



JURNAL INOVASI PENDIDIKAN

Volume 1 Nomor 2 Tahun 2023, Halaman 284-294

E-ISSN: 2987-4696, P-ISSN: 2986-4925

<https://edukhasi.org/index.php/jip>

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PETUALANGAN NUSANTARA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI TIMBANG

Nurul Ivani

STKIP Muhammadiyah Kuningan

email: nurulivani498@gmail.com

Agatha Kristi Pramudika Sari

STKIP Muhammadiyah Kuningan

Abstract

Keywords:

Monpera
media;
Motivation to
learn.

This study aims to: (1) To find out the application of archipelago adventure monopoly learning media to students' learning motivation in social studies subjects in class V at SD Negeri Timbang. (2) To find out the effectiveness of the application of archipelago adventure monopoly learning media on student learning motivation in social studies class V at SD Negeri Timbang. (3) To find out the effect of the application of archipelago adventure monopoly learning media on students' learning motivation in social studies class V at SD Negeri Timbang. This study uses a Quasi Experimental Design research type. The research design used is True experimental design. This design is a type of research design that belongs to the Posttest-Only Control Design approach. In this study, the population was all fifth grade students at SD Negeri Timbang, Cigandamekar sub-district, while for the sample, there were 21 class Va students and 22 class Vb students. The average posttest result in the control class (Va) was 69. And the average score in the experiment class 86 which experienced an increase of 12.05. Based on the results of calculations using SPSS 29.00, it is known that the value of T_{count} (3.111) > T_{table} (2.073) and a significance value of $0.003 < 0.05$, it can be concluded that the variable influence of Monopoly Media Adventures of the Archipelago (X) affects students' learning motivation in social studies class V at SD Negeri Tambang Cigandamekar, Kuningan.

Abstrak

Kata Kunci:

Media monpera;
Motivasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di kelas V di Sekolah Dasar Negeri Timbang. (2) Untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar Negeri

Timbang. (3) Untuk mengetahui pengaruh Penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di Sekoah Dasar Negeri Timbang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Ekperimental Desain*. Desain penelitian yang digunakan adalah *True experimental desain*. Desain ini adaah salah satu jenis desain penelitian yang tergolong kedalam pendekatan desain *Posttest- Only Control Desain*. Dalam penelitain ini populasinya yaitu seluruh siswa kelas V SDN Timbang kecamatan Cigandamekar, sedangkan untuk sampel nya yaitu Siswa kelas VA yang berjumlah 21 dan kelas Vb yang berjumlah 22. Hasil rata-rata posttest pada kelas control (Va) 69. Dan nilai rata-rata pada kelas esperimejn 86 yang mengalami peningkatan sebesar 12.05. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 29.00 diketahui nilai $T_{hitung} (3.111) > T_{tabel} (2.073)$ dan nilai signifikansi $0.003 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh media monopoli petualangan nusantara (X) berpengaruh terhadap motivasi belaja siswa pada mata pelajaran IPS kelas V disekolah dasar negeri Timbang Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan.

Dikirim: 13 Juli 2023; Diperbaiki: 24 Juli 2023; Diterima: 25 Juli 2023



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
© 2023 author(s)

✉ **Corresponding Author:**

Nurul Ivani
STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia
Email: nurulvani498@email.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran, di antaranya yaitu media pembelajaran visual, audio dan audio-visual. Sesuai dengan situasi dan kondisi seperti yang kita rasakan saat ini, maka guru harus lebih inovatif lagi dalam menyiapkan maupun membuat media pembelajaran

Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan peserta didik selama pembelajaran dalam penggunaan dari model, media, strategi maupun media-media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selam proses pembelajarannya dapat membantu peserta didik memahami suatu konsep yang bersifat abstrak. Media sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dalam menggunakan kata-kata atau kalimat

Dari hasil praobservasi yang dilakukan peneliti di kelas v sekolah dasar negeri timbang didapat informasi yaitu ketika proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tersebut kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah tanpa dengan dibantu oleh media pembelajaran yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bisa membuat motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi untuk menangkap setiap materi yang disampaikan.

Menurut Asmariansi (2016:26) 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 dapat 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.

Menurut Somantri dalam Sapriya (2012:11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar, karena siswa sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya.

Sri suci dkk (2015:177) menyatakan 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. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli.

Salah satu factor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi, dengan ada motivasi, siswa akan belajar lebih keras apalagi dengan diperbantukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Dorongan motivasi siswa dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk menerapkan suatu media pembelajaran berupa monopoli petualangan nusantara untuk menunjang proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar lebih menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar pada siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti menagambil judul “Pengaruh Penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di Sekoah Dasar Negeri ‘Timbang”

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dikelas V di Sekoah Dasar Negeri Timbang (2) Untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di Sekoah Dasar Negeri Timbang (3) Untuk mengetahui pengaruh Penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas V di Sekoah Dasar Negeri Timbang. Manfaat penelitian ini yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran monopoli petulangan nusantara. Dengan adanya penelitian ini yang mendeskripsikan tentang cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien, untuk menambah wawasan dan pengetahuan

tentang cara mengajar dengan menerapkan media Monopoli dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik

METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode Pre-Eksperiment dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka digunakan *Quasi Ekperimental Desain*. Desain penelitian yang digunakan adalah *True experimental design*. Desain ini adalah salah satu jenis desain penelitian yang tergolong kedalam pendekatan desain *Posttest- Only Control Desain*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara dalam mata pelajaran IPS kelas V. pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Timbang Kecamatan Cigandamekar, Kabupaten Kuningan. Subjek penelitian yang diambil adalah peserta didik kelas Va dengan jumlah 22 yang digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas Vb dengan jumlah 21 yang digunakan sebagai kelas eksperimen.

Pada pertemuan pertama ditanggal 14 maret, setelah dilakukan observasi, peneliti langsung mendatangi kelas yang akan dilakukan treatment. Kelas yang pertama yang didatangi yaitu kelas control yang akan melakukan pembelajaran konvensional tanpa ada nya media pembelajaran. Di kelas kelas control awal mulanya peneliti melakukan perkenalan terlebih dahulu terhadap peserta didik yang akan diberikan materi pembelajaran dan juga diberikan arahan sebelum pembelajaran dimulai. Ketika pembelajaran dilakukan peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan model dan metode ceramah dan Tanya jawab saja hingga akhir pembelajaran selesai, namun ketika pembelajaran akan selesai, peneliti memberikan terlebih dahulu tugas pada peserta didik yaitu berupa mengisi angket yang berisi 22 pertanyaan terhadap motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Kemudian pada pertemuan kedua di tanggal 15 Maret yang dilakukan terhadap kelas eksperimen yang akan diberikan treatment lebih dengan tambahan penerapan media pembelajaran berupa monopoli petualangan nusantara, pada awal pembelajaran peneliti melakukan hal yang sama seperti pada kelas control yaitu perkenalan terlebih dahulu karena kelas eksperimen merupakan kelas yang berbeda dengan kelas kontrol yaitu kelas Vb dan kelas eksperimen adalah kelas Va. Setelah melakukan perkenalan, peneliti mulai menyampaikan materi pembelajaran dari tema 7 dengan menggunakan metode dan model ceramah terlebih dahulu namun dipertengahan pembelajaran, peneliti mulai menerapkan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara saat menyampaikan materi. Ketika peneliti mulai menggunakan media pembelajaran terlihat para peserta didik mulai sedikitnya antusias dengan materi pembelajaran yang disampaikan, karena dengan menerapkan media pembelajaran monopoli peserta didik lebih paham dan mengerti. Setelah dilakukan nya treatment dengan menggunakan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara peserta didikan diharuskan untuk mengisi beberapa pertanyaan pada angket yang

diberikan peneliti yang berjumlah 22 butir soal. Agar peneliti bias tahu seberapa besar peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah dilakukan treatment tersebut.

