterangan Skor

Skor Perolehan

Kriteria Nilai

Baik Sekali = 4

$$\text{Nilai} = \dots\dots\dots \times 100$$

A=90-100 baik sekali

Baik = 3

Skor Maksimal

B=71-89 Baik

Cukup = 2

C=56-70 Cukup

Kurang = 1

D=55 Kurang



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 24 : Hasil Pengolahan data N-Gain menggunakan IBM SPSS Statistics 26

Siklus 1

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	.13	.75	.4212	.12313
Ngain_Persen	31	12.50	75.00	42.1163	12.31278
Valid N (listwise)	31				

Siklus 2

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	0	1	.51	.137
Ngain_Persen	31	27	80	51.09	13.746
Valid N (listwise)	31				

Siklus 3

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	.40	.90	.7112	.12709
Ngain_Persen	31	40.00	90.00	71.1197	12.70948
Valid N (listwise)	31				

lampiran 25: Hasil Cek Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Fitria Ningsih

NIM : T20199072

Program Studi : Tadris IPS

Judul Karya Ilmiah : Penggunaan Media Pembelajaran Media Monopoli Pintar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS KELAS VII D di MTs Raudlatus Syabab Sukowono Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (7,6)

1. BAB I : 18 %
2. BAB II : 11%
3. BAB III : 7%
4. BAB IV : 2 %
5. BAB V : 0 %

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.
 Jember, 22 September 2023

Penanggung Jawab Turnitin
 FTIK UIN KHAS Jember

(ULFA DINA NOVENDA, S.SOs.I.M.Pd)

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.

2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB kemudian di bagi 5.

Lampiran 26: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS



Nama : Fitria Ningsih
 NIM : T20199072
 Tempat / Tanggal Lahir : Jember, 01 Januari 2001
 Alamat : Dusun Krajan, RT 002 RW 008 Desa Balet Baru
 Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember
 E-mail : fitriahningsih195@gmail.com
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Tadris IPS
 Riwayat Pendidikan : 1. SDN Sukowono 04
 2. SMP Plus Mambaul Ulum Sukowono
 3. SMK Mambaul Ulum Sukowono