

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1. Media Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *Medius* yang mempunyai arti perantara atau pengantar. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Sejumlah pakar membuat batasan tentang media diantaranya ditemukan oleh *Association of Education And Communication Technology (AECT)* Amerika. Menurut AECT, Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. (Hamzah B Uno, profesi kependidikan, 2011:113-114)

“Asmariyani (2016:26)” mengatakan bahwa. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, secara harfiah mempunyai arti antara, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi untuk sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana ; serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. Edgar Dale (Azhar Arsyad, media pengajaran:26-27) mengklarifikasi

pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klarifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidikan dalam menentukan alat bantu apa yang seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Menurut Maidatul Amalia (2020:14). Ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya dengan karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dapat disimpulkan bahwa, manfaat media pembelajaran diantaranya ialah dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan dan mengarahkan perhatian, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Yang mana dari manfaat ini dapat membantu meningkatkan motivasi serta mengasah kemampuan siswa ke arah yang lebih baik.

2.1.3. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi 6 yaitu (menurut Maidatul Amalia pada jurnalnya pada tahun 2020:16-17)

- a) Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk. Yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya. Media audio merupakan media yang bisa di dengar saja, menggunakan indera telinga sebagai salurannya, Media audio berupa suara, musik, lagu, suara radio, kaset suara atau CD dan sebagainya.

- b) Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.
- c) Media *microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan prestasi grafis dengan mudah dan cepat.
- d) Media internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- e) Media multimedia merupakan perpaduan berbagai betruk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

2.1.4. Media Monopoli

1. Pengertian Media Monopoli

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Hasil penelitian beberapa ahli yang telah menguji kelayakan media permainan monopoli serta memberikan kesimpulan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Monosa (monopoli bahasa) merupakan media pembelajaran monopoli dengan memasukkan unsur bahasa dan gambar edukatif yang digunakan dengan cara bermain atau permainan seperti permainan monopoli untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan berbahasa peserta didik. Permainan dalam pembelajaran dapat mendukung terciptanya rangsangan pada anak dalam berbahasa salah satunya dengan media pembelajaran berupa gambar yang terdapat pada buku atau poster. Kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan anak dalam berbahasa dapat diciptakan pendidik sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik maupun kondisi sekolah. Dengan demikian, media monopoli adalah media

pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain, yang dapat merangsang keaktifan siswa, semangat belajar, serta dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik (Maidatul Amalia, 2020:16-20).

2.1.5. Langkah Penerapan Media Pembelajaran Monopoli

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

- a) Media monopoli di letakan diatasmeja yang sudah disediakan .
- b) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang. Dari 20 orang siswa guru membuat menjadi 6 kelompok.
- c) Permainan ini di lakukan antar kelompok satu dengan kelompok lainya.
- d) Pertama-tama permainan ini dimainkan oleh:
 1. kelompok 1 melawan kelompok 3
 2. kelompok 2 melawan kelompok 5
 3. kelompok 4 melawan kelompok 6
- e) Guru meminta siswa untuk melempar dadu dan permainan di mulai dari garis start dan ke garis finish. Dan di setiap langkahnya kelompok harus menebak apa yang gambar yang ada pada permainan tersebut.
- f) Kelompok yang masuk ke dalam penjara kelompok tersebut tidak dapat berjalan 1x putaran.
- g) Kelompok yang mendapat tanda tanya (?) akan menjawab pertanyaan dari guru.
- h) Kelompok yang paling cepat sampai garis finish dinyatakan sebagai pemenang

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli (Arif, S.Raharjo, Muji, S.P,2019). Kelebihan media permainan monopoli antar lain:

- a) Pembuatannya sederhana.
- b) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- c) Perawatan dan pemeliharannya relatif mudah.
- d) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- e) Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.

- f) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- g) Dapat dimainkan lebih dari 5 orang. 8) Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
- h) Mudah dioperasikan.

Kekurangan media permainan monopoli

1. Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
2. Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.
3. Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan.

2.1.7. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor menjadi hasil dari aktivitas belajar (Ahmad Susanto 2016:5). Selanjutnya Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terdapat pada siswa setelah memperoleh pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilannya. guru dapat melihat hasil belajar siswa melalui kemajuan-kemajuan yang terdapat pada siswa.

2.1.8. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan(Slameto dalam Moh. Suardi,2020), faktor-faktor tersebut secara global dapat diuraikan dalam dua bagian yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yaitu, faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang termaksud ke faktor internal adalah:

- a. Faktor Jasmani/ Faktor Kesehatan , sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan serta bagian-bagian tubuh bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

- b. Faktor Psikologis, sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh /badan. Faktor psikologi yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termaksud ke dalam faktor eksternal adalah:

- a. Faktor Keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor Sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor Masyarakat, masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dalam kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa berhasil tidaknya siswa dalam pembelajaran tergantung pada faktor internal yaitu integrasi, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, keberhasilan siswa.

2.1.9 Pengetian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Kemdikbud Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang, mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keinginan tahaun ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat

dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil keputusan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada disekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan berbangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitar dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.10. Materi Pembelajaran IPAS Indonesiaku Kaya Budaya Topik: B Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya. Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi

keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain. Setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas budayanya masing-masing. Mulai dari pakaian adat, makanan tradisional, rumah adat, dan masih banyak lagi. Perbedaan inilah yang membuat Indonesia menjadi indah dan unik.

a) Pakaian Adat

pakaian adat tradisional adalah pakaian tradisional yang sudah dipakai turun-temurun dan merupakan salah satu identitas daerah yang dibanggakan oleh sebahagian besar pendukung kebudayaan tersebut. Pakaian adat memiliki ciri khas yang berbeda di setiap daerahnya. Hal ini terjadi untuk mengekspresikan identitas suatu daerah.



