

ABSTRAK

Penelitian ini diangkat dari permasalahan yang terjadi di SD Negeri 040447 Kabanjahe dimana pembelajaran yang dilakukan monoton dan kurang adanya motivasi belajar di dalam diri siswa. Sehingga Pembelajaran tersebut kurang efektif dan siswa banyak yang masi belum menacapai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa dikelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe T.P 2023/2024, mengetahui gambaran prestasi siswa di kelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe T.P 2023/2024, dan untuk mengetahui Apakah ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar di kelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe T.P 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 040447 Kabanjahe dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, test, observasi, dan studi dokumentasi. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada penelitian ini, menunjukkan bahwa rata-rata variabel hasil belajar IPA (Y) adalah 80,36. Angka ini mengindikasikan bahwa secara umum, siswa-siswa kelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe memiliki pencapaian yang baik dalam mata pelajaran IPA. Di sisi lain, untuk variabel motivasi belajar siswa (X), rata-rata adalah 94,43, menandakan bahwa mayoritas siswa kelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This research was based on problems that occurred at SD Negeri 040447 Kabanjahe where the learning was monotonous and there was a lack of learning motivation among students. So the learning is less effective and many students still have not reached the Completion Criteria Minimum (KKM). This research aims to determine the picture of student learning motivation in class V of SD Negeri 040447 Kabanjahe T.P 2023/2024, to find out the picture of student achievement in class V of SD Negeri 040447 Kabanjahe T.P 2023/2024, and to find out whether there is a significant influence between student learning motivation and achievement. studying in class V at SD Negeri 040447 Kabanjahe T.P 2023/2024. The research method used in this research is a quantitative method. This research was conducted at SD Negeri 040447 Kabanjahe with 28 class V students as research subjects. Data collection techniques were carried out using questionnaires, tests, observations and documentation studies. From the results of trials carried out in this research, it shows that the average science learning outcome variable (Y) is 80.36. This figure indicates that in general, class V students at SD Negeri 040447 Kabanjahe have good achievements in science subjects. On the other hand, for the student learning motivation variable (X), the average is 94.43, indicating that the majority of class V students at SD Negeri 040447 Kabanjahe have a high level of learning motivation.

Keywords: Monopoly Game, Learning Media