Menurut Sugiyono (2017:121), Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Terkait realibilitas penelitian dapat dilihat dari table berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.749	22

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas

Berdasarkan hasil pengujian reabilitas di atas diketahui angka cronbach's alpha 0.749, leh karena itu dapat disimpulkan bahwa intrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variable soal dikatakan realibel atau handal karena di atas 0.6.

Adapun instrumen yang digunakan sebagai sumber cakupan data antara lain: Angket/kuesioner. Angket/kuesioner adalah bentuk lembaran berupa sejumlah pertanyaan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang ia alami dan ketahuinya. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui peristiwa maupun kejadian yang dianggap penting oleh peneliti pada saat penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Deskripsi data

Untuk mengetahui data tentang motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan data hasil posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terdiri dari 22 butir pertanyaan pada angket motivasi belajar siswa. Adapun data yang diperoleh yaitu:

No	Nama	Kelas kontrol Post-test	No	Nama	Kelas eksperimen Post-test
1.	A	80	1	Z	86
2.	B	72	2	W	81
3.	D	62	3	D	76
4.	E	74	4	R	83
5.	F	69	5	F	80
6.	G	67	6	G	79
7.	H	77	7	T	82
8.	I	73	8	H	83
9.	J	68	9	B	83
10.	K	65	10	T	81
11.	L	64	11	Y	80
12.	M	67	12	J	81
13.	N	67	13	K	81
14.	O	70	14	N	82

No	Nama	Kelas kontrol	No	Nama	Kelas eksperimen
		Post-test			Post-test
15.	P	69	15	J	84
16.	Q	67	16	H	76
17.	R	66	17	Y	79
18.	S	65	18	R	82
19.	T	67	19	R	83
20.	U	68	20	E	81
21.	V	74	21	R	79
22.	W	67			
Jumlah		1518	Jumlah		1702
Rata-rata		69	Rata-rata		81.05

Table 2. *Data nilai posttest kelas control dan eksperimen*

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi ketimbang dengan kelas control yang hanya memperoleh score 1518 dengan rata-rata 69 berbeda dengan hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen yang medapat score 1702 dengan rata-rata 81.05.

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil prasyarat analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untu mengetahui normal tidaknya sampel penelitian yang diambil melalui penelitian. Hasil uji normalitas bias dilihat pada *test of normality* setelah diolah dengan SPSS 29.00. uji normalitas yang digunakan adalah uji normlaitas dengan metode Shapiro-wilk.

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
motivasi belajar monpere	Postest control (Konvensional)	.174	22	.081	.954	22	.383
	Postest Eksperimen (Media monpera)	.193	21	.039	.944	21	.259

a. Lilliefors Significance Correction

Table 3. *Uji normalitas posttest, dari kelas eksperimen dan kelas control*

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat dari nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas control menunjukkan nilai *Sig. Kolmogorov-Smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* > 0,05. Maka bisa dinyatakan data berdistribusi normal. Dikarenakan data penelitian berdistribusi normal maka penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menggunakan statistic parametric yaitu: Uji paired sample t test, uji homogenitas, serta uji independent sample t test.

						One- Sided p	Two- Sided p			Lower	Upper
Hasi motiva si	Equal variances assumed	.483	.491	-	41	.002	.003	-3.848	1.237	-6.346	-
		3.111								1.351	
belajar monp era	Equal variances not assumed			-	40.788	.002	.003	-3.848	1.233	-6.340	-
		3.120								1.357	

Tabel 5. Uji Independent sample t-test pada posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,03 < 0,05$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil tes siswa antara penerapan media monopoli petualangan nusantara dengan model *Konvensio*

d. Uji hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	59.970	1.942		30.880	<.001
	Kelas	3.848	1.237	.437	3.111	.003

a. Dependent Variable: Hasi motivasi belajar monpera

Tabel 6. Hasil uji coefficientsts

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 29.00 diketahui nilai Thitung (3.111) > Ttabel (2.073) dan nilai signifikansi $0.003 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh media monopoli petualangan nusantara (X) berpengaruh terhadap motivasi



Gambar 1. Siswa sedang mempraktekan media monpera



Gambar 2. *Siswa menjelaskan hasil praktek*

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang menggunakan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara dan perbedaan dengan pembelajaran konvensional biasa.

Hasil analisis data penelitian yang dibuktikan melalui analisis uji statistic parametric dengan menggunakan SPSS membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan benar karena terdapat perbedaan antara penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara dengan pembelajaran konvensional biasa tanpa dibantu dengan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan pemberian treatment yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen maka peneliti melakukan pengambilan nilai berupa posttest yang dilakukan di kedua kelas, pengambilan nilai ini bertujuan Apakah setelah dilakukan treatment pada kedua kelas akan mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 67.56 Sedangkan dari nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah sebesar 63.51. data kedua data tersebut dapat dilihat perbandingan antara score yang diperoleh dari kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran biasa saja (konvensional) berbeda dengan kelas eksperimen yang dibantu dengan menerapkan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara yang hasilnya lebih tinggi. Itu membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS. Pengambilan nilai ini dilakukan dengan cara siswa mengisi angket yang dibagikan oleh peneliti.

Bisa kita lihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata posttest antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen yang awalnya score pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 69 berbeda dengan nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen yang mendapat nilai rata-rata sebesar 81.05, sehingga dapat dilihat dari kedua kelas tersebut nilai scorenya meningkat sebesar 12.05%. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menguji data tersebut dengan tujuan mengetahui karakteristik data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji independent sample t-test. Setelah pengujian dilakukan menggunakan bantuan software analisis data SPSS dengan taraf signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95%. Semua data berdistribusi normal dan homogen, dan terdapat perbedaan pada uji independent sample t-test. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Timbang meningkat atau

berpengaruh dengan diterapkannya media pembelajaran monopoli petualangan nusantara ketimbang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan perhitungan statistik serta diperkuat dengan teori atau penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan dan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan atau menerapkan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional pada kelas V mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri Timbang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pembahasan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SDN Timbang Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan, dapat disimpulkan beberapa hal berkaitan dengan pengaruh peneapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara terhadap motivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar negeri Timbang. (1) Berdasarkan hasil penelitaian dari kelas control dan eksperimen didapati bahwa motivasi belajar pada kelas control berbeda ketimbang 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 di 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 sebesar 62 dan yang paling tinggi yaitu 82, sedangkan nilai posttest pada kelas kontrol mendapat nilai rata-rata yaitu 81.05 dengan nilai terendah sebesar 71 dan yang paling tinggi sebesar 86. Dengan ini hasil posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 12.05. (3) Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 29.00 diketahui nilai $T_{hitung} (3.111) > T_{tabel} (2.073)$ 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 Timbang Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan.

Saran

Sebagaimana dengan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka peneliti memberikan saran untuk guru, dan para peneliti selanjutnya yang akan mengulang Kembali penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk Guru, penerapan media pembelajaran monopoli petualangan nusantara dapat menjadi alternatif bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, karena dengan penggunaan media pembelajaran semangat belajar atau motivasi siswa akan bias bertambah. (2) Untuk peneliti selanjutnya, memperluas teori berkenaan dengan penelitian media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran serta dapat mengembangkan metode penelitian yang kemudian peneliti selanjutnya bisa menemukan perubahan baru secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmariansi. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 26. DOI: <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Palupi, R. S. (2013). Pelaksanaan Pembelajaran IPS di SMK Nasional Pati. *Jurnal pendidikan ekonomi*, 71 Vol. 01 No. 1.
- Rike Andriani, d. R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 82. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Rudi susilana. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sari mahdalena, d. M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V A Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *jurnal pendidikan*, 120. DOI: <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Suciati , d. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran Disekolah. *Mimbar sekolah dasar*, 177. DOI: <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tias kumala Dwi, D. (2021). Pengembangan Media Monopoli Petualangan Nusantara (Monpera) Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari . *Jurnal pedagogik pendidikan dasar*, 110 Vol. 8 N0.2. DOI: <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.40484>
- Yoland Febrita, d. M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *jurnal panel nasional*, 185.