Gambar 2.1 Gambar pakaian Adat

SUMBER: <https://id.pinterest.com/pin/645985140277919529/>

b) Rumah Adat

Rumah adat atau rumah tradisional merupakan sebuah karya peninggalan kebudayaan yang masih ada hingga saat ini. Rumah adat merupakan komponen penting dari unsur fisik cerminan budaya yang terbentuk dari tradisi masyarakat. Berikut ini adalah gambar rumah adat



Gambar 2.2 Gambar Rumah Adat

Sumber: <https://padang.harianhaluan.com/fokus/pr-1062386647/daftar-nama-rumah-adat-di-indonesia-lengkap-dari-34-provinsi-semuanya-unik>

c) Makanan khas

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang kaya, termasuk kuliner makanan tradisional yang punya cita rasa unik di setiap daerah. Berikut deretan makanan tradisional yang bisa ditemukan di berbagai penjuru nusantara.

1. Mi Aceh (Provinsi Aceh)
2. Bika Ambon (Sumatera Utara)
3. Rendang (Sumatera Barat)
4. Pendap (Provinsi Bengkulu)
5. Gulai Belacan (Provinsi Riau)
6. Pempek (Sumatera Selatan)

7. Mi Bangka (Bangka Belitung)
8. Seruit (Lampung)



Gambar 2.3 Makanan khas

Sumber: makanan+tradisional+indonesia+berbagai+daerah+dalam+satu+gambar&tbn=isch&ved=2ahUKEwic6G_aaDAXW9bmwGHakdCGcQ2-cCegQIABAA&oq

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, terdapat 1340 suku bangsa yang ada di tanah air kita. Suku bangsa ini tersebar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras. Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras.

2.2 Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan di antaranya:

1. “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pertualangan Nusantara Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar Timbangan” Berdasarkan hasil analisis pembahasan hasil penelitian yang dilakukan

pada siswa SDN Timbangan Kecamatan Cingandamekar Kabupaten Kuningan, dapat disimpulkan beberapa hal berkaitan dengan pengaruh penerapan media monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar negeri timbangan (1) Berdasarkan hasil penelitian dari kelas control dan eksperimen didapati bahwa motivasi belajar pada kelas control berbeda dengan kelas eksperimen, dikarenakan pada kelas control hanya menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa dengan dibantu oleh media pembelajaran, yang berbeda dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli. Pada kelas control motivasi belajar siswa terbilang cukup rendah sedangkan pada kelas eksperimen motivasi belajar siswa meningkat. (2) Hasil posttest yang dilakukan pada kelas control dan eksperimen mendapat skor atau nilai yang berbeda yaitu nilai rata-rata yang didapat pada kelas control sebesar 69 dengan nilai paling rendah 62 dan yang paling tinggi yaitu 82 sedangkan nilai pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 12,05. (3) berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 2900 diketahui nilai terhitung $(3.11) > T_{tabel} (2.07)$ dan nilai signifikansi $0.003 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh media monopoli petualangan nusantara (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di sekolah dasar negeri Timbangan Kecamatan di Cingandamekar Kabupaten Kuningan.

2. Penelitian yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Amalia yang berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap motivasi dan hasil belajar siswa terhadap motivasi dan hasil belajar” berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MIN 29 Kabupaten Bireun. Hal ini dapat dilihat dimana rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi panas dan perpindahannya dapat dikategorikan sangat tinggi. Hasil analisis data tersebut didukung oleh Nurmiati dan Zulkkarnain Gazali bahwa motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran monopoli sangat tinggi karena dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa, sehingga menimbulkan motivasi belajar dan terjadinya interaksi langsung siswa dengan siswa.
3. Penelitian yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Irsyad Wahyu Irwan yang berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD” berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar

peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SDN 2 Tambahrejo, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu regresi linear sederhana dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,7468 > 0,444$. H_0 ditolak H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD sebesar 0,7468. Data ini didukung dengan perbandingan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu $81,86 > 75$.

Dari yang dilihat peneliti dalam sekolah SD Swasta Letjen Jamin Ginting Berastagi penggunaan media pada proses pembelajaran dimana guru masih menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran menjadi tidak efektif dan cenderung membosankan. Dan dari masalah yang dihadapi dalam sekolah tersebut penulis sangat tertarik mengambil penelitian **“Pengaruh Media Monopoli Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Letjen Jamin Ginting’s Berastagi”**

2.3. Kerangka Berpikir

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran dalam kelas secara keseluruhan menggunakan metode ceramah yang membuat siswa monoton dan pasif. Hal ini dapat berkaitan dengan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa, maka diperhatikan aspek yang dapat direncanakan dalam langkah-langkah sehingga menjadikan siswa untuk belajar aktif yang berarti mereka mampu berpikir, bertindak, terampil dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari serta mempunyai motivasi diri.

Untuk dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik. Salah satu dengan menggunakan Media Monopoli Pintar yang dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan motivasi siswa dalam belajar, maka akan mudah dalam menyelesaikan permasalahan dan soal-soal pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Melalui Media Monopoli Pintar ini diharapkan dapat meningkatkan suasana, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar yang baik di dalam kelas belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Tabel 2.5 Kerangka Berpikir



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas jawaban sementara atas pertanyaan penelitian (Bambang Prasetyo 2014). Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada pengaruh Media Monopoli Pintar (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPAS.

H_1 : Terdapat pengaruh Media Monopoli Pintar (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPAS