

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli
Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan
Budaya Indonesia

Nama : Lutfiah Fairuz Zahro

Nim : 210404072

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Iqnatia Alfiansyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 04411602194



Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.
NIP. 04411502162

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arissona Dia Indah Sari S.Pd., M.Pd.

NIP. 04411604211

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh Lutfiah Fairuz Zahro ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi pada tanggal 07 Mei 2025

Dewan Penguji

Dewan Penguji



(Afakhrul Masub Bakhtiar, M. Pd.)

NIP. 04411502165

Ketua



(Ignatia Alfiansyah, S.Pd., M.Pd.)

NIP. 04411602194

Anggota



(Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.)

NIP. 04411502162

Anggota

Menyetujui
Dekan FKIP



(Dr. Nur Fauziah, M. Pd)
NIP. 04210605131

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



(Dr. Arissona Dia Indah Sari S.Pd., M.Pd.)
NIP. 04411604211

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“kesuksesan tidak diukur dari seberapa sering anda jatuh, tetapi seberapa sering anda bangkit kembali”

(Vince Lombardi)

”Kalau tidak bisa menjadi pohon besar yang rindang, jadilah rumput kecil yang menyejukkan (tetaplah bermanfaat meskipun dalam hal-hal kecil, termasuk dalam ilmu dan pendidikan.)”

(KH. Maimun Zubair)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa Syukur dan bangga, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak M. Sutardi dan Almh Ibu Lilik. M, terima kasih atas setiap doa yang tak pernah terputus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan yang tiada henti.
2. Saudara/ saudari saya, terima kasih atas motivasi, canda tawa, serta kebersamaan yang menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjalanan ini.
3. Bapak, Ibu guru dan dosen yang telah mendidik, membimbing serta memberi pengetahuan dan pengalaman yang berharga.
4. Diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan hingga sejauh ini. Untuk setiap usaha, air mata, dan lelah yang tak terhitung. Semoga perjalanan ini menjadi awal dari langkah-langkah besar berikutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang judul “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia” dengan baik.

Skripsi ini dapat selesai karena atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik;
2. Dr. Nur Fauziah, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik;
3. Dr. Arissona Dia Indah Sari S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik;
4. Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan meluangkan waktunya selama penyusunan skripsi ini;
5. Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan meluangkan waktunya selama penyusunan skripsi ini;
6. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan;
7. Seluruh Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu dalam kelancaran proses administrasi akademik.
8. Heri Suwarsono, S.Pd. selaku Kepala UPT SD Negeri 57 Gresik atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasama yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Laili Fitriyah, S. Pd., dan Ratna Yuniar, S. Pd. Selaku wali kelas IV A dan IV C UPT SD Negeri 57 Gresik, atas izin, kesempatan, bantuan, serta dukungan

yang diberikan, serta kerja sama yang baik sehingga penelitian ini dapat berlangsung dengan lancar.

10. Mas'ud, S.Pd. selaku Kepala sekolah SD YPI Darussalam yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan uji coba instrumen penelitian
11. Amandatriya Nissa Adilah, S. Pd., Gr. Yang telah memberikan izin untuk menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dalam kelancaran dan keberhasilan dalam penelitian ini
12. Kedua orang tua, atas setiap do'a yang tidak pernah terputus, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti.
13. Hapsari, Ida Bayu, Vita, Mitha Anisa, dan Ayu Mita yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat yang telah kalian berikan sepanjang perjalanan perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini
14. Teman-teman mahasiswa jurusan PGSD angkatan 2021 atas kekompakan, dukungan dan juga kebersamaan selama masa perkuliahan
15. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, atas segala bentuk bantuan, dukungan, dan kontribusi yang telah diberikan dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Gresik, 07 Mei 2025

Lutfiah Fairuz Zahro

ABSTRAK

Lutfiah Fairuz Zahro (210404072). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia. program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik. Dosen Pembimbing (1) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. Dosen Pembimbing (2) Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan jenis *quasi eksperimen*. Desain dalam penelitian ini yaitu *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilakukan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli dan kelas IV C sebagai kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media permainan monopoli. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV A dan C UPT SD Negeri 57 Gresik sebanyak 58 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian pada uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang berarti kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia

Kata kunci: Media pembelajaran, Permainan Monopoli, Hasil belajar, Kekayaan Budaya Indonesia.

ABSTRACT

Lutfiah Fairuz Zahro (210404072). *The Effect of the Use of Monopoly Game Learning Media on the Learning Outcomes of Indonesian Cultural Wealth Materials. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. University of Muhammadiyah Gresik. Supervisor (1) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. Supervisor (2) Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd*

This study aims to describe the influence of the use of monopoly game learning media on the learning outcomes of students of Indonesian cultural richness materials. The method used in this study is an experimental method with a quasi experimental type. The design in this study is a non-equivalent control group design. The design of this study involves two classes, namely class IV A as an experimental class that is taught using monopoly game media and class IV C as a control class that is taught without using monopoly game media. The sample used was 58 students in grades IV A and C of Sd Negeri 57 Gresik. The data collection technique uses a learning outcome test. Based on the results of the research on the Independent Sample T-test which showed a Sig. (2-tailed) value of $0.000 \leq 0.05$ which means less than 0.05, H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there is an influence of monopoly game learning media on the learning outcomes of students of Indonesian cultural wealth materials

Keywords: *Learning media, Monopoly Games, Learning outcomes, Indonesian Cultural Wealth.*

DAFTAR ISI


HALAM JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Batasan Penelitian	5
F. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Penelitian Yang Relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	25
D. Hipotesis.....	26

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi oleh Lutfiah Fairuz Zahro ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi pada tanggal 07 Mei 2025

Dewan Penguji

Dewan Penguji


(Afakhrul Masub Bakhtiar, M. Pd.)


NIP. 04411502165

Ketua


(Ignatia Alfiansyah, S.Pd., M.Pd.)

NIP. 04411602194

Anggota


(Nataria Wahvuning Subavani, M.Pd.)

NIP. 04411502162

Anggota

Menyetujui
Dekan FKIP



(Dr. Nur Fauziah, M. Pd.)
NIP. 04210605131

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

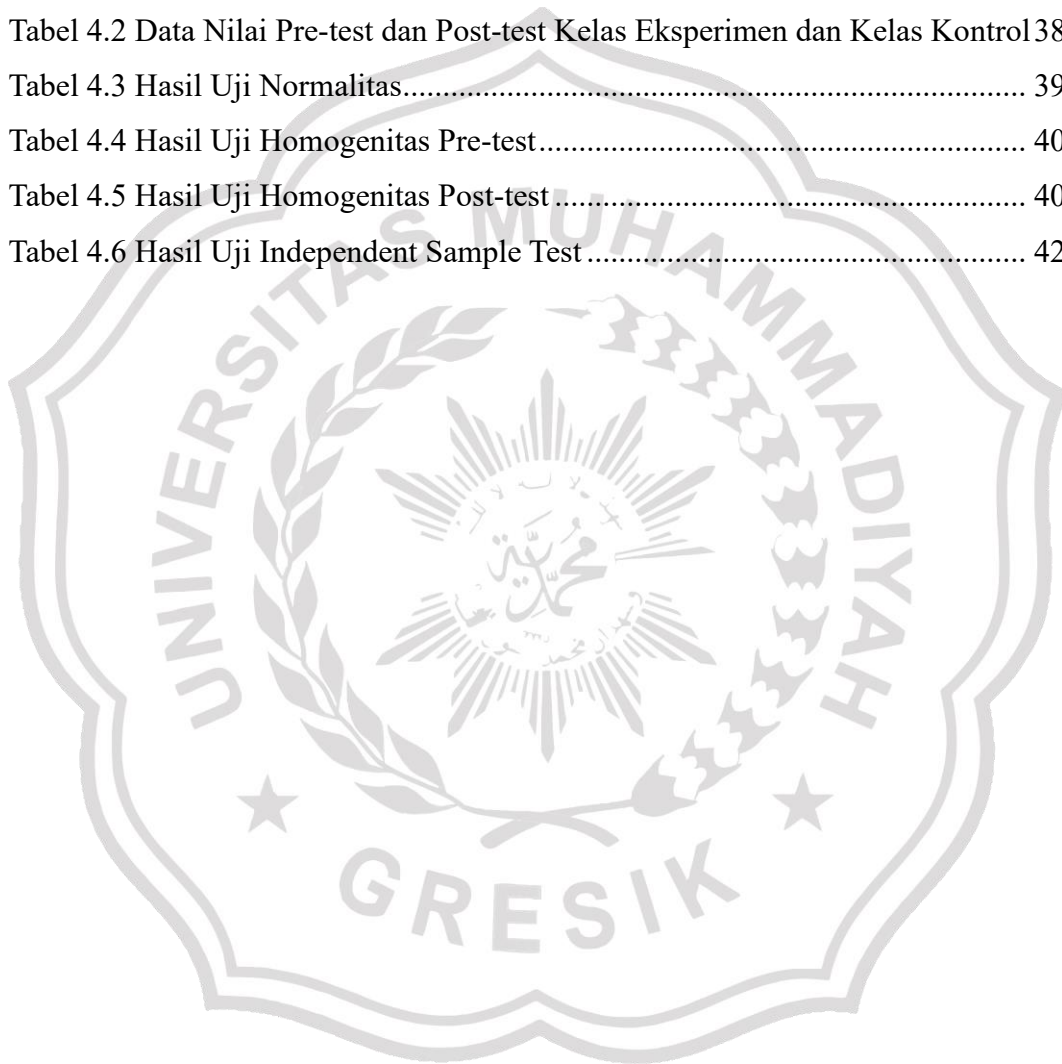


(Dr. Arissona Dia Indah Sari S.Pd., M.Pd.)
NIP. 04411604211

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Materi Pembelajaran	29
E. Variabel Penelitian	29
F. Prosedur Penelitian.....	29
G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	30
H. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	42
PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif.....	13
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	28
Tabel 3. 2 Kriteria Interpretasi Skor.....	33
Tabel 4.1 Analisis Deskriptif.....	37
Tabel 4.2 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Pre-test.....	40
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Post-test.....	40
Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Sample Test.....	42



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	26
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 modul ajar kelas eksperimen	52
Lampiran 2 modul ajar kelas kontrol	75
Lampiran 3 kisi-kisi soal pretest dan posttest	94
Lampiran 4 soal pretest	100
Lampiran 5 soal posttest.....	105
Lampiran 6 lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran problem based learning.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Uji validitas.....	113
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas	123
Lampiran 9 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	126
Lampiran 10 Hasil Belajar Nilai Pre-test Terendah Kelas Eksperimen	127
Lampiran 11 Hasil Belajar Nilai Pre-test Tertinggi Kelas Eksperimen	132
Lampiran 12 Hasil Belajar Nilai Post-test Terendah Kelas Eksperimen	137
Lampiran 13 Hasil Belajar Nilai Post-test Tertinggi Kelas Eksperimen.....	142
Lampiran 14 Hasil Belajar Nilai Pre-test Terendah Kelas Kontrol.....	147
Lampiran 15 Hasil Belajar Nilai Pre-test Tertinggi Kelas Kontrol.....	152
Lampiran 16 Hasil Belajar Nilai Post-test Terendah Kelas Kontrol	157
Lampiran 17 Hasil Belajar Nilai Post-test Tertinggi Kelas Kontrol	161
Lampiran 18 Hasil Uji Analisi Deskriptif.....	165
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas.....	167
Lampiran 20 Hasil Uji Homogenitas	168
Lampiran 21 Hasil Uji Independen Sample Tes.....	169
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	170
Lampiran 23 Surat Keterangan Bukti Uji Coba Soal.....	175
Lampiran 24 Surat Keterangan Bukti Penelitian	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang signifikan dalam hampir setiap kehidupan manusia, masalah-masalah yang muncul dapat diselesaikan melalui penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan. Pendidikan juga merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang berkembang setiap waktunya (Alfiansyah, 2020). Meskipun memberi banyak manfaat bagi kehidupan manusia, perubahan ini juga menempatkan kita dalam era persaingan dunia pendidikan yang ketat. Dalam konteks ini, lembaga pendidikan memiliki berbagai komponen penting, salah satunya adalah guru sebagai pendidik. Pendidikan merupakan kebutuhan yang esensial dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan berbagai potensi serta keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan juga lingkungannya (Azizah & Erwin, 2022).

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peran yang sangat penting, yakni tidak hanya mendidik atau mengajar dengan baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan ialah pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD) (Wijaya et al., 2022)

Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan untuk membantu mempermudah seseorang belajar, hingga terjadi belajar secara optimal. Dalam pembelajaran terdapat aktivitas individu peserta didik serta adanya lingkungan yang kondisikan secara khusus untuk mengarahkan aktivitas peserta didik. Dan tujuan dari pembelajaran itu adalah untuk mendapatkan ilmu atau pun pelajaran yang berguna bagi seseorang. Peran guru dalam pembelajaran yaitu sebagai fasilitator, yaitu untuk memfasilitasi semua

kebutuhan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* (Relita & Karnia, 2021). Hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengetahui apakah peserta didik sudah memiliki keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, maka dapat membuat hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV dapat meningkat.

Banyak sekali pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Kurniawan et al., 2023). Media pembelajan sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu wahana penyalur pesan materi yang disampaikan oleh guru agar peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang disampaikan (Amalia, 2020). Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik karena dengan media pembelajaran pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas (Irawan & Rini, 2019)

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPA masuk kedalam mata pelajaran yang digabung dengan mata pelajaran IPS yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), dimana IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan mata pelajaran yang mengajak peserta didik untuk mempelajari gejala yang ada di alam sekitar, sedangkan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang memiliki hubungan dengan kehidupan sosial. Dalam konteks ini, condong pada muatan IPS. Materi kekayaan budaya Indonesia merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik dituntut untuk aktif, mampu berpikir kritis, serta kemampuan kerja sama agar dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM).

Tidak hanya peserta didik, guru pun harus memberikan pengajaran yang bervariasi guna mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

di dalam kelas. Namun berkebalikan dengan itu, dalam materi kekayaan budaya Indonesia guru hanya menjelaskan materi dan peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan mengenai kekayaan budaya Indonesia. Dalam hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Devi et al., 2023) penggunaan media permainan monopoli dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, aktif serta fokus. Dibuktikan saat sebelum dilakukan treatment, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 71, setelah dilakukan treatment hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata 89. dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi pada materi kekayaan budaya Indonesia. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Masnarati, 2020) bahwa media permainan monopoli mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dengan kenaikan pretest-posttest pada kelas eksperimen sebesar 55% sedangkan kelas kontrol 18%.

Media permainan monopoli dalam penelitian terdahulu menghasilkan hasil yang positif, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anwar & Faisal (2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar peserta didik Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Rimawati et al., 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Ppkn peserta didik Kelas V Sd Negeri 19 Ambon” Penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif bahwa penggunaan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar.

Dari argumen diatas, diperlukan adanya peran guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran. Hasil belajar peserta didik akan tumbuh dan terpelihara apabila proses mengajar guru dilakukan secara bervariasi, antara lain dengan bantuan media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia.”** Dalam penelitian ini, peneliti memilih media monopoli karena anak usia SD umumnya sangat suka bermain. Melalui media monopoli, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta merangsang pola pikir mereka agar lebih inovatif, kreatif, dan kritis, sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran dalam penelitian ini akan dilakukan oleh guru kelas masing-masing, peneliti hanya akan bertindak sebagai observer guna mengamati keterlaksanaan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik

Melalui media pembelajaran permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia sehingga peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif dan mandiri

2. Bagi Guru/ Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran lain, yang baik dan konsisten agar peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan. Serta dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat

3. Bagi penelitian Selanjutnya

Dapat menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPAS, dan dapat dijadikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

E. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah hanya terfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar materi Kekayaan Budaya yang dilakukan di kelas IV UPT SDN 57 Gresik Tahun Ajaran 2024/2025

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Monopoli

Monopoli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan monopoli yang berisi materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Permainan ini mencakup bank soal dan bank materi yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam memahami dan mempelajari materi tersebut dengan cara yang menyenangkan. Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini merupakan monopoli yang pernah dikembangkan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.

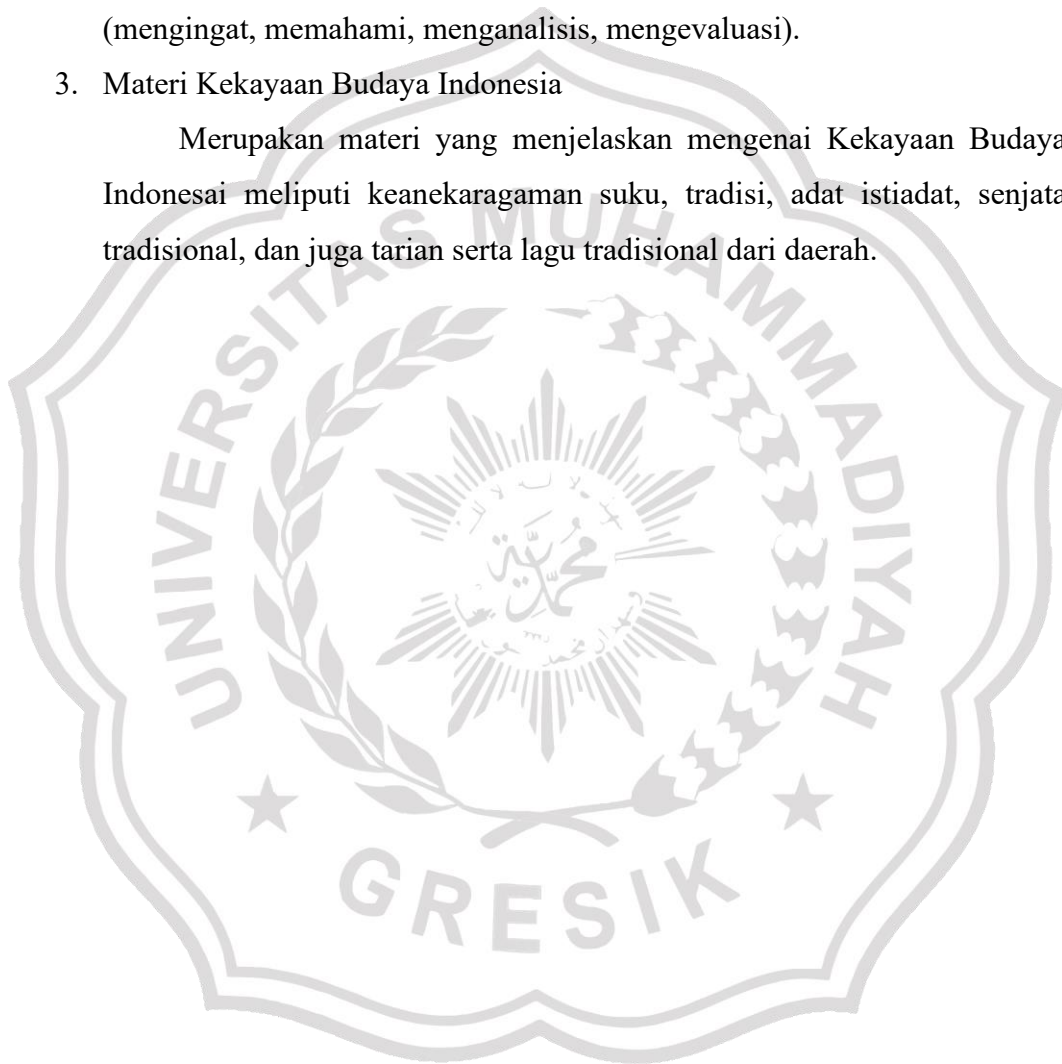
2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap

hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut berdasarkan informasi tersebut baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Adapun yang penulis maksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajara peserata didik dalam ranah kognitif (mengingat, memahami, menganalisis, mengevaluasi).

3. Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Merupakan materi yang menjelaskan mengenai Kekayaan Budaya Indonesai meliputi keanekaragaman suku, tradisi, adat istiadat, senjata tradisional, dan juga tarian serta lagu tradisional dari daerah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran Menurut para ahli :

1) Rossi dan Breidle (1966)

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih, seperti media audio-visual berupa televisi, media cetak berupa koran, media cetak berupa majalah, media cetak berupa buku, media audio berupa radio, serta beberapa media lain sebagainya. Rossi dan Breidle berpendapat bahwa alat sejenis

media komunikasi berupa televisi dan radio apabila diatur dan digunakan untuk pendidikan, maka bisa disebut dengan media pembelajaran.

2) Miarso (1984)

Media pendidikan atau lebih akrab dikenal dengan media pembelajaran ialah sebuah wadah yang dapat dipakai untuk mendatangkan perhatian, pemikiran, feeling (perasaan), serta ketertarikan peserta didik untuk merangsang motivasi belajar.

3) Ibrahim dkk (2004)

Media pendidikan lebih akrab dikenal dengan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang berfungsi untuk mengirim pesan agar mempengaruhi motivasi minat belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Contohnya: bagan, gambar, film, model, video, komputer dan lain-lain (Nurhayati & Tanzila, 2020)

Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media ini mencakup berbagai jenis, seperti media audio-visual (televisi dan radio), media cetak (buku, koran, dan majalah), hingga media modern seperti komputer dan video. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian, merangsang motivasi, dan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang optimal dapat tercapai.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Berikut beberapa macam dari media pembelajaran yaitu :

- 1) Media visual : yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya

dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak atau bersuara

- 2) Media Audio : yaitu media yang hanya bisa digunakan dengan hanya lewat pendengaran saja, contohnya seperti voice note, radio, musik, dan lain sebagainya
- 3) Media Audio Visual : yaitu media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan indra pendengaran, contohnya seperti video, film pendek, slide show, dan lain sebagainya

Media-media tersebut, dapat digunakan sebagai alat pembantu dalam proses belajar mengajar di suatu kelas. Media-media tersebut dapat membantu seorang pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dengan lebih menarik dan efisien dan efektif (Ibrahim et al., 2022)

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Maemunawati & Alif (2020) manfaat dari media pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian. Dimana manfaatnya dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik.

- 1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkret dan menarik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dengan mudah.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk menjadi pedoman dalam melakukan pembelajaran, Dengan buku ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari dan membuat langkah-langkah pengajaran menjadi berurutan. Sehingga kualitas pembelajaran lebih baik.
- 3) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah sebagai alat untuk merangsang peserta didik agar lebih semangat dalam belajar.

Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kondisi pembelajaran pun tidak akan membosankan karena banyak kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, mereka dapat berpikir untuk menganalisis materi yang telah dipelajarinya

2. Permainan Monopoli

Media monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi peserta didik situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan untuk mempermudah peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah diajarkan. Menurut Mahesti & Koeswanti (2021) menyebutkan bahwa media monopoli sangat cocok dengan peserta didik Sekolah Dasar (SD) karena pada dasarnya ini media yang sudah ada di kehidupan sehari-harinya. Monopoli yang digunakan untuk materi ajar dapat di modifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif di dalam proses pembelajaran

1) Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan Monopoli

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- a) Papan monopoli diletakan diatas meja
- b) Guru membentuk peserta didik kedalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik
- c) Pemain membaca do'a terlebih dahulu
- d) Guru menjelaskan petunjuk permainan monopoli dan peserta didik menyimak dengan saksama
- e) Guru yang akan mengawasi jalannya permainan
- f) Setiap kelompok memilih satu perwakilan untuk memainkan media permainan monopoli
- g) Permainan di mulai dengan melakukan hompimpa atau suit

- h) Pemain memilih bidak yang akan digunakan dalam permainan monopoli, lalu bidak yang sudah dipilih diletakan pada kotak start
- i) Setiap pemain melemparkan dadu yang sudah disediakan secara bergantian, kemudian bidak yang sudah dipilih dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar saat melemparnya
- j) Jika bidak pemain berhenti dipetak yang tertulis bank materi, pemain wajib mengambil kartu bank materi dan membaca materi tersebut di depan kelas dengan lantang.
- k) Jika bidak pemain berhenti dipetak yang tertulis bank soal, pemain wajib mengambil kartu bank soal dan menjawab pertanyaan sesuai yang di dapat (apabila pemain merasa kesulitan, pemain bisa meminta bantuan kepada anggota kelompok).
- l) Diakhir permainan (kotak finish) perwakilan pemain akan mengambil satu undian yang berisi nama provinsi yang ada di Indonesia
- m) Setelah mengetahui nama provinsi yang didapat, setiap kelompok harus membuat narasi mengenai kebudayaan yang sesuai dengan provinsi yang mereka didapatkan

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli :

- a) Kelebihan media permainan monopoli antara lain :
 - (1) Pembuatannya sangat sederhana
 - (2) Tidak membutuhkan banyak tempat saat bermain
 - (3) Mudah dibawa dan dipindahkan
 - (4) Melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik
 - (5) Pemain atau peserta didik dapat merasa senang dan membuat rasa ingi tahu
 - (6) Mudah dioperasikan

b) Kekurangan media permainan monopoli :

- (1) Tidak biasa dimainkan perorangan
- (2) Membutuhkan waktu yang lama

3. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Ini mencakup tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan Wicaksono (2019)

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar dapat ditentukan apabila seseorang tersebut mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran. Proses tersebut memiliki standar dalam mengukur perubahan atau perkembangan jiwa peserta didik dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan memiliki tujuan tertentu sehingga dalam pelaksanaannya akan berjalan sistematis dan terarah (ROSYID et al., 2019).

Hasil belajar tersebut seringkali dicerminkan sebagai nilai (hasil belajar) yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar seorang peserta didik. Hasil belajar merupakan akhir dari proses pendidikan dan pengajaran. Hasil belajar ialah proses untuk melihat sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan

2) Indikator Hasil Belajar

Benyamin Bloom, secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak (Mahdalena & Sain, 2020)

Dari ketiga aspek indikator hasil belajar menurut Benyamin Bloom, penelitian ini hanya mengukur aspek hasil belajar pada ranah kognitif.

Tabel 2. 1. Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif

	Taksonomi Blom Lama	Taksonomi Blom Baru
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Mengaplikasikan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Mencipta

(Nafiati, 2021)

Berikut adalah penjelasan untuk setiap tingkatan kognitif dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi (Nafiati, 2021)

a) C1 Mengingat (*Remembering*)

Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, mencari.

b) C2 Memahami (*understanding*)

Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar”. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan

c) C3 Mengaplikasikan (*Applying*)

Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan

d) C4 Menganalisis (*Analyzing*)

Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.

e) C5 Mengevaluasi (*Evaluating*)

Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.

f) C6 Mencipta (*Create*)

Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari

formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun yang mempengaruhi faktor-faktor dalam hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

a) Faktor Internal

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi murid dalam menerima materi pelajaran. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar murid.

b) Faktor Eksternal

(1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor Lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih sangat segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernapas lega.

(2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi

sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

4. Kekayaan Budaya Indonesia

1) Keragaman Budaya

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang sangat luas dan beragam. Keragaman ini mencakup banyaknya suku bangsa dengan senjata adat, 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. Contoh Keragaman Budaya.

- a) Upacara Adat: Setiap daerah memiliki upacara adat yang berbeda-beda, seperti ngaben di Bali dan bakar batu di Papua, pukul sapu(permainan tradisional pukul lidi) dari Maluku, peusijek(ritual memberi restu dan keberuntungan) dari Nanggroe Aceh Darussalam, soya soya(upacara pengiring arwah pahlawan) dari Maluku Utara, mappandoe siwi(upacara penghormatan bagi para leluhur) dari Papua Barat, kasada(ritual suku Tengger di gunung Bromo) dari Jawa Timur, sayang pattu'du(perayaan anak khatam Qur'an) dari Sulawesi Barat, mopotilolo(ritual penyambutan tamu besar) dari Gorontalo, bau nyale(ritual menangkap cacing laut) dari NTB, mengupa(upacara do'a restu untuk pengantin atau bayi) dari Sumatra Utara, seren taun (syukuran panen padi) dari Jawa Barat, Dugderan (acara menyambut ramadhan di Semarang) dari Jawa Tengah, labuhan (upacara persembahan untuk laut) dari DIY/Yogyakarta, (Iraw tengkayu(syukuran suku Tidung di Tarakan) dari Kalimantan Utara, rambu solo'(upacara pemakaman di Tanah Toraja) dari Sulawesi Selatan, tulude(ritual syukuran masyarakat nusa Uta) dari

Sulawesi Utara, mappanrestasi(ritual melarung sesajen ke laut) dari Kalimantan Selatan, erau(festival budaya di Kutai Kartanegara) dari Kalimantan Timur, turun mandi(upacara untuk bayi yang baru lahir) dari Sumatra Barat, cekak papadun(upacara adat untuk suku Lampung pepadun) dari Lampung, vunja(upacara perdamaian suku Kaili) dari Sulawesi Tengah, pasola (permainan perang tradisional sumba) dari NTT, naik dango(upacara syukuran setelah panen padi) dari Kalimantan Barat, Seba Baduy (tradisi bertemu pemimpin daerah pada suku Baduy) dari Banten, tepuk tepung tawa(untuk memberikan berkah pada suatu acara) dari kepulauan Riau, palang pintu (ritual acara pernikahan Betawi) dari DKI Jakarta, tabut(ritual memperingati kematian Hasan dan husain) dari Bengkulu, balimau kasai (mandi bersama menyambut bulan ramadhan) dari Riau, tiwa(upacara untuk mengantar roh leluhur ke surga) dari Kalimantan Tengah, upacara basale (ritual penyembuhan tradisional) dari Jambi, sedekah rame(syukuran setelah panen) dari Sumatra Selatan, posuo(ritual untuk perempuan memasuki usia dewasa) dari Sulawesi Tenggara, maras taun (ritual syukuran panen) dari Bangka Belitung

- b) Makanan Khas : Makanan khas seperti kerak telur dari Jakarta, pempek asal Palembang (sumatra Selatan), gudeg khas Yogyakarta, putu ayu, dan lumpia Jawa Tengah, ikan asar dari Maluku, mie aceh dari Nanggroe Aceh Darussalam, gohul ikan dari Maluku Utara, papeda dari Papua, rawon dari Jawa Timur, jepa dari Sulawesi Barat, binte biluhuta dari Gorontalo, ayam betutu dari Bali, ayam taliwang dari NTB, saksang dari Sumatra Barat, nasi liwet dari Jawa Barat, nasi subut dari Kalimantan Utara, coto makasar dari Sulawesi Selatan, tinutuan dari Sulawesi Utara, soto banjar dari Kalimantan Selatan, ayam cincane dari Kalimantan Timur, rendang dari Sumatra Barat, seruit dari Lampung, kaledo dari Sulawesi Tengah, se'i dari NTT, bubur pedas dari Kalimantan

Barat, sate bandeng dari Banten, otak-otak dari Kepulauan Riau, pendap dari Bengkulu, gulai ikan patin dari Riau, juhu singkah dari Kalimantan Tengah, gulai tempoyak dari Jambi, sinonggi dari Sulawesi Tenggara, dan lempakuning dari Bangka Belitung,

- c) Pakaian adat : Pakaian adat seperti ule balang dari Aceh, ulos atau karo dari Sumatra Utara, jawi jangkep dari Jawa Tengah, pegon dari NTB yang merupakan identitas suatu wilayah dan memiliki makna yang dalam pada setiap motifnya, pakaian adat cele dari Maluku, pidie tarian dari Nanggroe Aceh Darussalam, manteren lamo dari Maluku Utara, koteka dan Sali dari Papua, pakaian serui dari Papua Barat, pakaian pesa'an dari Jawa Timur, pakaian mandar dari Sulawesi Barat, pakaian bili'u atau paliawala dan mukuta dari Gorontalo, pakaian payas agung dari Bali, pakaian suku bima dari NTB, pakaian kebaya jawa dari Jawa Barat, kebaya jawa tengah dari Jawa Tengah, pakaian adat kasatrian, pakaian kulavi / donggala dari Kalimantan Utara, pakaian adat bodo dari Sulawesi Selatan, baju karai dan wuyang dari Sulawesi Utara, pakaian pengantin bagajah gamuling baular lutut dari Kalimantan Selatan, pakaian urang besunung dari Kalimantan Timur, pakaian bundo kanduang dari Sumatra Barat, pakaian tulang bawang dari Lampung, pakaian adat nggembe dari Sulawesi Tengah, pakaian amarasi dari NTT, pakaian buang kureng dari Kalimantan Barat, pakaian adat pengantin dari Banten, pakaian belanga dari Kepulauan Riau, pakaian abang dan none betawi dari DKI Jakarta, kain dungan dari Bengkulu, pakaian belanga dari Riau, pakaian sinjang dari Kalimantan Tengah, pakaian melayu jambi dari Jambi, pakaian aisan gede dari Sumatra Selatan, pakaian babung ginasamani dari Sulawesi Tenggara, dan pakaian adat paksian dari Bangka Belitung.

- d) Tarian Adat : Tiap daerah memiliki tarian adat yang unik, seperti Kecak dan Pendet dari Bali, tari Saman asal Aceh, Reog Ponorogo

dan remo dari Jawa Timur, tari lenso dan cekalele dari Maluku, tari soya-soya dari Maluku Utara, tari selamat datang dari Papua, tari perang dari Papua Barat, tari patuddu dari Sulawesi Barat, tari polopalo dari Gorontalo, tari gandrung dari NTB, tari tor-tor dari Sumatra Utara, tari merak dan jaipong dari Jawa Barat, tari gambyong dari Jawa Tengah, tari serimpi sangupati dari DIY Yogyakarta, tari jepeng, dan tari kencet ledo dari Kalimantan Utara, tari bosara dari Sulawesi selatan, tari maengket dari Sulawesi Utara, tari baksa kembang dari Kalimantan Selatan, tari perang dari Kalimantan Timur, tari piring dari Sumatra Barat, tari melinting dari Lampung, tari lumense dari Sulawesi Tengah, tari perang dari NTT, tari manong dari Kalimantan Barat, tari parjurit dari Banten, tari tandak dari Kepulauan Riau, tari topeng betawi dari DKI Jakarta, tari andun dari Bengkulu, tari joged lambak dari Riau, tari balean dadas dari Kalimantan Tengah, tari sekapur sirih dari Jambi, tari pagar pengantin Palembang dari Sumatra Selatan, tari balumpa dari Sulawesi Tenggara, dan tari campak dari Bangka Belitung.

- e) Rumah adat : Rumah adat di Indonesia juga beragam seperti rumah adat baileo dari Maluku, krong bade dari Naggro Aceh Darussalam, rumah sasadu dan hibualamo dari Maluku Utara, rumah honai dari Papua, rumah mod aki aksa atau rumah kaki seribu dari Papua Barat, rumah situbondo dan joglo dari Jawa Timur, rumah mamuju, dan tongkonan dari Sulawesi Barat, Rumah Dulohupa, Rumah Bantayo Po Boide, Rumah Ma'lihe atau Rumah Potiwoluya dan Rumah Gobel dari Gorontalo, gapura candi bentar dari Bali, rumah bale dari NTB, rumah balon/gorga dari Sumatra Utara, rumah kasepuhan cirebon dari Jawa Barat, rumah padepokan Jawa Tengah dari Jawa Tengah, rumah bangsal kencono dan rumah joglo dari DIY Yogyakarta, rumah baloy mayo dari Kalimantan Utara, rumah tongkonan dari Sulawesi Selatan, rumah pewaris, rumah bolaang mongondow dari Sulawesi Utara, rumah banjar bubungan tinggi,

rumah lamin dari Kalimantan Timur, rumah gadang dari Sumatra Barat, rumah nowu o sesat dari Lampung, rumahambi dan sou raja/ banua mbaso dari Sulawesi Tengah, rumah mbaru niang dari NTT, rumah betang dari Kalimantan Barat, rumah belah bubung dari Kepulauan Riau, rumah kebaya, gudang, rumah panggung dan rumah joglo betawi dari DKI Jakarta, rumah bubungan lima dari Bengkulu, rumah melayu selaso jatuh kembar dari Riau, rumah betang dari Kalimantan Tengah, rumah panggung kajang leko dari Jambi, rumah limas dari Sumatra Selatan, rumah istana sultan buton / malige, dan rumah laika dari Sulawesi Selatan, dan rumah rakit dan limas dari Bangka Belitung.

- f) Suku : Indonesia juga memiliki keragaman suku bangsa yang beranekaragam pada setiap daerah seperti suku Buru yang berasal dari Provinsi Maluku, suku aceh dan gayong dari Nanggroe Aceh Darussalam, suku module dari Maluku Utara, suku sentani dari Papua, suku mey brat dari Papua Barat, suku jawa dan madura dari Jawa Timur, suku mandar dari Sulawesi Barat, suku bali aga dan bali majapahit dari Bali, suku sasak dari NTB, suku batak dari Sumatra Utara, suku sunda dari Jawa Barat, suku jawa dari Jawa Tengah dan DIY Yogyakarta, suku tidung, dayak, bulungan, suluk, bugis, dan banjar dari Kalimantan Utara, suku mandar dari Sulawesi Selatan, suku minahasa dari Sulawesi Utara, suku nganju dari Kalimantan Selatan, dan Kalimantan Timur, suku minangkabau dari Sumatra Barat, suku pesisir dari Lampung, suku buol dari Sulawesi Tengah, suku sabu dan sumba dari NTT, suku manyuke dari Kalimantan Barat, suku baduy dari Banten, suku melayu dari Kepulauan Riau, suku moku-muko dari Bengkulu, suku melayu dari Riau, suku kapuas dari Kalimantan Tengah, suku batin dari Jambi, suku Palembang dari Sumatra Selatan, dan suku melayu dari Bangka Belitung.

- g) Senjata Tradisional : Setiap suku juga memiliki senjata tradisional yang berbeda-beda seperti senjata tradisional parang salawaku yang bersal dari Maluku, rencong dari Nanggroe Aceh Darussalam, parang salawaku dari Maluku Utara, pisau belati, busur dan panah dari Papua dan Papua Barat, celurit dari Jawa Timur, badik dari Sulawesi Barat, wamilo dari Gorontalo, trisula dari Bali, golok dari NTB, piso surit dari Sumatra Utara, kujang dari Jawa Barat, keris dari Jawa Tengah dan DIY Yogyakarta, mandau dari Kalimantan Utara, badik, peda, sabel, tombak, dan perisai dari Sulawesi Selatan, peda dari Sulawesi Utara, mandau dari Kalimantan Selatan, mandau dan bujak dari Kalimantan Timur, kerambit dari Sumatra Barat, golok/ candung dari Lampung, pasatimpo dari Sulawesi Tengah, sundu dari NTT, mandau dari Kalimantan Barat, golok dan kujang dari Banten, pedang janawi dari Kepulauan Riau, golok dari DKI Jakarta, keris bengkulu dan badik dari Bengkulu, pedang jenawi dari Riau, mandau dari Kalimantan Tengah, badik tumbuk lada dari Jambi, siwar dari Sumatra Selatan, keris, pedang, tombak dan sumpitan dari Sulawesi Selatan, dan perang bangka dari Bangka Belitung.
- h) Lagu Daerah : Setiap daerah di Indonesia juga memiliki lagu daerah yang khas seperti lagu rasa sayang-sayange dari Maluku, bungong jeumpa dari Nanggroe Aceh Darussalam, rasa sayang-sayange dari Maluku Utara, yamko rambe yamko dari Papua, apuse dari Papua Barat, rek ayo rek dan cublek-cublek suweng dari Jawa Timur, tenggang tenggang lopi dari Sulawesi Barat, binde biluhuta dari Gorontalo, macepet-cepetan dari Bali, orlen-orlen dari NTB, pantun lama dari Sumatra Utara, manuk dadali dari Jawa Barat, gambang suling dari Jawa Tengah, suwe ora jamu dari DIY Yogyakarta, bebalon dari Kalimantan Utara, angin mammiri dari Sulawesi Selatan, o ina ni keke dari Sulawesi Utara, ampar-ampar pisang dari Kalimantan Selatan, indung-inding dari Kalimantan

Timur, kumpang nan jauh di mato dari Sumatra Barat, lipang-lipang dang dari Lampung, tope gugur dari Sulawesi Tengah, anak kambing saya dari NTT, cik-cik periuk dari Kalimantan Barat, dayung sampan dari Banten, pulau bintang dari Kepulauan Riau, keroncong kemayoran dari DKI Jakarta, lalan belekcuri dari Bangkulu, soleram dari Riau, palu lempong pupoi, dan nuluya dari Kalimantan Tengah, selendang mayang dari Jambi, dek sangke dari Sumatra Selatan, peia tawa-tawa dari Sulawesi Selatan, dan yok miak dari Bangka belitung

2) Faktor Penyebab Keragaman Budaya

Faktor-faktor yang menyebabkan keanekaragaman budaya di Indonesia antara lain:

- a) Kondisi Alam dan Letak Geografis : Wilayah-wilayah di Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, sehingga masing-masing daerah memiliki kebudayaan yang unik.
- b) Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan : Proses adaptasi masyarakat terhadap perubahan lingkungan dan teknologi komunikasi transportasi juga turut mempengaruhi keanekaragaman budaya

3) Pentingnya Melestarikan Keragaman Budaya

Melestarikan kebudayaan Bangsa Indonesia sangat penting untuk menjaga persatuan dan toleransi di tengah perbedaan. Cara melestarikannya antara lain:

- a) Mempromosikan Budaya Lokal : Menggunakan produk lokal dan mempromosikan budaya daerah.
- b) Ikut Festival Kebudayaan : Mengikuti festival kebudayaan dan acara-acara budaya.
- c) Belajar Bahasa Daerah : Memiliki pengetahuan tentang bahasa daerah dan budaya setempat

B. Peneletian Yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan Fitrianingtyas et al., (2023) yang berjudul ”Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar peserta didik Kelas IV Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar” berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri se-Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar, menunjukkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar menunjukkan hasil yang positif dan signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa nilai angket peserta didik yang menggunakan media pembelajaran monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran monopoli. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Ika Fitrianingtyas, Kartika Chrysti Suryandari, dan Sri Tatminingsih pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD dan mata pelajaran yang diteliti yaitu Tematik. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis pengaruh edia pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli dan sama-sama menggunakan kelas IV.
2. Penelitian yang dilakukan Rimawati et al (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas V SD Negeri 19 Ambon” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil penelitian ini adalah penggunaan media permainan monopoli pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik Ppkn siwa kelas V SD Negeri 19 Ambon. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kela yang mendapatkan perlakuan media permainan monopoli

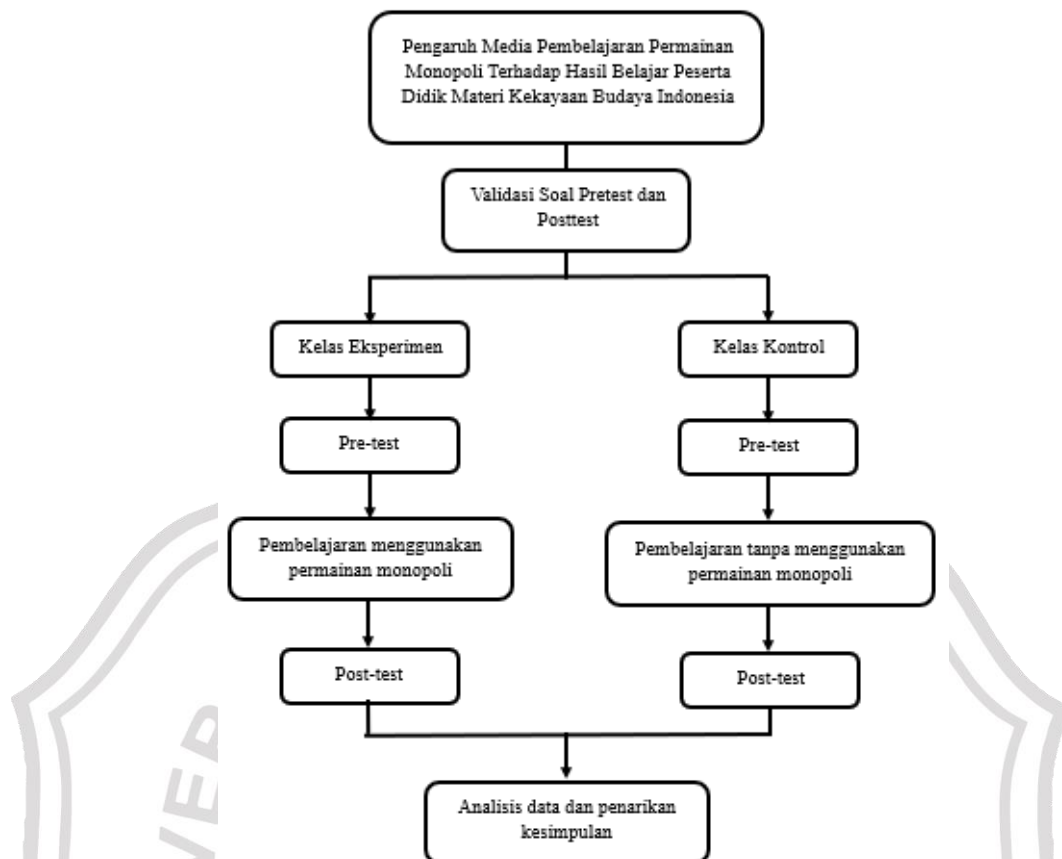
pembelajaran yaitu 81.07 dan kelas yang tanpa menggunakan media permainan monopoli pembelajaran yaitu 73.71 yang mana tujuan pembelajaran dengan media monopoli telah tercapai. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Irma Rimawati, Samuel Patra Ritiauw, Nathalia Yohana Johannes melakukan penelitian pada mata pelajaran PPK di kelas V. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan mata pelajaran IPAS pada kelas IV. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli.

3. Penelitian yang dilakukan Nurhasanudin & Syah (2022) dengan judul “Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang”. Menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan kenaikan keseluruhan dari sebelum menggunakan media monopoli 63,2% (pretest) dengan sesudah menggunakan media monopoli 75% (posttest) adalah sebesar 11,8% dan sementara sisanya dari kontribusi variabel lain yang tidak disertakan dalam penelitian ini. Media monopoli meningkatkan hasil karangan deskripsi peserta didik. Hal itu bisa dilihat dari hasil sebelum menggunakan media monopoli, hanya 41,2% (pretest) peserta didik yang tuntas dalam membuat karangan deskripsi, sedangkan setelah menggunakan media monopoli, ada sebanyak 76,5% (posttest) dari 17 peserta didik yang tuntas dalam membuat karangan deskripsi. Media Monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap karangan deskripsi peserta didik. Hal itu bisa dilihat dari hasil signifikansi yang didapatkan yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 dan nilai thitung yaitu sebesar $-15,205 < \text{nilai } t_{\text{tabel}} 0,482$ maka H_1 diterima. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Muhammad Rifki Nurhasanudin, dan Ezik Firman Syah melakukan penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Karangan deskripsi di kelas V. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia pada kelas IV.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh peserta didik di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan belajar yang inovatif untuk mendukung pembelajaran. Mempelajari cara menggunakan lingkungan belajar yang inovatif dapat meningkatkan kenikmatan belajar karena ada hal-hal baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga peserta didik seringkali tidak dapat menerima pengajaran dan memahami maksud sebenarnya melalui kegiatan langsung.

Oleh karena itu sudah sepatutnya seorang guru harus kreatif dalam memodifikasi media pengajaran, agar peserta didik dapat menguasai pelajaran yang diajarkannya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia adalah permainan monopoli. Penggunaan permainan monopoli sebagai media pengajaran bertujuan untuk membuat proses belajar peserta didik menjadi lebih menarik dan menyenangkan.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang telah di paparkan, maka hipotesis penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan tentang apa yang ingin diketahui (Abdullah et al., 2022). Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Arifin, 2020). Jenis eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (*Quasi eksperimental*), yang dilakukan terhadap dua kelas, yakni kelas eksperimen dan control (pembanding) yang tidak dipilih secara random (Putri et al., 2022).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan memberikan media pembelajaran berupa permainan monopoli, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dengan penerapan model dengan model pembelajaran yang sama namun tanpa menggunakan media permainan monopoli. Tindakan di dalam kelompok eksperimen disebut treatment yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Namun, pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dua kelompok yang dipilih kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *Nonequivalent control group design* ini menggunakan satu kali pre test untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian dilakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen, dan satu kali *post test* baik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengukur

pengetahuan mengenai materi kekayaan budaya Indonesia setelah diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	Q ₁	X	Q ₂
Kontrol	Q ₃	-	Q ₄

Keterangan :

Q₁ : Pretest untuk kelompok eksperimen

Q₂ : Posttest untuk kelompok eksperimen

Q₃ : Pretest untuk kelompok kontrol

Q₄ : Posttest untuk kelompok kontrol

X : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media monopoli untuk kelompok eksperimen

Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol di bandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 57 Gresik, yang berlokasi di Jln. Raya Cerme Lor, Cerme Lor, Kecamatan. Cerme, Kabupaten. Gresik

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester satu ditahun pelajaran 2024/2025. Pada penelitian ini dilakukan dua tahap yaitu pada tahap pertama dilakukan penelitian di kelas eksperimen dan pada tahap kedua dilakukan penelitian di kelas kontrol.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu kelas IV A dan kelas IV C UPT SDN 57 Gresik. Sampel penelitian yang di gunakan berjumlah 58 peserta didik, 29

peserta didik kelas eksperimen dan 29 peserta didik di kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan cara *simple random sampling*.

D. Materi Pembelajaran

Pada penelitian ini peneliti mengambil mata pelajaran IPAS pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, topik Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua Variabel yang diamati yaitu variabel bebas (*Independent*) X dan variabel terikat (*Dependent*) Y. Adapun variabel tersebut adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent*) : Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran (X).
2. Variabel Terikat (*Dependent*): Hasil belajar Belajar Peserta Didik (Y).

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, penelitian, dan tahap akhir penelitian, perhatikan penjelasan di bawah ini:

1. Tahap perencanaan
 - 1) Mengajukan surat permohonan izin untuk melakukan penelitian ke sekolah yang akan dijadikan subjek penelitian.
 - 2) Menentukan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dan menyusun proposal penelitian
 - 3) Merancang dan membuat perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media monopoli sebagai media pembelajaran, kisi-kisi soal pretest dan posttest, lembar soal pretest dan posttest.
 - 4) Melakukan uji coba soal pretest dan posttest
2. Tahap pelaksanaan
 - 1) Memberikan pretest untuk mengukur hasil belajar peserta didik.
 - 2) Melaksanakan tindakan atau treatment menggunakan media monopoli pada kelas eksperimen dan melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media monopoli pada kelas kontrol

- 3) Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik
3. Tahap akhir
1. Melakukan evaluasi terhadap tes yang telah dilaksanakan oleh peserta didik, baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen, guna mengetahui hasil belajar mereka.
 2. Mengelolah data hasil penelitian.
 3. Melakukan analisis terhadap seluruh hasil data penelitian yang di peroleh.
 4. Menyimpulkan hasil analisis data.

G. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk observasi dan tes. Yang akan diuraikan sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan (Ardiansyah et al., 2023). Observasi digunakan untuk mengamati tingkat kerlaksanaan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipan, di mana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur sejauh mana model pembelajaran yang peneliti gunakan pada penelitian, menggunakan *skala Guttman*, yang dikenal sebagai skala pengukuran yang memberikan jawaban tegas seperti "Ya" atau "Tidak" (A. Suryanti et al., 2021). Instrumen yang akan digunakan adalah lembar observasi

2) Tes

Tes adalah serangkaian soal yang digunakan untuk menguji hasil belajar pada peserta didik. Jenis tes yang digunakan peneliti

dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest. Jenis tes tersebut digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia setelah diberi perlakuan pembelajar.

- a) *Pre-test* merupakan test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.
- b) *Post-test* merupakan test yang di berikan setelah adanya *treatment* atau perlakuan menggunakan media monopoli dalam pembelajaran kekayaan budaya Indonesia pada kelas eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk Pengamatan langsung di lapangan dan dilakukan untuk mengumpulkan data terkait aktivitas guru dalam mengelola kelas serta mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *skala Guttman* untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran yang berlangsung. *Skala Guttman*, yang dikenal sebagai skala pengukuran yang memberikan jawaban tegas seperti "Ya" atau "Tidak" (A. Suryanti et al., 2021), sangat sesuai untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran. Melalui instrumen ini, peneliti dapat memperoleh data yang jelas dan terukur. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PBL (*Problem-Based Learning*)

2) Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan taksonomi Bloom revisi, yakni C1 (mengingat), C2 (memahami), C4 (menganalisis), dan C5 (mengevaluasi). Tes ini diberikan kepada peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen, baik sebelum maupun sesudah diberikan (*treatment*) perlakuan pembelajaran, dengan total 25 soal pilihan ganda. Sebelum digunakan, soal-soal tersebut dianalisis terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan instrumen, yaitu menggunakan uji analisis sebagai berikut :

a) Uji validitas

Merupakan suatu cara pengukuran yang bertujuan untuk mengetahui seberapa tepat dan seberapa akurat suatu alat ukur (instrumen) (Puspasari & Puspita, 2022). Pengujian validitas instrumen tes pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Keputusan pengujian validitas butir soal menggunakan taraf signifikansi 5%. Interpretasi hasil uji dilakukan dengan membandingkan angka r_{hitung} dan r_{tabel} .

(1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid

(2) jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur konsistensi. Suatu instrumen dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan bersifat konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Devi et al., 2023). Pengujian reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Alpha Cronbach*. Interpretasi hasil uji dilakukan sebagai berikut :

- (1) Jika *Alpha Cronchbach* > dari 0,6 maka butir soal dikatakan reliabel
- (2) jika *Alpha Cronchbach* < dari 0,6 maka butir soal dikatakan tidak reliabel.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisi Data Observasi

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan *skala Guttman*, yaitu skala yang memberikan jawaban tegas seperti "Ya" atau "Tidak". Penilaian keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengamati ada atau tidaknya aspek yang diharapkan berdasarkan lembar observasi (Uyun, 2023).

Tabel 1. 2 Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Keterangan
0 - 20	Sangat Tidak Baik
21 – 40	Tidak Baik
41 -60	Cukup Baik
61 - 80	Baik
81 - 100	Sangat Baik

(Uyun, 2023)

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kolmogorov smirnov. Menurut (Ahadi & Zain, 2023) Kolmogorov-Smirnov lebih tepat untuk sampel besar atau lebih dari 50. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Kriteria pengambilan keputusan yaitu

- 1) Apabila nilai signifikansi $\geq 0,05$. Maka sebaran data memenuhi asumsi normalitas.

- 2) Apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$. Maka sebaran data dikatakan tidak memenuhi asumsi normalitas

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kelompok sampel mempunyai kemampuan yang identik (homogen) atau tidak. Pada penelitian menggunakan program pengolahan data SPSS versi 25 melalui uji Levene (*Levene Test*). Pada penelitian ini dilakukan dengan program SPSS 25. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti mempunyai varian homogen atau tidak (Wijaya et al., 2022). Uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Jadi, data dikatakan homogen jika hasil nilai sig $\geq 0,05$ dan tidak homogen jika nilai sig $\leq 0,05$.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui adanya pengaruh hasil belajar peserta didik yang menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran dengan peserta didik yang tanpa menggunakan media permainan monopoli dalam pembelajaran. Uji ini dilakukan menggunakan *Independent sample t-test*. Dalam penelitian ini uji t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 5%. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia.
- 2) H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia.

Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji t sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi (Sig) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran permainan media monopoli terhadap hasil belajar peserta didik

- 2) Apabila nilai signifikansi (Sig) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh media pembelajaran permainan media monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis hasil data observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli

Dari hasil Penelitian yang dilakukan terhadap 29 peserta didik, di setiap kelas untuk mengukur pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar materi kekayaan budaya Indonesia di UPT SD Negeri 57 Gresik. Sebelum masing-masing kelas diberikan perlakuan berbeda, peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Langkah selanjutnya yaitu melakukan pembelajaran pada kedua kelas, dimana kelas eksperimen menerapkan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menggunakan media pembelajaran permainan monopoli, dengan materi yang sama. Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, peserta didik diberikan *post-test* untuk menilai hasil belajar peserta didik pada masing-masing kelas. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IV C yang berjumlah 29 siswa dan yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas IV A.

Keterlaksanaan pembelajaran dengan media monopoli diukur melalui lembar observasi yang diisi oleh peneliti yang mengamati guru saat mengajar, menggunakan skala Guttman dengan jawaban "Ya" (skor 1) dan "Tidak" (skor 0). Berdasarkan dari lembar observasi bahwa perhitungan skor yang diperoleh sebanyak 13 dengan skor maksimal 13 Adapun hasil dari perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Presentase keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase keterlaksanaan} = \frac{13}{13} \times 100\%$$

$$\text{Presentase keterlaksanaan} = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan skor dari keterlaksanaan pembelajaran memperoleh 100% skor, sehingga penggunaan media pembelajaran permainan monopoli tergolong baik.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

1) Data Tes Hasil Belajar

Data tes hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 57 Gresik. Kelas IV A yang berjumlah 29 peserta didik yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas IV B yang berjumlah 29 peserta didik yang dijadikan sebagai kelas kontrol. Dapat diketahui rata-rata tes hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis Deskriptif

	N	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test Eksperimen</i>	29	50.21	11.592
<i>Post-test Eksperimen</i>	29	71.03	11.040
<i>Pre-test Kontrol</i>	29	49.97	11.277
<i>Post-test Kontrol</i>	29	59.45	11.400
Valid N (listwise)	29		

Terlampir data yang berasal dari aplikasi SPSS lampiran 17

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan, rata-rata hasil tes belajar peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 57 Gresik, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, berada dalam kategori rendah, yaitu masing-masing 50,21 dan 49,97. Setelah diberikan perlakuan, terjadi perubahan rata-rata nilai di kedua kelas, dengan kelas eksperimen mencapai 71,03 dan kelas kontrol 59,45. Dari tabel statistik dekskriptif di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar kedua kelas tersebut menunjukkan perubahan setelah

diberikan perlakuan berupa proses pembelajaran. Selain itu, hasil rata-rata menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut, berikut merupakan daftar nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.2 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	Nilai		Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	NKR	60	72	AHP	52	68
2	ONN	56	60	KKR	60	60
3	RZ	56	76	YR	48	72
4	CAP	28	56	JHAZ	28	36
5	ANF	48	56	BSS	48	68
6	MAW	52	76	CPR	40	68
7	RAMA	40	60	DA	36	52
8	HAS	60	76	KTK	60	72
9	ADA	68	84	FA	32	52
10	AAAF	68	84	FAM	32	36
11	ZAL	40	84	MAF	40	68
12	LM	48	60	MMA	45	52
13	FZR	44	52	KAM	52	60
14	MZF	60	68	EKG	68	72
15	MS	36	72	AZ	60	60
16	AAF	48	76	DRS	60	60
17	AF	48	88	MACM	48	52
18	FDA	64	88	RATR	40	40
19	NAF	36	80	MFH	48	72
20	ES	28	52	AWB	52	56
21	MMI	60	88	ADW	68	72
22	MBN	28	60	MWAR	40	36
23	MBH	52	68	MZH	56	60
24	RN	44	68	MSAI	68	72
25	AYWR	64	76	NLVP	60	64
26	ATA	56	60	MSJ	60	64
27	SAP	56	72	RTS	44	56
28	AN	52	76	CA	44	68
29	ZF	56	72	RADS	60	56

2) Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujiannya yaitu jika angka sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal. Data hasil *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji normalitas. uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2.3 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-test Eksperimen	.140	29	.155
	Post-test Eksperimen	.152	29	.087
	Pre-test Kontrol	.158	29	.062
	Post-test Kontrol	.153	29	.082

Terlampir data yang berasal dari aplikasi SPSS lampiran 18

Berdasarkan hasil uji normalitas, terlihat bahwa pada kolom sig menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*, diperoleh nilai *pre-test* kelas eksperimen dengan sig = 0,155 > 0,05 dan *post-test* eksperimen sig = 0,087 > 0,05. Sedangkan *pre-test* kontrol sig = 0,062 > 0,05 dan *post-test* kontrol sig = 0,082 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's statistic* dengan taraf sig 0,05 ($\text{sig} > 0,05$) Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Pre-test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre-test Hasil Belajar	Based on Mean	.000	1	56	.993
	Based on Median	.003	1	56	.953
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	55.502	.953
	Based on trimmed mean	.000	1	56	.992

Terlampir data yang berasal dari aplikasi SPSS lampiran 19

Berdasarkan hasil uji homogenitas *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar $0,993 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *pre-test* kelas eksperimen dan data *pre-test* kelas kontrol adalah homogen.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Post-test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.010	1	56	.919

Post-test Hasil Belajar	Based on Median	.006	1	56	.938
	Based on Median and with adjusted df	.006	1	55.309	.938
	Based on trimmed mean	.026	1	56	.871

Terlampir data yang berasal dari aplikasi SPSS lampiran 19

Berdasarkan hasil uji homogenitas post-test kelas kontrol dan eksperimen, diketahui nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* adalah sebesar $0,919 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *post-test* kelas eksperimen dan data *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

c) Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji asumsi normalitas, baik data *pre-test* dan *posttest* pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol, berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya akan di lakukan Uji Independent Sample T-test untuk menganalisis perbedaan hasil belajar. Data yang digunakan berasal dari nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia. Hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.
- 2) H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar IPAS materi kekayaan budaya Indonesia.

Adapun kriteria pengambilan keputusan pada uji t sebagai berikut:

- 1) Apabila nilai signifikansi ($\text{Sig} \leq 0,05$) maka H_0 ditolak, dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.
- 2) Apabila nilai signifikansi ($\text{Sig} \geq 0,05$) maka H_0 diterima H_a ditolak, artinya tidak terdapat terdapat pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 4.6 Hasil Uji Independent Sample Test

		Independent Samples Test			
		t-test for Equality of Means			
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar	Equal variance assumed	3.932	56	.000	11.586
	Equal variances not assumed	3.932	55.942	.000	11.586

Terlampir data yang berasal dari aplikasi SPSS lampiran 20

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample Test* diketahui bahwa nilai Sig. 2 (tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain *non-equivalent control group desai* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas

IV C sebagai kelas kontrol yang dilakukan di UPT SD Negeri 57 Gresik. Sebelum diberikan perlakuan kelas kontrol dan eksperimen diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

Adapun rata-rata nilai *pre-test* pada kelas kontrol adalah 49,97 , sedangkan untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata 50,21 Setelah diberikan *pre-test*, Kemudian kedua kelas melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sama , namun pada pembelajaran kelas kontrol tidak diberi media pembelajaran monopoli sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan media pembelajaran monopoli. Dalam prosesnya, guru menyampaikan materi, membentuk kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik, lalu mengawasi jalannya permainan. Peserta didik mengikuti aturan permainan monopoli, membaca materi, menjawab soal, serta membuat narasi tentang kebudayaan provinsi yang diperoleh.

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar mereka. Setelah diberikan perlakuan terjadi perubahan nilai, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran permainan monopoli memperoleh nilai rata-rata mencapai 71,03 sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media monopoli memperoleh nilai rata-rata mencapai 59,45. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan monopoli lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan dari uji normalitas dengan menggunakan *kolmogorov smirnov* dan uji homogenitas terhadap data dari kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample Test* untuk mengetahui adanya pengaruh antara dua variabel. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Selain itu, perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol semakin memperkuat hasil uji hipotesis tersebut. Rata-rata nilai kelas eksperimen mengalami perubahan dari 49,97 menjadi 71,03, sedangkan kelas kontrol terdapat perubahan nilai dari 50,21 menjadi 59,45. perubahan rata-rata nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Menurut teori yang dikemukakan Newby, Stepich, Lehman & Russel media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman langsung, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, permainan monopoli juga berperan dalam mengurangi kebosanan terhadap metode pembelajaran konvensional, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan kerja sama tim antara peserta didik. Dengan demikian, aktivitas belajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media permainan monopoli juga lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai peserta didik yang melakukan pembelajaran tanpa media permainan monopoli, dimana nilai *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen (IV A) yaitu 71,03 sedangkan pada kelas kontrol (IV C) mendapatkan nilai rata-rata 59,45. Dengan uji hipotesis yaitu nilai. Signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian angka tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di UPT SD Negeri 57 Gresik, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah diharapkan terus mendukung dan menyediakan fasilitas bagi guru agar dapat mengajar dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, seperti menggunakan media pembelajaran menggunakan permainan monopoli, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.
2. Kepada Guru sebaiknya menerapkan strategi pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu cara yang

dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepada Penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media permainan monopoli ini pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, serta meneliti lebih lanjut pengaruhnya terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik



DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, Putra, I. N. A. S., & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Abdullah, D. K., Hi, S., Jannah, M., Pd, M., Aiman, U., Pd, S., Hasda, S., Pd, M., Fadilla, Z., Taqwin, N., Kep, S., Kes, M., & Saputra, N. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan Uji Kenormalan dengan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>
- Alfiansyah, I. (2020). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Dan Memecahkan Masalah Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sekolah Dasar Brainstorming Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, Vol 6, No 1, Januari 2020. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p36-43>
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen*.
- Anwar, N. W., & Faisal, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang*.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Arifin, Z. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Devi, C. R., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi*.

- Fitrianiingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darojat, Harahap, T. K., Tahrim, T., & Anwari, A. M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4 NO. 2 2022.
- Irawan, I. W., & Rini, R. (2019). *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung 2019*.
- Kurniawan, B. D., Subayani, N. W., & Bakhtiar, A. M. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Keragaman Budaya Di Gresik Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : Seroja*, 2 No 5.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KMB di Masa Pandemi Covid-19*. Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Mahdalena, S., & Sain, Moh. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>

- Masnarati, C. (2020). *Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran Ips Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar*.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21. No. 2. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>. 151-172
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). *Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang*.
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1).
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13.
- Putri, N. A., Asrin, & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantu Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4 Nomor 2, 134–139. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1682>
- Relita, D. T., & Karnia, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Di Smpn 3 Satu Atap Boyan Tanjung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 6(2), 123–132. <https://doi.org/10.31932/jpe.v6i2.1449>
- Rimawati, I., Ritiauw, S. P., & Johannes, N. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri 19 Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 11(2), 287–296. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue2page287-296>
- Rosyid, Moh. Z., Mustajab, & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi Belajar*. Cv Literasi Nusantara Abadi.
- Uyun, M. B. (2023). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*. 6.

Wicaksono, D. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. 2.*

Wijaya, A., Imansyah, F., & Marleni, M. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 03 Sindang Danu. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i1.269>





MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Sekolah

1. Nama Penyusun : Lutfiah Fairuz Zahro
2. Nama Sekolah : SDN 57 Gresik
3. Tahun Pelajaran : 2024/2025
4. Jenjang Sekolah : SD/MI
5. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
6. Fase/Kelas : B/IV
7. Topik : Indonesiaku Kaya Budaya
8. Materi : Kekayaan Budaya Indonesia
9. Alokasi Waktu : 2x 35 menit (2JP)

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan kekayaan budaya Indonesia
2. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat dari melestarikan kekayaan budaya Indonesia

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia (peserta didik diajak berdoa sebelum memulai pembelajaran dan bersyukur setelah selesai pembelajaran) dan berakhlak mulia (menumbuhkan sifat jujur dan bertanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas)
2. Bergotong royong (menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerja sama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)

3. Bernalar kritis (menumbuhkan sifat kritis peserta didik dalam menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)

D. Sarana dan Prasarana

- Sumber Belajar : (kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia, 2021 Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV, Penulis; Amalia Fitri, dkk dan internet) Lembar kerja peserta didik
- Sarana
 1. Leptop
 2. LCD Proyektor
 3. Papan tulis
 4. Alat tulis
 5. Buku pegangan peserta didik
 6. Media permainan monopoli
- Prasarana
 1. Ruang kelas
 2. Meja dan kursi

E. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler: dalam pembelajaran diberikan pelayanan secara umum.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar: dalam pembelajaran diberikan perhatian khusus dan pendampingan.
3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: dalam pembelajaran diberikan pengayaan dengan menyelesaikan soal-soal HOTS.

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran : Problem Base Learning (PBL)

II. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembelajaran Peserta didik dapat menyebutkan kebudayaan yang ada di Inonesia
2. Melalui media pembelajaran monopoli peserta didik dapat mengaitkan pengaruh geografis dengan kebudayaan di Indonesia
3. Melalui kegiatan berdiskusi peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia

B. Pemahaman Bermakna

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai kekayaan budaya di Indonesia
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyebutkan kebudayaan yang ada di Indonesia
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengaitkan pengaruh geografis dengan kebudayaan di Indonesia
4. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai cara yang baik untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa saja kebudayaan yang khas di daerah tempat tinggalmu? Bisakah kamu menyebutkan contohnya?
2. Bagaimana kondisi geografis daerah tempat tinggalmu mempengaruhi kebudayaan yang berkembang di Indonesia?
3. Apakah kamu melihat adanya hubungan antara tradisi kebudayaan di daerahmu dengan letak geografisnya? Jelaskan
4. Menurutmu, apa saja langkah-langkah yang bisa diambil untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Belajar

Pendahuluan

1. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru
2. Peserta didik dan guru memulai dengan berdo'a bersama-sama
3. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru
4. Peserta didik diberi pertanyaan pemantik oleh guru, sebagai bentuk apersepsi
5. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai pada pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Sintaks 1 : Mengorientasikan peserta didik pada masalah

1. Peserta didik ditampilkan gambar mengenai kebudayaan oleh guru
2. Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru terkait gambar yang ditayangkan oleh guru :
 - Apa yang kalian pikirkan saat melihat gambar yang ditayangkan?
 - Sebutkan daerah mana saja yang terdapat di gambar tersebut!
 - Apakah setiap daerah memiliki kebudayaan yang berbeda?
3. peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan jawaban serta pendapatnya
4. peserta didik di berikan umpan balik oleh guru untuk meluruskan pemahaman

Sintaks 2 : Mengorganisasikan kerja peserta didik

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru, setiap kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik.

2. Masing-masing kelompok memilih satu perwakilan untuk memainkan papan monopoli yang berisi tentang kebudayaan di Indonesia
3. Peserta didik mulai memainkan media permainan monopoli yang telah diberikan
4. Peserta didik mampu melewati tantangan yang berada pada papan monopoli berupa pertanyaan singkat
5. Setelah sampai pada kotak terakhir (*finish*) perwakilan dari kelompok yang bermain mengambil satu lembar kertas yang berisikan salah satu nama daerah di Indonesia

Sintaks 3 : Melakukan penyelidikan individu maupun kelompok

1. Peserta didik diberikan LKPD pada setiap kelompok oleh guru
2. Setiap kelompok membuat narasi sesuai dengan daerah yang mereka dapatkan
3. Peserta didik melakukan kegiatan berkelompok sesuai dengan arahan guru
4. Guru memandu dan membantu masing-masing kelompok

Sintaks 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

1. Masing-masing kelompok diminta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya
2. Semua kelompok memperhatikan dan menyiamak presentasi

Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

1. Peserta didik diberikan evaluasi oleh guru mengenai pengerjaan tugas yang telah dilakukn
2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
3. Peserta didik diberikan soal *post-test*, dan peserta didik mengerjakan secara disiplin

3. Kegiatan Akhir (10 Menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
2. Peserta didik diminta oleh guru untuk membaca kembali buku mereka sebagai persiapan belajar untuk pertemuan berikutnya
3. Dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama.
4. Kelas diakhiri dengan mengucapkan salam penutup oleh guru dan peserta didik.

E. Asesmen

NO	Penilai an	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Penilaian yang diamati	Instrumen /Soal
1	Penilai an Sikap	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap	1. Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia 2. Bergotong-royong 3. Berpikir Kritis	Terlampir
2	Penilai an Pengetahuan	Keterampilan	Uraian Kognitif	LKPD	Terlampir

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan soal HOTS sebagai latihan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik dengan capaian kurang dari KKTP atau yang membutuhkan dengan pembelajaran ulang atau sesuai kebutuhan peserta didik

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta didik

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?

Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi

2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?

Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?

Bervariasi

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?

Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi

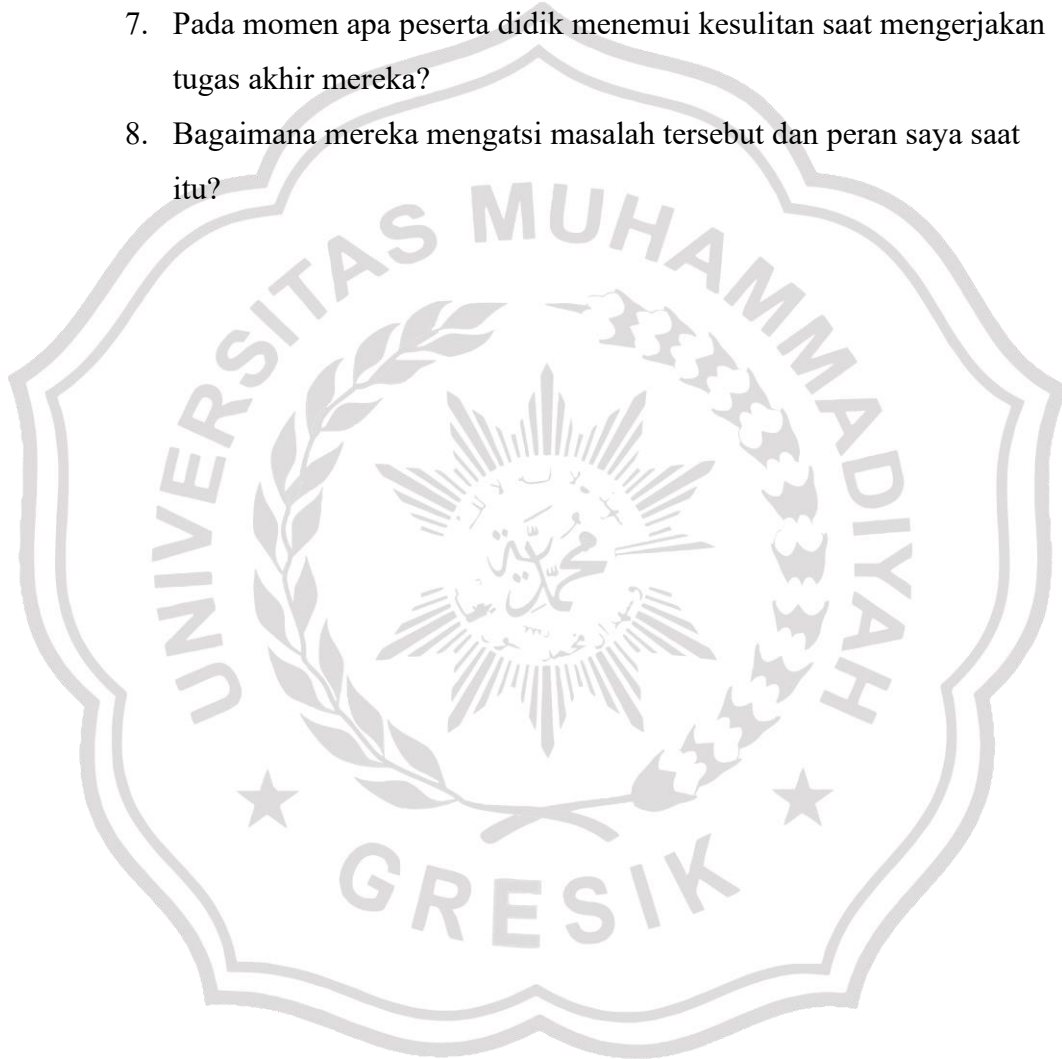
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?

Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah

Refleksi Guru

1. Apa yang sudah berjalan baik didalam kelas? Apa yang saya suka dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya suka?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran

4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian saya merasa kreatif ketika mengajar?
Mengapa ?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan peran saya saat itu?



LAMPIRAN

A. LKPD PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama kelompok :

Nama Daerah :



B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) Keragaman Budaya

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang sangat luas dan beragam. Keragaman ini mencakup banyaknya 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. Contoh Keragaman Budaya.

- i) Upacara Adat: Setiap daerah memiliki upacara adat yang berbeda-beda, seperti ngaben di Bali dan bakar batu di Papua, pukul sapu(permainan tradisional pukul lidi) dari Maluku, peusijek(ritual memberi restu dan keberuntungan) dari Nanggroe Aceh Darussalam, soya soya(upacara pengiring arwah pahlawan) dari Maluku Utara, mappandoe siwi(upacara penghormatan bagi para leluhur) dari Papua Barat, kasada(ritual suku Tengger di gunung Bromo) dari Jawa Timur, sayang pattu'du(perayaan anak khatam Qur'an) dari Sulawesi Barat, mopotilolo(ritual penyambutan tamu besar) dari Gorontalo, bau nyale(ritual menangkap cacing laut) dari NTB, mengupa(upacara do'a restu untuk pengantin atau bayi) dari Sumatra Utara, seren taun (syukuran panen padi) dari Jawa Barat, Dugderan (acara menyambut ramadhan di Semarang) dari Jawa Tengah, labuhan (upacara persembahan untuk laut) dari DIY/Yogyakarta, (Iraw tengkayu(syukuran suku Tidung di Tarakan) dari Kalimantan Utara, rambu solo'(upacara pemakaman di Tanah Toraja) dari Sulawesi Selatan, tulude(ritual syukuran masyarakat nusa Uta) dari Sulawesi Utara, mappanrestasi (ritual melarung sesajen ke

laut) dari Kalimantan Selatan, erau (festival budaya di Kutai Kartanegara) dari Kalimantan Timur, turun mandi (upacara untuk bayi yang baru lahir) dari Sumatra Barat, cekak papadun (upacara adat untuk suku Lampung pepadun) dari Lampung, vunja (upacara perdamaian suku Kaili) dari Sulawesi Tengah, pasola (permainan perang tradisional sumba) dari NTT, naik dango (upacara syukuran setelah panen padi) dari Kalimantan Barat, Seba Baduy (tradisi bertemu pemimpin daerah pada suku Baduy) dari Banten, tepuk tepung tawa (untuk memberikan berkah pada suatu acara) dari kepulauan Riau, palang pintu (ritual acara pernikahan Betawi) dari DKI Jakarta, tabut (ritual memperingati kematian Hasan dan Husain) dari Bengkulu, balimau kasai (mandi bersama menyambut bulan Ramadhan) dari Riau, tiwa (upacara untuk mengantar roh leluhur ke surga) dari Kalimantan Tengah, upacara basale (ritual penyembuhan tradisional) dari Jambi, sedekah rame (syukuran setelah panen) dari Sumatra Selatan, posuo (ritual untuk perempuan memasuki usia dewasa) dari Sulawesi Tenggara, maras taun (ritual syukuran panen) dari Bangka Belitung

- j) Makanan Khas : Makanan khas seperti kerak telur dari Jakarta, pempek asal Palembang (Sumatra Selatan), gudeg khas Yogyakarta, putu ayu, dan lumpia Jawa Tengah, ikan asar dari Maluku, mie aceh dari Nanggroe Aceh Darussalam, gohul ikan dari Maluku Utara, papeda dari Papua, rawon dari Jawa Timur, jepa dari Sulawesi Barat, binte biluhuta dari Gorontalo, ayam betutu dari Bali, ayam taliwang dari NTB, saksang dari Sumatra Barat, nasi liwet dari Jawa Barat, nasi subut dari Kalimantan Utara, coto makasar dari Sulawesi Selatan, tinutuan dari Sulawesi Utara, soto banjar dari Kalimantan Selatan, ayam cincane dari Kalimantan Timur, rendang dari

Sumatra Barat, seruit dari Lampung, kaledo dari Sulawesi Tengah, se'i dari NTT, bubur pedas dari Kalimantan Barat, sate bandeng dari Banten, otak-otak dari Kepulauan Riau, pendap dari Bengkulu, gulai ikan patin dari Riau, juhu singkah dari Kalimantan Tengah, gulai tempoyak dari Jambi, sinonggi dari Sulawesi Tenggara, dan lempakuning dari Bangka Belitung,

- k) Pakaian adat : Pakaian adat seperti ule balang dari Aceh, ulos atau karo dari Sumatra Utara, jawi jangkep dari Jawa Tengah, pegon dari NTB yang merupakan identitas suatu wilayah dan memiliki makna yang dalam pada setiap motifnya, pakaian adat cele dari Maluku, pidie tarian dari Nanggroe Aceh Darussalam, manteren lamo dari Maluku Utara, koteka dan Sali dari Papua, pakaian serui dari Papua Barat, pakaian pesa'an dari Jawa Timur, pakaian mandar dari Sulawesi Barat, pakaian bili'u atau paliawala dan mukuta dari Gorontalo, pakaian payas agung dari Bali, pakaian suku bima dari NTB, pakaian kebaya jawa dari Jawa Barat, kebaya jawa tengah dari Jawa Tengah, pakaian adat kasatrian, pakaian kulavi / donggala dari Kalimantan Utara, pakaian adat bodo dari Sulawesi Selatan, baju karai dan wuyang dari Sulawesi Utara, pakaian pengantin bagajah gamuling baular lutut dari Kalimantan Selatan, pakaian urang besunung dari Kalimantan Timur, pakaian bundo kanduang dari Sumatra Barat, pakaian tulang bawang dari Lampung, pakaian adat nggembe dari Sulawesi Tengah, pakaian amarasi dari NTT, pakaian buang kureng dari Kalimantan Barat, pakaian adat pengantin dari Banten, pakaian belanga dari Kepulauan Riau, pakaian abang dan none betawi dari DKI Jakarta, kain dukan dari Bengkulu, pakaian belanga dari Riau, pakaian sinjang dari Kalimantan Tengah, pakaian melayu jambi dari Jambi, pakaian aisan gede dari Sumatra Selatan, pakaian babung ginasamani

dari Sulawesi Tenggara, dan pakaian adat paksian dari Bangka Belitung.

- l) Tarian Adat : Tiap daerah memiliki tarian adat yang unik, seperti Kecak dan Pendet dari Bali, tari Saman asal Aceh, Reog Ponorogo dan remo dari Jawa Timur, tari lenso dan cekalele dari Maluku, tari soya-soya dari Maluku Utara, tari selamat datang dari Papua, tari perang dari Papua Barat, tari patuddu dari Sulawesi Barat, tari polopalo dari Gorontalo, tari gandrung dari NTB, tari tor-tor dari Sumatra Utara, tari merak dan jaipong dari Jawa Barat, tari gambyong dari Jawa Tengah, tari serimpi sangupati dari DIY Yogyakarta, tari jepeng, dan tari kencet ledo dari Kalimantan Utara, tari bosara dari Sulawesi selatan, tari maengket dari Sulawesi Utara, tari baksa kembang dari Kalimantan Selatan, tari perang dari Kalimantan Timur, tari piring dari Sumatra Barat, tari melinting dari Lampung, tari lumense dari Sulawesi Tengah, tari perang dari NTT, tari manong dari Kalimantan Barat, tari parjurit dari Banten, tari tandak dari Kepulauan Riau, tari topeng betawi dari DKI Jakarta, tari andun dari Bengkulu, tari joged lambak dari Riau, tari balean dadas dari Kalimantan Tengah, tari sekapur sirih dari Jambi, tari pagar pengantin palembang dari Sumatra Selatan, tari balumpa dari Sulawesi Tenggara, dan tari campak dari Bangka Belitung.
- m) Rumah adat : Rumah adat di Indonesia juga beragam seperti rumah adat baileo dari Maluku, krong bade dari Naggro Aceh Darussalam, rumah sasadu dan hibualamo dari Maluku Utara, rumah honai dari Papua, rumah mod aki aksa atau rumah kaki seribu dari Papua Barat, rumah situbondo dan joglo dari Jawa Timur, rumah mamuju, dan tongkonan dari Sulawesi Barat, Rumah Dulohupa, Rumah Bantayo Po Boide, Rumah Ma'lihe atau Rumah Potiwoluya dan Rumah Gobel dari Gorontalo,

gapura candi bentar dari Bali, rumah bale dari NTB, rumah balon/gorga dari Sumatra Utara, rumah kasepuhan cirebon dari Jawa Barat, rumah padepokan jawa tengah dari Jawa Tengah, rumah bangsal kencono dan rumah joglo dari DIY Yogyakarta, rumah baloy mayo dari Kalimantan Utara, rumah tongkonan dari Sulawesi Selatan, rumah pewaris, rumah bolaang mongondow dari Sulawesi Utara, rumah banjar bubungan tinggi, rumah lamin dari Kalimantan Timur, rumah gadang dari Sumatra Barat, rumah nowuo sesat dari Lampung, rumah tambu dan sou raja/ banua mbaso dari Sulawesi Tengah, rumah mbaru niang dari NTT, rumah betang dari Kalimantan Barat, rumah belah bubung dari Kepulauan Riau, rumah kebaya, gudang, rumah panggung dan rumah joglo betawi dari DKI Jakarta, rumah bubungan lima dari Bengkulu, rumah melayu selaso jatuh kembar dari Riau, rumah betang dari Kalimantan Tengah, rumah pangguang kajang leko dari Jambi, rumah limas dari Sumatra Selatan, rumah istana sultan buton / malige, dan rumah laika dari Sulawesi Selatan, dan rumah rakit dan limas dari Bangka Belitung.

- n) Suku : Indonesia juga memiliki keragaman suku bangsa yang beranekaragam pada setiap daerah seperti suku Buru yang berasal dari Provinsi Maluku, suku aceh dan gayong dari Nanggroe Aceh Darussalam, suku module dari Maluku Utara, suku sentani dari Papua, suku mekran dari Papua Barat, suku jawa dan madura dari Jawa Timur, suku mandar dari Sulawesi Barat, suku bali aga dan bali majapahit dari Bali, suku sasak dari NTB, suku batak dari Sumatra Utara, suku sunda dari Jawa Barat, suku jawa dari Jawa Tengah dan DIY Yogyakarta, suku tidung, dayak, bulungan, suluk, bugis, dan banjar dari Kalimantan Utara, suku mandar dari Sulawesi Selatan, suku minahasa dari Sulawesi Utara, suku nganju dari Kalimantan

Selatan, dan Kalimantan Timur, suku minangkabau dari Sumatra Barat, suku pesisir dari Lampung, suku buol dari Sulawesi Tengah, suku sabu dan sumba dari NTT, suku manyuke dari Kalimantan Barat, suku baduy dari Banten, suku melayu dari Kepulauan Riau, suku moku-muko dari Bengkulu, suku melayu dari Riau, suku kapuas dari Kalimantan Tengah, suku batin dari Jambi, suku Palembang dari Sumatra Selatan, dan suku melayu dari Bangka Belitung.

- o) Senjata Tradisional : Setiap suku juga memiliki senjata tradisional yang berbeda-beda seperti senjata tradisional parang salawaku yang bersal dari Maluku, rencong dari Nanggroe Aceh Darussalam, parang salawaku dari Maluku Utara, pisau belati, busur dan panah dari Papua dan Papua Barat, celurit dari Jawa Timur, badik dari Sulawesi Barat, wamilo dari Gorontalo, trisula dari Bali, golok dari NTB, piso surit dari Sumatra Utara, kujang dari Jawa Barat, keris dari Jawa Tengah dan DIY Yogyakarta, mandau dari Kalimantan Utara, badik, peda, sabel, tombak, dan perisai dari Sulawesi Selatan, peda dari Sulawesi Utara, mandau dari Kalimantan Selatan, mandau dan bujak dari Kalimantan Timur, kerambit dari Sumatra Barat, golok/ candung dari Lampung, pasatimpo dari Sulawesi Tengah, sundu dari NTT, mandau dari Kalimantan Barat, golok dan kujang dari Banten, pedang janawi dari Kepulauan Riau, golok dari DKI Jakarta, keris Bengkulu dan badik dari Bengkulu, pedang janawi dari Riau, mandau dari Kalimantan Tengah, badik tumbuk lada dari Jambi, siwar dari Sumatra Selatan, keris, pedang, tombak dan sumpitan dari Sulawesi Selatan, dan perang bangsa dari Bangka Belitung.

p) Lagu Daerah : Setiap daerah di Indonesia juga memiliki lagu daerah yang khas seperti lagu rasa sayang-sayange dari Maluku, bungong jeumpa dari Nanggroe Aceh Darussalam, rasa sayang-sayange dari Maluku Utara, yamko rambe yamko dari Papua, apuse dari Papua Barat, rek ayo rek dan cublek-cublek suweng dari Jawa Timur, tenggang tenggang lopi dari Sulawesi Barat, binde biluhuta dari Gorontalo, macepet-cepetan dari Bali, orlen-orlen dari NTB, pantun lama dari Sumatra Utara, manuk dadali dari Jawa Barat, gambang suling dari Jawa Tengah, suwe ora jamu dari DIY Yogyakarta, bebalon dari Kalimantan Utara, angin mammiri dari Sulawesi Selatan, o ina ni keke dari Sulawesi Utara, ampar-ampar pisang dari Kalimantan Selatan, indung-inding dari Kalimantan Timur, kampuang nan jauh di mato dari Sumatra Barat, lipang-lipang dang dari Lampung, tope gugu dari Sulawesi Tengah, anak kambing saya dari NTT, cik-cik periuk dari Kalimantan Barat, dayung sampan dari Banten, pulau bintang dari Kepulauan Riau, keroncong kemayoran dari DKI Jakarta, lalan belekcuri dari Bangkulu, soleram dari Riau, palu lempong pupoi, dan nuluya dari Kalimantan Tengah, selendang mayang dari Jambi, dek sangke dari Sumatra Selatan, peia tawa-tawa dari Sulawesi Selatan, dan yok miak dari Bangka Belitung

2) Faktor Penyebab Keragaman Budaya

Faktor-faktor yang menyebabkan keanekaragaman budaya di Indonesia antara lain:

c) Kondisi Alam dan Letak Geografis : Wilayah-wilayah di Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, sehingga masing-masing daerah memiliki kebudayaan yang uni.

- d) Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan : Proses adaptasi masyarakat terhadap perubahan lingkungan dan teknologi komunikasi transportasi juga turut mempengaruhi keanekaragaman budaya
- 3) Pentingnya Melestarikan Keragaman Budaya

Melestarikan kebudayaan Bangsa Indonesia sangat penting untuk menjaga persatuan dan toleransi di tengah perbedaan. Cara melestarikannya antara lain:

- d) Mempromosikan Budaya Lokal : Menggunakan produk lokal dan mempromosikan budaya daerah.
- e) Ikut Festival Kebudayaan : Mengikuti festival kebudayaan dan acara-acara budaya.
- f) Belajar Bahasa Daerah : Memiliki pengetahuan tentang bahasa daerah dan budaya setempat

C. Media Pembelajaran

Papan Permainan Monopoli



D. Asesmen

- PENILAIAN SIKAP

Indikator Penilaian

No	Aspek Pengamatan	Indikator
1	Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran
		Memberi salam sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran
		Menghargai pendapat orang lain
2	Bergotong royong	Melaksanakan kegiatan berkelompok dengan baik
		Melaksanakan tugas sesuai pembagian yang telah disepakati
		Bersedia membantu teman jika ada kesusahan
3	Bernalar kritis	Aktif memberikan tanggapan
		Aktif bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami

Lembar Penilaian Sikap

No	Nama	Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa				Bergotong-royong				Bernalar kritis				Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														

3															
4															
5															
Dst															

Keterangan :

1 = Kurang 3 = Baik
2 = Cukup 4 = Sangat Baik

• PENILAIAN LEMBAR KERTA PESERTA DIDIK (LKPD)

Penilaian Lemabar Kerja Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Mampu menyebutkan keragaman budaya di Indonesia secara lengkap dan menjelaskan dari setiap contohnya	4
2	mampu menyebutkan sebagian contoh keragaman budaya di Indonesia dan menjelaskan alasan dari sebagian contohnya	3
3	mampu menyebutkan sebagian contoh keragaman budaya di Indonesia tanpa menjelaskan alasannya	2
4	Belum mampu menyebutkan contoh keragaman budaya di Indonesia	1

Keterangan :

1 = Kurang 3 = Baik
2 = Cukup 4 = Sangat Baik

E. Glosarium

Problem based learning (PBL) : Metode pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan dengan masalah-masalah yang digunakan sebagai pemicu dalam pembelajaran

F. Daftar Pustaka

Amalia Fitri, d. (2021). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV*. kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia.
Apriani, M. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk Kelas 4 SD/MI*. Cipta Pustaka.

Gresik, 20 Desember 2024

Mengetahui

Guru Kelas IV A



Laili Fitriyah, S.Pd.

NIP. 19870508 202321 2 025

Mahasiswa Peneliti



Lutfiah Fairuz Zahro

Diketahui

Kepala Sekolah



Heri Suwarsono, S. Pd.

NIP. 19810303 200604 1 028

MODUL AJAR KELAS KONTROL

I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Sekolah

1. Nama Penyusun : Lutfiah Fairuz Zahro
2. Nama Sekolah : SDN 57 Gresik
3. Tahun Pelajaran : 2024/2025
4. Jenjang Sekolah : SD/MI
5. Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
6. Fase/Kelas : B/IV
7. Topik : Indonesiaku Kaya Budaya
8. Materi : Kekayaan Budaya Indonesia
9. Alokasi Waktu : 2x 35 menit (2JP)

B. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan kekayaan budaya Indonesia
2. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat dari melestarikan kekayaan budaya Indonesia

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia (peserta didik diajak berdoa sebelum memulai pembelajaran dan bersyukur setelah selesai pembelajaran) dan berakhlak mulia (menumbuhkan sifat jujur dan bertanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas)
2. Bergotong royong (menumbuhkan rasa kekompakan dan bekerja sama peserta didik dalam berkolaborasi ketika berdiskusi dengan teman sekelompok)
3. Bernalar kritis (menumbuhkan sifat kritis peserta didik dalam

menyampaikan pendapat ketika berdiskusi maupun dalam waktu pembelajaran klasikal)

D. Sarana dan Prasarana

- Sumber Belajar : (kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia, 2021 Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV, Penulis; Amalia Fitri, dkk dan internet) Lembar kerja peserta didik
- Sarana
 1. Leptop
 2. LCD Proyektor
 3. Papan tulis
 4. Alat tulis
 5. Buku pegangan peserta didik
 6. Media permainan monopoli
- Prasarana
 1. Ruang kelas
 2. Meja dan kursi

E. Target Peserta Didik

4. Peserta didik reguler: dalam pembelajaran diberikan pelayanan secara umum.
5. Peserta didik dengan kesulitan belajar: dalam pembelajaran diberikan perhatian khusus dan pendampingan.
6. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: dalam pembelajaran diberikan pengayaan dengan menyelesaikan soal-soal HOTS.

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran : PBL (*Problem Base Learning*)

II. KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pembelajaran Peserta didik dapat menyebutkan kebudayaan yang ada di Inonesia
2. Melalui media pembelajaran monopoli peserta didik dapat mengaitkan pengaruh geografis dengan kebudayaan di Indonesia
3. Melalui kegiatan berdiskusi peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia

B. Pemahaman Bermakna

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai kekayaan budaya di Indonesia
2. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyebutkan kebudayaan yang ada di Indonesia
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengaitkan pengaruh geografis dengan kebudayaan di Indonesia
4. Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai cara yang baik untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa saja kebudayaan yang khas di daerah tempat tinggalmu? Bisakah kamu menyebutkan contohnya?
2. Bagaimana kondisi geografis daerah tempat tinggalmu mempengaruhi kebudayaan yang berkembang di Indonesia?
3. Apakah kamu melihat adanya hubungan antara tradisi kebudayaan di daerahmu dengan letak geografisnya? Jelaskan
4. Menurutmu, apa saja langkah-langkah yang bisa diambil untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Belajar

Pendahuluan

1. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru
2. Peserta didik dan guru memulai dengan berdo'a bersama-sama
3. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru
4. Peserta didik diberi pertanyaan pemantik oleh guru, sebagai bentuk apersepsi
5. Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai pada pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Sintaks 1 : Mengorientasikan peserta didik pada masalah

1. Peserta didik ditampilkan gambar mengenai kebudayaan oleh guru
2. Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru terkait gambar yang ditayangkan oleh guru :
 - Apa yang kalian pikirkan saat melihat gambar yang ditayangkan?
 - Sebutkan daerah mana saja yang terdapat pada gambar tersebut!
 - Apakah setiap daerah memiliki kebudayaan yang berbeda?
3. peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan jawaban serta pendapatnya
4. peserta didik di berikan umpan balik oleh guru untuk meluruskan pemahaman

Sintaks 2 : Mengorganisasikan kerja peserta didik

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok oleh guru, setiap kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik.
2. Perwakilan dari kelompok maju kedepan mengambil satu

lembar kertas yang berisikan salah satu nama daerah di Indonesia

Sintaks 3 : Melakukan penyelidikan individu maupun kelompok

1. Peserta didik diberikan LKPD pada setiap kelompok oleh guru
2. Setiap kelompok membuat narasi sesuai dengan daerah yang mereka dapatkan
3. Peserta didik melakukan kegiatan berkelompok sesuai dengan arahan guru
4. Guru memandu dan membantu masing-masing kelompok

Sintaks 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

3. Masing-masing kelompok diminta maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusinya
4. Semua kelompok memperhatikan dan menyiamak presentasi

Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

4. Peserta didik diberikan evaluasi oleh guru mengenai pengerjaan tugas yang telah dilakukan
5. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami
6. Peserta didik diberikan soal *post-test*, dan peserta didik mengerjakan secara disiplin

4. Kegiatan Akhir (10 Menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
2. Peserta didik diminta oleh guru untuk membaca kembali buku mereka sebagai persiapan belajar untuk pertemuan berikutnya
3. Dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama.
4. Kelas diakhiri dengan mengucapkan salam penutup oleh guru dan peserta didik.

E. Asesmen

NO	Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Penilaian yang diamati	Instrumen/ Soal
1	Penilaian Sikap	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap	4. Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia 5. Bergotong-royong 6. Berpikir Kritis	Terlampir
2	Penilaian Pengetahuan	Keterampilan	Uraian Kognitif	LKPD	Terlampir

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian lebih dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan memberikan soal HOTS sebagai latihan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik dengan capaian kurang dari KKTP atau yang membutuhkan dengan pembelajaran ulang atau sesuai kebutuhan peserta didik

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta didik

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?

Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi

2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?

Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?

Bervariasi

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?

Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi

5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?

Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah

Refleksi Guru

1. Apa yang sudah berjalan baik didalam kelas? Apa yang saya suka dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya suka?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?

5. Kapan atau pada bagian saya merasa kreatif ketika mengajar?
Mengapa ?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatsi masalah tersebut dan peran saya saat itu




LAMPIRAN

A. LKPD PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama kelompok :

Nama Daerah :



B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) Keragaman Budaya

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang sangat luas dan beragam. Keragaman ini mencakup banyaknya 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. Contoh Keragaman Budaya.

a) Upacara Adat: Setiap daerah memiliki upacara adat yang berbeda-beda, seperti ngaben di Bali dan bakar batu di Papua, pukul sapu(permainan tradisional pukul lidi) dari Maluku, peusijek(ritual memberi restu dan keberuntungan) dari Nanggroe Aceh Darussalam, soya soya(upacara pengiring arwah pahlawan) dari Maluku Utara, mappandoe siwi(upacara penghormatan bagi para leluhur) dari Papua Barat, kasada(ritual suku Tengger di gunung Bromo) dari Jawa Timur, sayang pattu'du(perayaan anak khatam Qur'an) dari Sulawesi Barat, mopotilolo(ritual penyambutan tamu besar) dari Gorontalo, bau nyale(ritual menangkap cacing laut) dari NTB, mengupa(upacara do'a restu untuk pengantin atau bayi) dari Sumatra Utara, seren taun (syukuran panen padi) dari Jawa Barat, Dugderan (acara menyambut ramadhan di Semarang) dari Jawa Tengah, labuhan (upacara persembahan untuk laut) dari DIY/Yogyakarta, (Iraw tengkayu(syukuran suku Tidung di Tarakan) dari Kalimantan Utara, rambu solo'(upacara pemakaman di Tanah Toraja) dari Sulawesi Selatan, tulude(ritual syukuran masyarakat nusa Uta) dari Sulawesi Utara, mappanrestasi(ritual melarung sesajen ke laut) dari Kalimantan Selatan, erau(festival budaya di Kutai Kartanegara) dari Kalimantan Timur, turun mandi(upacara untuk bayi yang baru lahir) dari Sumatra Barat, cekak papadun(upacara adat untuk suku Lampung pepadun)

dari Lampung, vunja(upacara perdamaian suku Kaili) dari Sulawesi Tengah, pasola (permainan perang tradisional sumba) dari NTT, naik dango(upacara syukuran setelah panen padi) dari Kalimantan Barat, Seba Baduy (tradisi bertemu pemimpin daerah pada suku Baduy) dari Banten, tepuk tepung tawa(untuk memberikan berkah pada suatu acara) dari kepulauan Riau, palang pintu (ritual acara pernikahan Betawi) dari DKI Jakarta, tabut(ritual memperingati kematian Hasan dan husain) dari Bengkulu, balimau kasai (mandi bersama menyambut bulan ramadhan) dari Riau, tiwa(upacara untuk mengantar roh leluhur ke surga) dari Kalimantan Tengah, upacara basale (ritual penyembuhan tradisional) dari Jambi, sedekah rame(syukuran setelah panen) dari Sumatra Selatan, posuo(ritual untuk perempuan memasuki usia dewasa) dari Sulawesi Tenggara, maras taun (ritual syukuran panen) dari Bangka Belitung

- b) Makanan Khas : Makanan khas seperti kerak telur dari Jakarta, pempek asal Palembang (sumatra Selatan), gudeg khas Yogyakarta, putu ayu, dan lumpia Jawa Tengah, ikan asar dari Maluku, mie aceh dari Nanggroe Aceh Darussalam, gohul ikan dari Maluku Utara, papeda dari Papua, rawon dari Jawa Timur, jepa dari Sulawesi Barat, binte biluhuta dari Gorontalo, ayam betutu dari Bali, ayam taliwang dari NTB, saksang dari Sumatra Barat, nasi liwet dari Jawa Barat, nasi subut dari Kalimantan Utara, coto makasar dari Sulawesi Selatan, tinutuan dari Sulawesi Utara, soto banjar dari Kalimantan Selatan, ayam cincane dari Kalimantan Timur, rendang dari Sumatra Barat, seruit dari Lampung, kaledo dari Sulawesi Tengah, se'i dari NTT, bubur pedas dari Kalimantan Barat, sate bandeng dari Banten, otak-otak dari Kepulauan Riau, pendap dari Bengkulu, gulai ikan patin dari Riau, juhu singkah dari Kalimantan Tengah, gulai tempoyak dari Jambi, sinonggi dari Sulawesi Tenggara, dan lempakuning dari Bangka Belitung,

- c) Pakaian adat : Pakaian adat seperti ule balang dari Aceh, ulos atau karo dari Sumatra Utara, jawi jangkep dari Jawa Tengah, pegon dari NTB yang merupakan identitas suatu wilayah dan memiliki makna yang dalam pada setiap motifnya, pakaian adat cele dari Maluku, pidie tarian dari Nanggroe Aceh Darussalam, manteren lamo dari Maluku Utara, koteka dan Sali dari Papua, pakaian serui dari Papua Barat, pakaian pesa'an dari Jawa Timur, pakaian mandar dari Sulawesi Barat, pakaian bili'u atau paliawala dan mukuta dari Gorontalo, pakaian payas agung dari Bali, pakaian suku bima dari NTB, pakaian kebaya jawa dari Jawa Barat, kebaya jawa tengah dari Jawa Tengah, pakaian adat kasatrian, pakaian kulavi / donggala dari Kalimantan Utara, pakaian adat bodo dari Sulawesi Selatan, baju karai dan wuyang dari Sulawesi Utara, pakaian pengantin bagajah gamuling baular lutut dari Kalimantan Selatan, pakaian urang besunung dari Kalimantan Timur, pakaian bundo kanduang dari Sumatra Barat, pakaian tulang bawang dari Lampung, pakaian adat nggembe dari Sulawesi Tengah, pakaian amarasi dari NTT, pakaian buang kureng dari Kalimantan Barat, pakaian adat pengantin dari Banten, pakaian belanga dari Kepulauan Riau, pakaian abang dan none betawi dari DKI Jakarta, kain dungan dari Bengkulu, pakaian belanga dari Riau, pakaian sinjang dari Kalimantan Tengah, pakaian melayu jambi dari Jambi, pakaian aisan gede dari Sumatra Selatan, pakaian babung ginasamani dari Sulawesi Tenggara, dan pakaian adat paksian dari Bangka Belitung.
- d) Tarian Adat : Tiap daerah memiliki tarian adat yang unik, seperti Kecak dan Pendet dari Bali, tari Saman asal Aceh, Reog Ponorogo dan remo dari Jawa Timur, tari lenso dan cekalele dari Maluku, tari soya-soya dari Maluku Utara, tari selamat datang dari Papua, tari perang dari Papua Barat, tari patuddu dari Sulawesi Barat, tari polopalo dari Gorontalo, tari gandrung dari NTB, tari tor-tor dari Sumatra Utara, tari

merak dan jaipong dari Jawa Barat, tari gambyong dari Jawa Tengah, tari serimpi sangupati dari DIY Yogyakarta, tari jepeng, dan tari kencet ledo dari Kalimantan Utara, tari bosara dari Sulawesi selatan, tari maengket dari Sulawesi Utara, tari baksa kembang dari Kalimantan Selatan, tari perang dari Kalimantan Timur, tari piring dari Sumatra Barat, tari melinting dari Lampung, tari lumense dari Sulawesi Tengah, tari perang dari NTT, tari manong dari Kalimantan Barat, tari parjurit dari Banten, tari tandak dari Kepulauan Riau, tari topeng betawi dari DKI Jakarta, tari andun dari Bengkulu, tari joged lambak dari Riau, tari balean dadas dari Kalimantan Tengah, tari sekapur sirih dari Jambi, tari pagar pengantin palembang dari Sumatra Selatan, tari balumpa dari Sulawesi Tenggara, dan tari campak dari Bangka Belitung.

- e) Rumah adat : Rumah adat di Indonesia juga beragam seperti rumah adat baileo dari Maluku, krong bade dari Naggro Aceh Darussalam, rumah sasadu dan hibualamo dari Maluku Utara, rumah honai dari Papua, rumah mod aki aksa atau rumah kaki seribu dari Papua Barat, rumah situbondo dan joglo dari Jawa Timur, rumah mamuju, dan tongkonan dari Sulawesi Barat, Rumah Dulohupa, Rumah Bantayo Po Boide, Rumah Ma'lihe atau Rumah Potiwoluya dan Rumah Gobel dari Gorontalo, gapura candi bentar dari Bali, rumah bale dari NTB, rumah balon/gorga dari Sumatra Utara, rumah kasepuhan cirebon dari Jawa Barat, rumah padepokan jawa tengah dari Jawa Tengah, rumah bangsal kencono dan rumah joglo dari DIY Yogyakarta, rumah baloy mayo dari Kalimantan Utara, rumah tongkonan dari Sulawesi Selatan, rumah pewaris, rumah bolaang mongondow dari Sulawesi Utara, rumah banjar bubungan tinggi, rumah lamin dari Kalimantan Timur, rumah gadang dari Sumatra Barat, rumah nowuo sesat dari Lampung, rumah tambi dan sou raja/ banua mbaso dari Sulawesi Tengah, rumah

mbaru niang dari NTT, rumah betang dari Kalimantan Barat, rumah belah bubung dari Kepulauan Riau, rumah kebaya, gudang, rumah panggung dan rumah joglo betawi dari DKI Jakarta, rumah bubungan lima dari Bengkulu, rumah melayu selaso jatuh kembar dari Riau, rumah betang dari Kalimantan Tengah, rumah pangguang kajang leko dari Jambi, rumah limas dari Sumatra Selatan, rumah istana sultan buton / malige, dan rumah laika dari Sulawesi Selatan, dan rumah rakit dan limas dari Bangka Belitung.

- f) Suku : Indonesia juga memiliki keragaman suku bangsa yang beranekaragam pada setiap daerah seperti suku Buru yang berasal dari Provinsi Maluku, suku aceh dan gayong dari Nanggroe Aceh Darussalam, suku module dari Maluku Utara, suku sentani dari Papua, suku mey brat dari Papua Barat, suku jawa dan madura dari Jawa Timur, suku mandar dari Sulawesi Barat, suku bali aga dan bali majapahit dari Bali, suku sasak dari NTB, suku batak dari Sumatra Utara, suku sunda dari Jawa Barat, suku jawa dari Jawa Tengah dan DIY Yogyakarta, suku tidung, dayak, bulungan, suluk, bugis, dan banjar dari Kalimantan Utara, suku mandar dari Sulawesi Selatan, suku minahasa dari Sulawesi Utara, suku nganju dari Kalimantan Selatan, dan Kalimantan Timur, suku minangkabau dari Sumatra Barat, suku pesisir dari Lampung, suku buol dari Sulawesi Tengah, suku sabu dan sumba dari NTT, suku manyuke dari Kalimantan Barat, suku baduy dari Banten, suku melayu dari Kepulauan Riau, suku moku-muko dari Bengkulu, suku melayu dari Riau, suku kapuas dari Kalimantan Tengah, suku batin dari Jambi, suku Palembang dari Sumatra Selatan, dan suku melayu dari Bangka Belitung.
- g) Senjata Tradisional : Setiap suku juga memiliki senjata tradisional yang berbeda-beda seperti senjata tradisional parang salawaku yang berasal dari Maluku, rencong dari Nanggroe Aceh Darussalam, parang salawaku dari Maluku Utara, pisau belati, busur dan panah dari Papua

dan Papua Barat, celurit dari Jawa Timur, badik dari Sulawesi Barat, wamilo dari Gorontalo, trisula dari Bali, golok dari NTB, piso surit dari Sumatra Utara, kujang dari Jawa Barat, keris dari Jawa Tengah dan DIY Yogyakarta, mandau dari Kalimantan Utara, badik, peda, sabel, tombak, dan perisai dari Sulawesi Selatan, peda dari Sulawesi Utara, mandau dari Kalimantan Selatan, mandau dan bujak dari Kalimantan Timur, kerambit dari Sumatra Barat, golok/ candung dari Lampung, pasatimpo dari Sulawesi Tengah, sundu dari NTT, mandau dari Kalimantan Barat, golok dan kujang dari Banten, pedang janawi dari Kepulauan Riau, golok dari DKI Jakarta, keris bengkulu dan badik dari Bengkulu, pedang janawi dari Riau, mandau dari Kalimantan Tengah, badik tumbuk lada dari Jambi, siwar dari Sumatra Selatan, keris, pedang, tombak dan sumpitan dari Sulawesi Selatan, dan perang bangka dari Bangka Belitung.

- h) Lagu Daerah : Setiap daerah di Indonesia juga memiliki lagu daerah yang khas seperti lagu rasa sayang-sayange dari Maluku, bungong jeumpa dari Nanggroe Aceh Darussalam, rasa sayang-sayange dari Maluku Utara, yamko rambe yamko dari Papua, apuse dari Papua Barat, rek ayo rek dan cublek-cublek suweng dari Jawa Timur, tenggang tenggang lopi dari Sulawesi Barat, binde biluhuta dari Gorontalo, macepet-cepetan dari Bali, orlen-orlen dari NTB, pantun lama dari Sumatra Utara, manuk dadali dari Jawa Barat, gambang suling dari Jawa Tengah, suwe ora jamu dari DIY Yogyakarta, bebalon dari Kalimantan Utara, angin mammiri dari Sulawesi Selatan, o ina ni keke dari Sulawesi Utara, ampar-ampar pisang dari Kalimantan Selatan, indung-indung dari Kalimantan Timur, kampuang nan jauh di mato dari Sumatra Barat, lipang-lipang dang dari Lampung, tope gugu dari Sulawesi Tengah, anak kambing saya dari NTT, cik-cik periuk dari Kalimantan Barat, dayung sampan dari Banten, pulau bintang dari

Kepulauan Riau, keroncong kemayoran dari DKI Jakarta, lalan belekcuri dari Bangkulu, soleram dari Riau, palu lempong pupoi, dan nuluya dari Kalimantan Tengah, selendang mayang dari Jambi, dek sangke dari Sumatra Selatan, peia tawa-tawa dari Sulawesi Selatan, dan yok miak dari Bangka belitung

2) Faktor Penyebab Keragaman Budaya

Faktor-faktor yang menyebabkan keanekaragaman budaya di Indonesia antara lain:

- a) Kondisi Alam dan Letak Geografis : Wilayah-wilayah di Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, sehingga masing-masing daerah memiliki kebudayaan yang uni.
- b) Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan : Proses adaptasi masyarakat terhadap perubahan lingkungan dan teknologi komunikasi transportasi juga turut mempengaruhi keanekaragaman budaya

3) Pentingnya Melestarikan Keragaman Budaya

Melestarikan kebudayaan Bangsa Indonesia sangat penting untuk menjaga persatuan dan toleransi di tengah perbedaan. Cara melestarikannya antara lain:

- a) Mempromosikan Budaya Lokal : Menggunakan produk lokal dan mempromosikan budaya daerah.
- b) Ikut Festival Kebudayaan : Mengikuti festival kebudayaan dan acara-acara budaya.
- c) Belajar Bahasa Daerah : Memiliki pengetahuan tentang bahasa daerah dan budaya setempat

C. Asesmen

- PENILAIAN SIKAP

Indikator Penilaian

No	Aspek Pengamatan	Indikator
1	Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran
		Memberi salam sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran
		Menghargai pendapat orang lain
2	Bergotong royong	Melaksanakan kegiatan berkelompok dengan baik
		Melaksanakan tugas sesuai pembagian yang telah disepakati
		Bersedia membantu teman jika ada kesusahan
3	Bernalar kritis	Aktif memberikan tanggapan
		Aktif bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami

Lembar Penilaian Sikap

No	Nama	Beriman, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa				Bergotong-royong				Bernalar kritis				Nilai
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1														
2														
3														

4														
5														
dst														

Keterangan :

1 = Kurang 3 = Baik
2 = Cukup 4 = Sangat Baik

- PENILAIAN LEMBAR KERTAS PESERTA DIDIK (LKPD)

Penilaian Lembar Kerja Peserta Didik

No	Indikator	Nilai
1	Mampu menyebutkan keragaman budaya di Indonesia secara lengkap dan menjelaskan dari setiap contohnya	4
2	mampu menyebutkan sebagian contoh keragaman budaya di Indonesia dan menjelaskan alasan dari sebagian contohnya	3
3	mampu menyebutkan sebagian contoh keragaman budaya di Indonesia tanpa menjelaskan alasannya	2
4	Belum mampu menyebutkan contoh keragaman budaya di Indonesia	1

Keterangan :

1 = Kurang 3 = Baik
2 = Cukup 4 = Sangat Baik

D. Glosarium

Problem based learning (PBL) : Metode pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan dengan masalah-masalah yang digunakan sebagai pemicu dalam pembelajaran

E. Daftar Pustaka

Amalia Fitri, d. (2021). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV*. kementrian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia.
Apriani, M. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk Kelas 4 SD/MI*. Cipta Pustaka.

Gresik, 20 Desember 2024

Mengetahui

Mahasiswa Peneliti

Guru Kelas IV C



Ratna Yuniar, S. Pd.

NIP. 19890611 201903 2 008



Lutfiah Fairuz Zahro

Diketahui

Kepala Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK
SD NEGERI 51 GRESIK
20500323

Heri Suwarsono, S. Pd.

NIP. 19810303 200604 1 028

Lampiran 3 kisi-kisi soal pretest dan posttest

Kisi-kisi soal Pretest dan Posttest Kelas IV (Empat)

SDN 57 Gresik Tahun Pelajaran 2024/2025

Jumlah soal : 25

Bentuk soal : Pilihan Ganda

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Level kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest
1.	Melalui kegiatan pembelajaran Peserta didik dapat menyebutkan kebudayaan yang ada di Inonesia	Mengingat kembali nama-nama upacara, makanan khas, tarian, rumah adat, pakaian, dan senjata tradisional Indonesia	C1 (mengingat)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 18, 19, 20, 21, 22	3, 5, 6, 9, 12, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25
		Mengidentifikasi nama-nama upacara, dan pakaian tradisional Indonesia	C2 (memahami)	9, 19	7, 16
2.	Melalui media pembelajaran monopoli peserta didik dapat mengaitkan pengaruh geografis dengan kebudayaan di Indonesia	Memahami faktor penyebab dan pengaruh letak geografis serta kondisi alam terhadap keragaman budaya di Indonesia	C2 (memahami)	8, 11, 14, 15, 16, 25	2, 10, 11, 13, 14, 19
	Melalui kegiatan berdiskusi peserta didik dapat menyebutkan	Menyimpulkan cara menjaga dan melestarikan budaya serta pentingnya	C4 (menganalisis)	10, 12, 24	1, 15, 17

3.	cara yang bijak untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia	pelestarian budaya bagi generasi muda			
		Mengevaluasi manfaat mempelajari budaya lokal serta dampak jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia	C5 (mengevaluasi)	17, 23	4, 8

Alternatif Jawaban

No	Alternatif Jawaban	Soal Prettest	Soal Posttest
1	Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut... a. Ngaben b. Karapan Sapi c. Tiwah d. Ma'nene	1	20
2	Makanan khas dari Yogyakarta adalah... a. Pempek b. Gudeg c. Papeda d. Rendang	2	21
3	Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari... a. Papuh b. Aceh c. Bali d. Jawa Tengah	3	22
4	Rumah Honai berasal dari provinsi... a. Jawa Barat b. Bali c. Papua d. Banten	4	23

5	Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah... a. Gudeg b. Pempek c. Rendang d. Soto	5	24
6	Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi... a. Jawa Tengah b. Jawa Timur c. Bali d. Aceh	6	25
7	Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah... a. Kain Sasirangan b. Kain Ulos c. Kain Gringsing d. Kain Ikat	7	18
8	Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah... a. Kondisi alam b. Kondisi ekonomi c. Letak geografis d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan	8	19
9	Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan... a. Melukis b. Pernikahan c. Panen padi d. Penguburan	9	16
10	Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah... a. Melupakan budaya lama b. Meniru budaya asing c. Menggunakan produk lokal d. Menghindari festival budaya	10	17
11	Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan... a. Pakaian adat b. Jenis pekerjaan c. Bahasa daerah d. Semua benar	11	14

12	<p>Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan budaya asing b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda c. Mengikuti festival budaya d. Mengabaikan budaya tradisional 	12	15
13	<p>Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Papua b. Aceh c. Jawa Tengah d. Kalimantan 	13	12
14	<p>Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Jumlah penduduk b. Cara hidup dan kebiasaan c. Tinggi badan d. Perkembangan teknologi 	14	13
15	<p>Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kebiasaan bercocok tanam b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan c. Kehidupan nomaden d. Kebiasaan berburu 	15	10
16	<p>Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pegunungan b. Pantai c. Perkotaan d. Padang rumput 	16	11
17	<p>Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing b. Memperkuat identitas bangsa c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri d. Mengikuti budaya asing 	17	8
18	<p>Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Sumatra Barat b. Sulawesi Selatan 	18	9

	c. Kalimantan Timur d. Lampung		
19	<p>Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan melambangkan...</p> <p>a. Kebaya, keanggunan b. Ulos, melambangkan keberanian c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan</p>	19	7
20	<p>Di bawah ini yang merupakan tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...</p> <p>a. Tari Jaipong b. Tari Piring c. Tari Tor-Tor d. Tari Saman</p>	20	5
21	<p>Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...</p> <p>a. Maluku b. Papua c. Kalimantan Selatan d. Jawa Barat</p>	21	6
22	<p>Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...</p> <p>a. Maluku b. Aceh c. Jawa Barat d. Papua</p>	22	3
23	<p>Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...</p> <p>a. Identitas budaya akan berkurang b. Budaya akan berkembang c. Budaya menjadi populer d. Budaya menjadi sama</p>	23	4
24	<p>Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...</p> <p>a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata c. Hanya untuk meramaikan acara daerah d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat</p>	24	1

25	Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah... a. Kemampuan masyarakat memasak b. Kondisi alam dan sumber daya daerah c. Pola pikir masyarakat yang sama d. Warisan dari negara lain	25	2
----	--	----	---



Lampiran 4 soal pretest

Soal Prettest

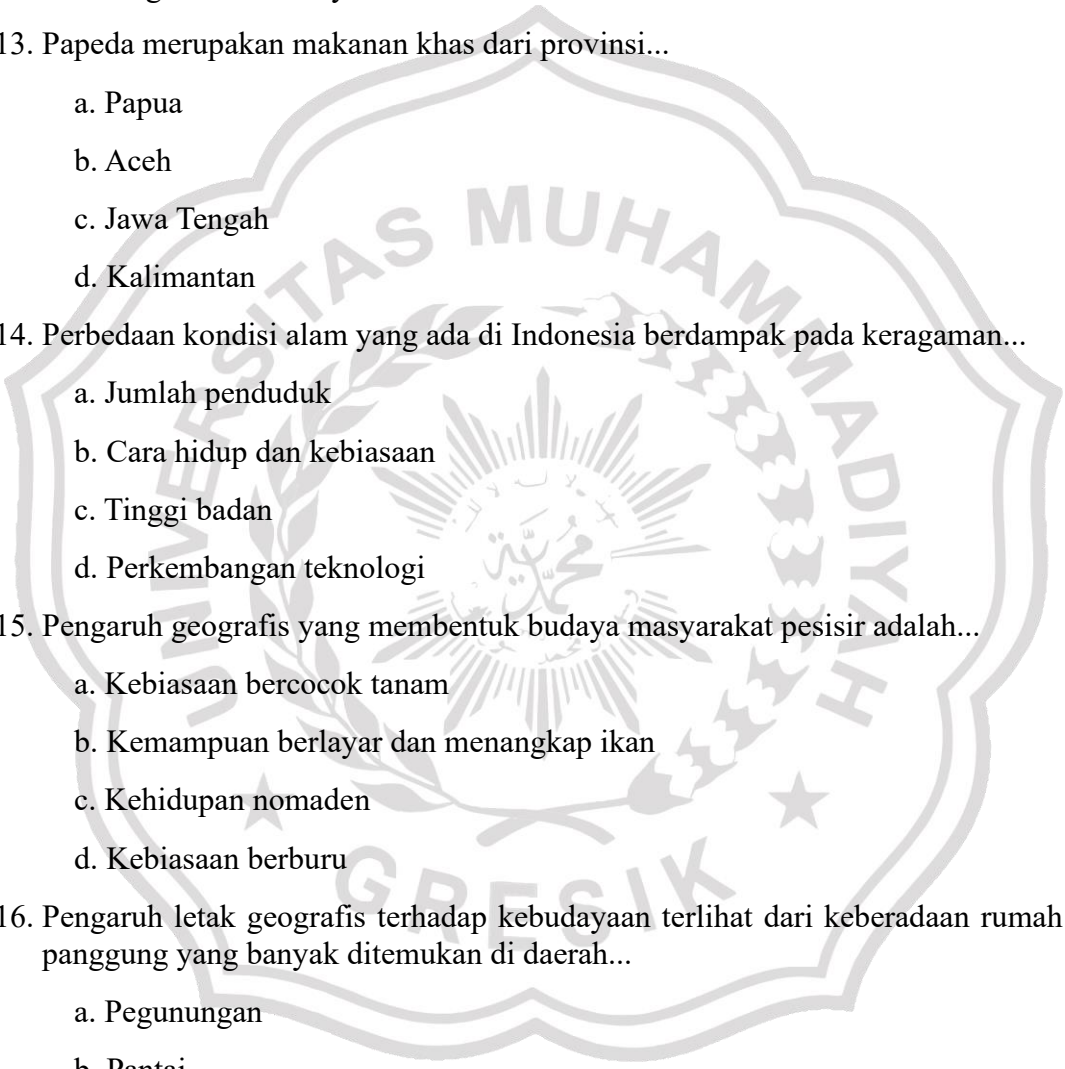
Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

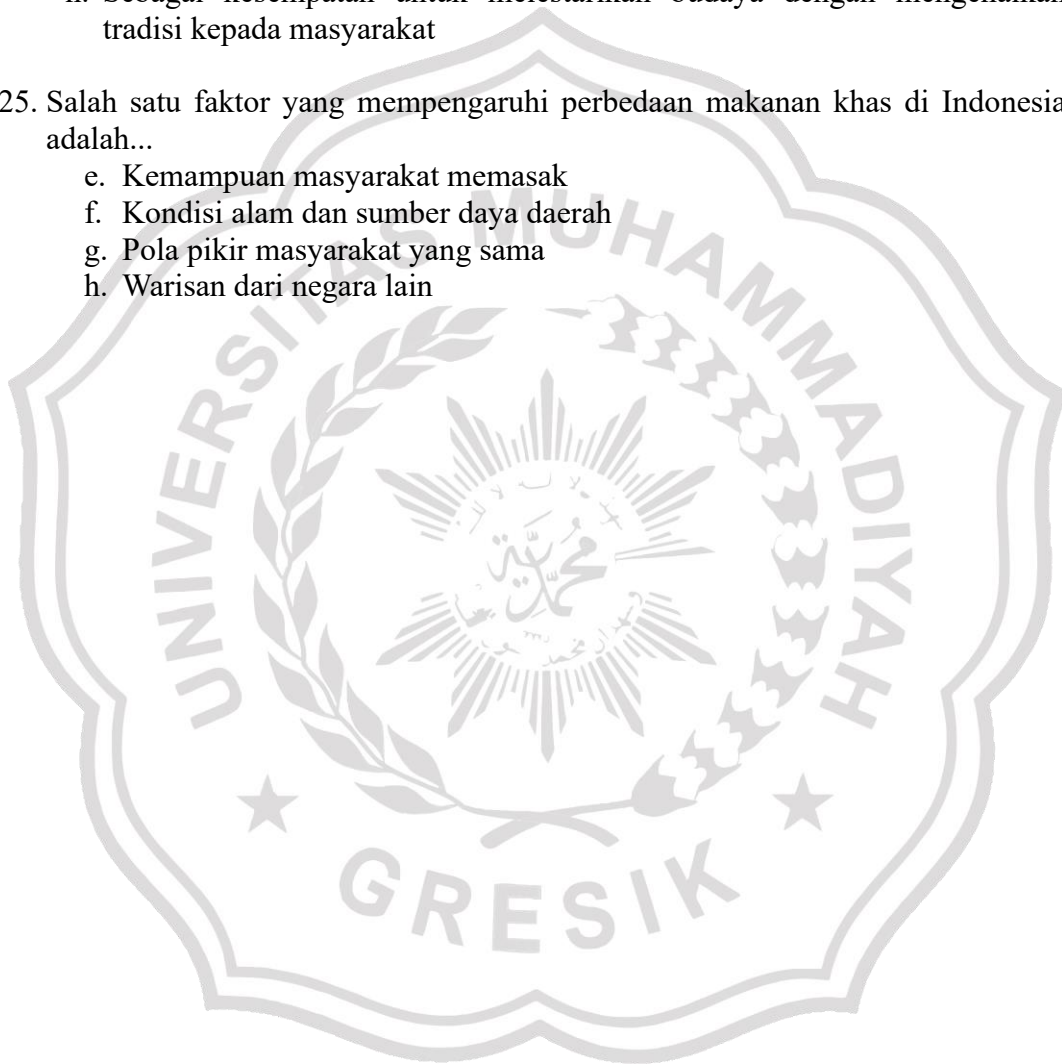
1. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
 - e. Ngaben
 - f. Karapan Sapi
 - g. Tiwah
 - h. Ma'nene
2. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
 - a. Pempek
 - b. Gudeg
 - c. Papeda
 - d. Rendang
3. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
 - e. Papuh
 - f. Aceh
 - g. Bali
 - h. Jawa Tengah
4. Rumah Honai berasal dari provinsi...
 - e. Jawa Barat
 - f. Bali
 - g. Papua
 - h. Banten
5. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...
 - e. Gudeg
 - f. Pempek
 - g. Rendang
 - h. Soto
6. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...
 - e. Jawa Tengah
 - f. Jawa Timur

- g. Bali
 - h. Aceh
7. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Kain Sasirangan
 - b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - d. Kain Ikat
8. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
9. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - d. Penguburan
10. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama
 - b. Meniru budaya asing
 - c. Menggunakan produk lokal
 - d. Menghindari festival budaya
11. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - c. Bahasa daerah
 - d. Semua benar

- 
12. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- a. Mengembangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda
 - c. Mengikuti festival budaya
 - d. Mengabaikan budaya tradisional
13. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...
- a. Papua
 - b. Aceh
 - c. Jawa Tengah
 - d. Kalimantan
14. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
 - b. Cara hidup dan kebiasaan
 - c. Tinggi badan
 - d. Perkembangan teknologi
15. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
 - b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
16. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - b. Pantai
 - c. Perkotaan
 - d. Padang rumput
17. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - b. Memperkuat identitas bangsa

- c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
18. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
19. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan melambangkan...
- a. Kebaya, keanggunan
 - b. Ulos, melambangkan keberanian
 - c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
20. Di bawah ini yang merupakan tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
- a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman
21. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
22. Senjata tradisional “rencong” berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
23. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
- e. Identitas budaya akan berkurang

- f. Budaya akan berkembang
 - g. Budaya menjadi populer
 - h. Budaya menjadi sama
24. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
- e. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - f. Sebagai sarana promosi pariwisata semata
 - g. Hanya untuk meramaikan acara daerah
 - h. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat
25. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...
- e. Kemampuan masyarakat memasak
 - f. Kondisi alam dan sumber daya daerah
 - g. Pola pikir masyarakat yang sama
 - h. Warisan dari negara lain



Lampiran 5 soal posttest

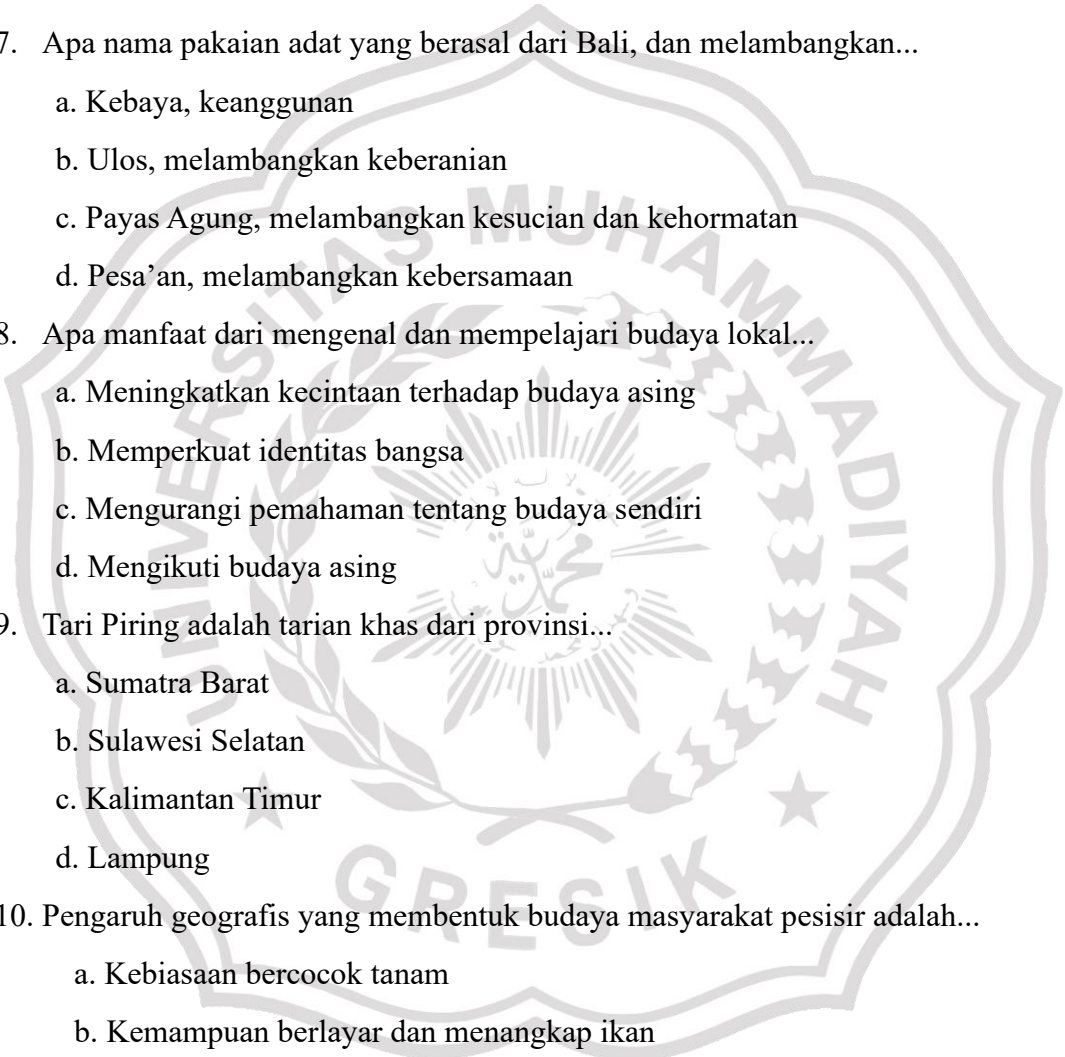
Soal Posttest

Nama :

Kelas :

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
 - a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata
 - c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
 - d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...
 - a. Kemampuan masyarakat memasak
 - b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
 - c. Pola pikir masyarakat yang sama
 - d. Warisan dari negara lain
3. Senjata tradisional “rencong” berasal dari provinsi...
 - a. Maluku
 - b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
4. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
 - a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - d. Budaya menjadi sama
5. Di bawah ini adalah contoh tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
 - a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - c. Tari Tor-Tor

- 
- d. Tari Saman
6. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
7. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan melambangkan...
- a. Kebaya, keanggunan
 - b. Ulos, melambangkan keberanian
 - c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
8. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - b. Memperkuat identitas bangsa
 - c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
9. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
10. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
 - b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
11. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - b. Pantai

- c. Perkotaan
 - d. Padang rumput
12. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...
- a. Papua
 - b. Aceh
 - c. Jawa Tengah
 - d. Kalimantan
13. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
 - b. Cara hidup dan kebiasaan
 - c. Tinggi badan
 - d. Perkembangan teknologi
14. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - c. Bahasa daerah
 - d. Semua benar
15. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- a. Mengembangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda
 - c. Mengikuti festival budaya
 - d. Mengabaikan budaya tradisional
16. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - d. Penguburan
17. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama

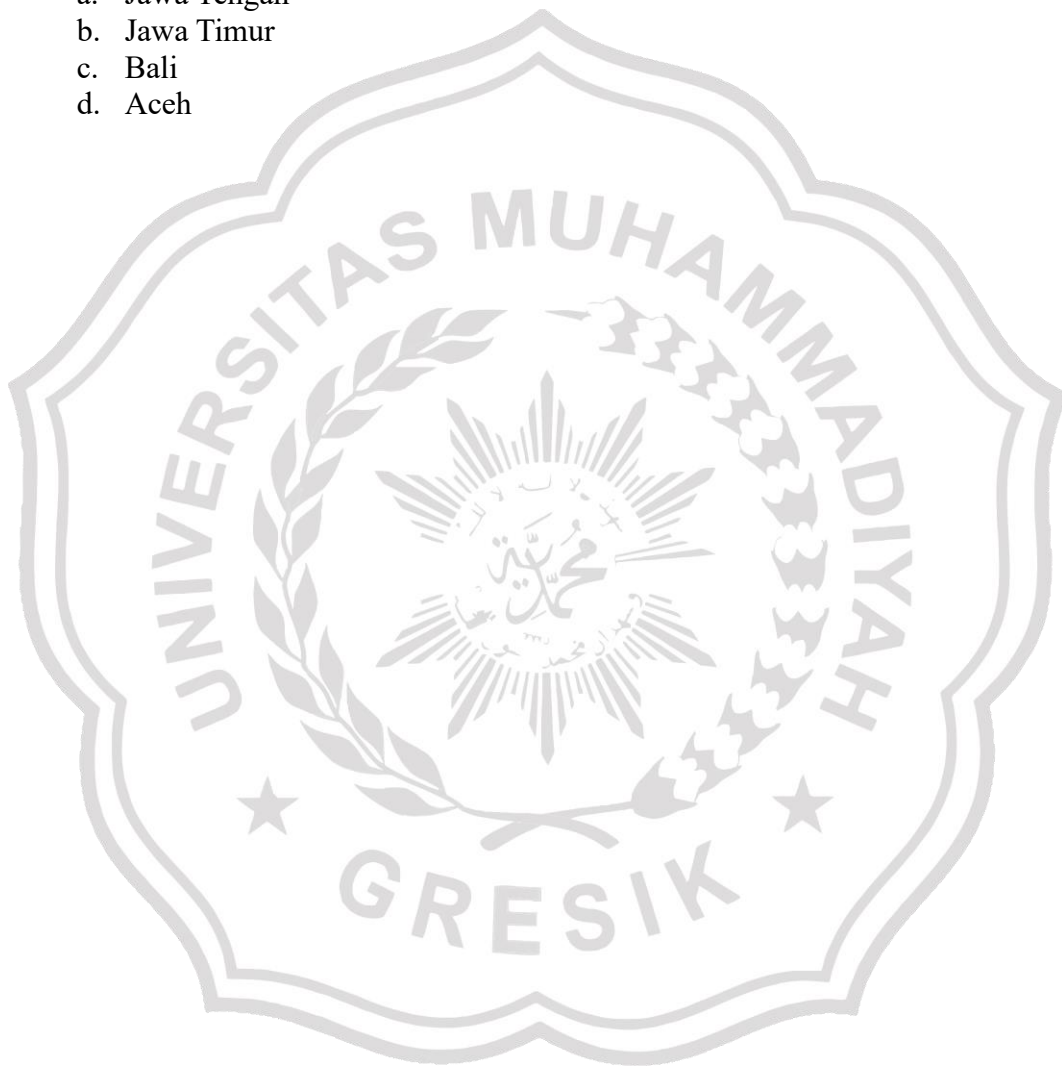
- b. Meniru budaya asing
 - c. Menggunakan produk lokal
 - d. Menghindari festival budaya
18. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Kain Sasirangan
 - b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - d. Kain Ikat
19. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
20. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
- a. Ngaben
 - b. Karapan Sapi
 - c. Tiwah
 - d. Ma'nene
21. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
- a. Pempek
 - b. Gudeg
 - c. Papeda
 - d. Rendang
22. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
- a. Papuh
 - b. Aceh
 - c. Bali
 - d. Jawa Tengah
23. Rumah Honai berasal dari provinsi...
- a. Jawa Barat
 - b. Bali
 - c. Papua
 - d. Banten

24. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...

- a. Gudeg
- b. Pempek
- c. Rendang
- d. Soto

25. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...

- a. Jawa Tengah
- b. Jawa Timur
- c. Bali
- d. Aceh



Lampiran 6 lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran problem based learning

Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran Problem Based Learning

Pengajar : Laili Fitriyah, S.Pd
Nama Sekolah : SDN 57 Gresik
Mata Pelajaran : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
Kelas/ Semester : IV/ II
Materi : Kekayaan Budaya Indonesia
Topik : Indonesiaku Kaya Budaya
Petunjuk : Berilah penilaian anda dengan memberikan tanda (✓) pada kolom pelaksanaan "Ya" atau "Tidak"

No	Aspek Penelitian	Ya	Tidak
A. Pendahuluan			
1	Peserta didik menjawab salam yang diucapkan guru	✓	
2	Peserta didik dan guru memulai dengan berdo'a bersama-sama	✓	
3	Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru	✓	
4	Peserta didik diberi pertanyaan pemantik oleh guru, sebagai bentuk apersepsi	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai pada pembelajaran hari ini	✓	
B. Kegiatan Inti			
Guru menerapkan model pembelajaran PBL (<i>Problem Based Learning</i>)			
1.	Mengorientasikan peserta didik pada masalah		

	a. Pada tahap ini guru menampilkan gambar peta Indonesia, kemudian guru memberi pertanyaan terkait gambar yang ditunjukkan.	✓	
	b. Guru memberikan penjelasan sebagai umpan balik untuk meluruskan pemahaman peserta didik	✓	
2	Mengorganisasikan kerja peserta didik		
	a. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok beranggotakan 4-5.	✓	
	b. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli	✓	
3	Melakukan penyelidikan individu maupun kelompok		
	a. Setiap kelompok diberikan LKPD oleh guru	✓	
	b. Guru membacakan petunjuk dalam pengerjaan LKPD	✓	
	c. Guru memandu peserta didik dalam pengerjaan LKPD	✓	
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya		
	a. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyajikan hasil diskusinya dengan mempresentasikan di depan kelas	✓	
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		
	a. Guru memberikan evaluasi kepada peserta didik mengenai pengerjaan tugas yang dilakukan	✓	
	b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang belum dipahami	✓	
	c. Guru memberikan soal post-test	✓	
C. Penutup			
1	Peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	✓	

2	Peserta didik diminta untuk membaca kembali buku mereka sebagai persiapan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya	✓	
3	Kelas diakhiri dengan mengucapkan salam penutup oleh guru dan peserta didik	✓	

Gresik, 20 Desember 2024

Mengetahui
Wali kelas IV A



Lailiya Fitriyah, S.Pd.
NIP. 19870508 202321 2 025

Observer



Lutfiah Fairuz Zahro

Lampiran 6 Uji validitas

Tabel Axccl

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1
8	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1
11	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
15	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1
16	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
18	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0
25	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
26	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
29	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0
	0,6 78 1	0,6 180 36	0,4 708 59	0,5 561 01	0,5 911 13	0,3 889 83	0,5 239 57	0,4 307 62	0,4 253 96	0,5 239 57	0,4 553 06	0,3 931 27	0,3 876 48	0,3 889 83	0,5 131 93

	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Hasil
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25

5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23
7	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	17
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
10	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	15
11	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
15	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	13
16	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	20
17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	18
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
22	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	15
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
24	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	14
25	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	17
26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
28	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	15
29	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16
	0,4 553 06	0,4 095 38	0,4 377 25	0,4 516 52	0,4 553 06	0,3 931 27	0,4 934 32	0,5 22 68	0,4 324 22	0,4 324 22	

UJI VALIDITAS

Pengujian validitas dan reliabilitas pada instrumen soal pretest dan posttest penelitian pengaruh media pembelajaran permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya Indonesia. Pengujian validitas setiap butir soal diuji menggunakan teknik korelasi *product moment* (*pearson's correlation*) melalui aplikasi SPSS versi 25, dengan mengkorelasikan skor butir soal dengan skor total. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada tabel berikut.

No	Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	Soal 1	0,6781	0,3673	Valid
2	Soal 2	0,618	0,3673	Valid
3	Soal 3	0,4709	0,3673	Valid
4	Soal 4	0,5561	0,3673	Valid
5	Soal 5	0,5911	0,3673	Valid
6	Soal 6	0,389	0,3673	Valid

7	Soal 7	0,524	0,3673	Valid
8	Soal 8	0,4308	0,3673	Valid
9	Soal 9	0,4254	0,3673	Valid
10	Soal 10	0,524	0,3673	Valid
11	Soal 11	0,4553	0,3673	Valid
12	Soal 12	0,3931	0,3673	Valid
13	Soal 13	0,3876	0,3673	Valid
14	Soal 14	0,389	0,3673	Valid
15	Soal 15	0,5132	0,3673	Valid
16	Soal 16	0,4553	0,3673	Valid
17	Soal 17	0,4095	0,3673	Valid
18	Soal 18	0,4377	0,3673	Valid
19	Soal 19	0,4517	0,3673	Valid
20	Soal 20	0,4553	0,3673	Valid
21	Soal 21	0,3931	0,3673	Valid
22	Soal 22	0,4934	0,3673	Valid
23	Soal 23	0,5227	0,3673	Valid
24	Soal 24	0,4324	0,3673	Valid
25	Soal 25	0,4324	0,3673	Valid

Kriteria keputusan validitas soal pretest dan posttest dinyatakan apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} untuk sampel (N) = 29 peserta didik, yaitu 0,3673. Berdasarkan hasil pada tabel, nilai r_{hitung} untuk 25 soal pretest dan posttest melebihi 0,3673. Oleh karena itu, 25 soal pada tabel diatas dinyatakan valid.

Correlations

		so al1	so al2	so al3	so al4	so al5	so al6	so al7	so al8	so al9	so al10	so al11	so al12	so al13	so al14	so al15	so al16	so al17	so al18	so al19	so al20	so al21
so al 1	Pearson Correlation	1	.212	.101	.438*	.576**	.211	.533**	-.213	.152	.382*	.284	.663**	.193	.211	.438*	.663**	.101	.055	.438*	.036	.382*
	Sig. (2-tailed)		.279	.611	.020	.001	.281	.003	.276	.442	.045	.143	.000	.325	.281	.020	.000	.611	.781	.020	.858	.045
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
so al 2	Pearson Correlation	.212	1	.352	.472**	.188	.107	.414*	.290	.423*	.214	.214	-.102	.282	.107	.358	.014	.414*	.330	.472**	.214	.125
	Sig. (2-tailed)	.279		.061	.010	.329	.580	.026	.127	.022	.265	.265	.600	.139	.580	.056	.943	.026	.080	.010	.265	.518

	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	
so al 3	Pearson Correlation	.101	.352	1	.145	.106	.444*	.521**	.444*	.338	-.136	-.136	-.115	.801**	.145	.386*	-.136	.192	.044	.444*	.521**	.256
	Sig. (2-tailed)	.611	.061		.454	.584	.016	.004	.016	.073	.482	.482	.551	.000	.454	.039	.482	.317	.822	.016	.004	.179
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 4	Pearson Correlation	.438*	.472**	.145	1	.443*	.275	.347	-.208	.169	.347	.347	.145	.236	.275	.218	.082	-.183	.535**	.275	.082	.145
	Sig. (2-tailed)	.020	.010	.454		.016	.149	.065	.278	.380	.065	.065	.454	.218	.149	.257	.672	.343	.003	.149	.672	.454
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 5	Pearson Correlation	.576**	.188	.106	.443*	1	.443*	.289	.218	-.089	.289	.536**	.386*	.197	-.008	.370*	.289	.043	.447*	.218	-.204	.386*
	Sig. (2-tailed)	.001	.329	.584	.016		.016	.128	.257	.646	.128	.003	.039	.306	.968	.048	.128	.826	.015	.257	.288	.039
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 6	Pearson Correlation	.211	.107	.444*	.275	.443*	1	.612**	.275	.169	.082	-.183	.145	.596**	-.208	.218	-.183	-.183	.331	.275	.082	.145
	Sig. (2-tailed)	.281	.580	.016	.149	.016		.000	.149	.380	.672	.343	.454	.001	.278	.257	.343	.343	.079	.149	.672	.454
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 7	Pearson Correlation	.533**	.414*	.521**	.347	.289	.612**	1	.082	.242	.130	-.160	.192	.680**	-.183	.289	-.160	.130	.201	.612**	.130	.192
	Sig. (2-tailed)	.003	.026	.004	.065	.128	.000		.672	.206	.501	.407	.317	.000	.343	.128	.407	.501	.297	.000	.501	.317
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 8	Pearson Correlation	-.213	.290	.444*	-.208	.218	.275	.082	1	.169	.082	.082	-.155	.236	.033	.218	.082	.612**	.331	.033	.347	.145
	Sig. (2-tailed)	.276	.127	.016	.278	.257	.149	.672		.380	.672	.672	.422	.218	.864	.257	.672	.000	.079	.864	.065	.454
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

so al 9	Pearso n Correlat ion	.15 2	.42 3*	.33 8	.16 9	- .08 9	.16 9	.24 2	.16 9	1	.24 2	.00 8	- .19 2	.16 4	.16 9	.11 0	.00 8	.47 5**	- .16 8	.38 3*	.24 2	.07 3
	Sig. (2- tailed)	.44 2	.02 2	.07 3	.38 0	.64 6	.38 0	.20 6	.38 0		.20 6	.96 7	.31 9	.39 4	.38 0	.57 1	.96 7	.00 9	.38 4	.04 1	.20 6	.70 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 10	Pearso n Correlat ion	.38 2*	.21 4	- .13 6	.34 7	.28 9	.08 2	.13 0	.08 2	.24 2	1	.42 0*	.52 1**	- .10 9	.08 2	.28 9	.42 0*	.13 0	.20 1	.08 2	.13 0	- .13 6
	Sig. (2- tailed)	.04 5	.26 5	.48 2	.06 5	.12 8	.67 2	.50 1	.67 2	.20 6		.02 3	.00 4	.57 4	.67 2	.12 8	.02 3	.50 1	.29 7	.67 2	.50 1	.48 2
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 11	Pearso n Correlat ion	.28 4	.21 4	- .13 6	.34 7	.53 6**	- .18 3	- .16 0	.08 2	.00 8	.42 0*	1	.19 2	- .10 9	.34 7	.28 9	.42 0*	.13 0	.42 4*	- .18 3	.13 0	.19 2
	Sig. (2- tailed)	.14 3	.26 5	.48 2	.06 5	.00 3	.34 3	.40 7	.67 2	.96 7	.02 3		.31 7	.57 4	.06 5	.12 8	.02 3	.50 1	.02 2	.34 3	.50 1	.31 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 12	Pearso n Correlat ion	.66 3**	- .10 2	- .11 5	.14 5	.38 6*	.14 5	.19 2	- .15 5	- .19 2	.52 1**	.19 2	1	- .09 2	.14 5	.10 6	.52 1**	- .13 6	.04 4	.14 5	.19 2	.25 6
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.60 0	.55 1	.45 4	.03 9	.45 4	.31 7	.42 2	.31 9	.00 4	.31 7		.63 3	.45 4	.58 4	.00 4	.48 2	.82 2	.45 4	.31 7	.17 9
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 13	Pearso n Correlat ion	.19 3	.28 2	.80 1**	.23 6	.19 7	.59 6**	.68 0**	.23 6	.16 4	- .10 9	- .10 9	- .09 2	1	- .12 4	.53 3**	- .10 9	- .10 9	.13 6	.23 6	.28 6	.35 4
	Sig. (2- tailed)	.32 5	.13 9	.00 0	.21 8	.30 6	.00 1	.00 0	.21 8	.39 4	.57 4	.57 4	.63 3		.52 1	.00 3	.57 4	.57 4	.48 0	.21 8	.13 3	.05 9
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 14	Pearso n Correlat ion	.21 1	.10 7	.14 5	.27 5	- .00 8	- .20 8	- .18 3	.03 3	.16 9	.08 2	.34 7	.14 5	- .12 4	1	- .00 8	.34 7	.08 2	.12 7	.03 3	.61 2**	.14 5
	Sig. (2- tailed)	.28 1	.58 0	.45 4	.14 9	.96 8	.27 8	.34 3	.86 4	.38 0	.67 2	.06 5	.45 4	.52 1		.96 8	.06 5	.67 2	.51 2	.86 4	.00 0	.45 4
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

so al 15	Pearso n Correlat ion	.43 8*	.35 8	.38 6*	.21 8	.37 0*	.21 8	.28 9	.21 8	.11 0	.28 9	.28 9	.10 6	.53 3**	- .00 8	1	.53 6**	.04 3	.06 6	- .00 8	.04 3	.10 6
	Sig. (2- tailed)	.02 0	.05 6	.03 9	.25 7	.04 8	.25 7	.12 8	.25 7	.57 1	.12 8	.12 8	.58 4	.00 3	.96 8		.00 3	.82 6	.73 5	.96 8	.82 6	.58 4
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 16	Pearso n Correlat ion	.66 3**	.01 4	- .13 6	.08 2	.28 9	- .18 3	- .16 0	.08 2	.00 8	.42 0*	.42 0*	.52 1**	- .10 9	.34 7	.53 6**	1	.13 0	- .02 3	- .18 3	.13 0	.19 2
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.94 3	.48 2	.67 2	.12 8	.34 3	.40 7	.67 2	.96 7	.02 3	.02 3	.00 4	.57 4	.06 5	.00 3		.50 1	.90 5	.34 3	.50 1	.31 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 17	Pearso n Correlat ion	.10 1	.41 4*	.19 2	- .18 3	.04 3	- .18 3	.13 0	.61 2**	.47 5**	.13 0	.13 0	- .13 6	- .10 9	.08 2	.04 3	.13 0	1	- .02 3	.34 7	.13 0	.19 2
	Sig. (2- tailed)	.61 1	.02 6	.31 7	.34 3	.82 6	.34 3	.50 1	.00 0	.00 9	.50 1	.50 1	.48 2	.57 4	.67 2	.82 6	.50 1		.90 5	.06 5	.50 1	.31 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 18	Pearso n Correlat ion	.05 5	.33 0	.04 4	.53 5**	.44 7*	.33 1	.20 1	.33 1	- .16 8	.20 1	.42 4*	.04 4	.13 6	.12 7	.06 6	- .02 3	- .02 3	1	- .07 7	.20 1	.04 4
	Sig. (2- tailed)	.78 1	.08 0	.82 2	.00 3	.01 5	.07 9	.29 7	.07 9	.38 4	.29 7	.02 2	.82 2	.48 0	.51 2	.73 5	.90 5	.90 5		.69 0	.29 7	.82 2
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 19	Pearso n Correlat ion	.43 8*	.47 2**	.44 4*	.27 5	.21 8	.27 5	.61 2**	.03 3	.38 3*	.08 2	- .18 3	.14 5	.23 6	.03 3	- .00 8	.18 3	.34 7	- .07 7	1	.08 2	.14 5
	Sig. (2- tailed)	.02 0	.01 0	.01 6	.14 9	.25 7	.14 9	.00 0	.86 4	.04 1	.67 2	.34 3	.45 4	.21 8	.86 4	.96 8	.34 3	.06 5	.69 0		.67 2	.45 4
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 20	Pearso n Correlat ion	.03 6	.21 4	.52 1**	.08 2	- .20 4	.08 2	.13 0	.34 7	.24 2	.13 0	.13 0	.19 2	.28 6	.61 2**	.04 3	.13 0	.13 0	.20 1	.08 2	1	.19 2
	Sig. (2- tailed)	.85 8	.26 5	.00 4	.67 2	.28 8	.67 2	.50 1	.06 5	.20 6	.50 1	.50 1	.31 7	.13 3	.00 0	.82 6	.50 1	.50 1	.29 7	.67 2		.31 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

so al 21	Pearso n Correlat ion	.38 2*	.12 5	.25 6	.14 5	.38 6*	.14 5	.19 2	.14 5	.07 3	- .13 6	.19 2	.25 6	.35 4	.14 5	.10 6	.19 2	.19 2	.04 4	.14 5	.19 2	1
	Sig. (2- tailed)	.04 5	.51 8	.17 9	.45 4	.03 9	.45 4	.31 7	.45 4	.70 7	.48 2	.31 7	.17 9	.05 9	.45 4	.58 4	.31 7	.31 7	.82 2	.45 4	.31 7	
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 22	Pearso n Correlat ion	.28 4	.10 7	.14 5	.03 3	.21 8	.27 5	.08 2	.51 7**	.16 9	.34 7	- .18 3	.44 4*	- .12 4	.27 5	- .00 8	.34 7	.34 7	.12 7	.27 5	.34 7	.14 5
	Sig. (2- tailed)	.14 3	.58 0	.45 4	.86 4	.25 7	.14 9	.67 2	.00 4	.38 0	.06 5	.34 3	.01 6	.52 1	.14 9	.96 8	.06 5	.06 5	.51 2	.14 9	.06 5	.45 4
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 23	Pearso n Correlat ion	.38 2*	.35 2	- .11 5	.74 4**	.38 6*	.14 5	.19 2	- .15 5	.07 3	.52 1**	.52 1**	.25 6	- .09 2	.44 4*	.10 6	.19 2	- .13 6	.55 0**	.14 5	.19 2	- .11 5
	Sig. (2- tailed)	.04 5	.06 1	.55 1	.00 0	.03 9	.45 4	.31 7	.42 2	.70 7	.00 4	.00 4	.17 9	.63 3	.01 6	.58 4	.31 7	.48 2	.00 2	.45 4	.31 7	.55 1
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 24	Pearso n Correlat ion	.53 3**	.21 4	.19 2	.08 2	.04 3	- .18 3	.13 0	.08 2	.24 2	- .16 0	.13 0	.19 2	- .10 9	.61 2**	.04 3	.42 0*	.42 0*	- .02 3	.34 7	.42 0*	.19 2
	Sig. (2- tailed)	.00 3	.26 5	.31 7	.67 2	.82 6	.34 3	.50 1	.67 2	.20 6	.40 7	.50 1	.31 7	.57 4	.00 0	.82 6	.02 3	.02 3	.90 5	.06 5	.02 3	.31 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
so al 25	Pearso n Correlat ion	.10 1	.21 4	- .13 6	.08 2	.28 9	- .18 3	- .16 0	.34 7	.24 2	.71 0**	.71 0**	.19 2	- .10 9	.08 2	.28 9	.42 0*	.42 0*	.20 1	- .18 3	.13 0	.19 2
	Sig. (2- tailed)	.61 1	.26 5	.48 2	.67 2	.12 8	.34 3	.40 7	.06 5	.20 6	.00 0	.00 0	.31 7	.57 4	.67 2	.12 8	.02 3	.02 3	.29 7	.34 3	.50 1	.31 7
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
H as il	Pearso n Correlat ion	.67 8**	.61 8**	.47 1**	.55 6**	.59 1**	.38 9*	.52 4**	.43 1*	.42 5*	.52 4**	.45 5*	.39 3*	.38 8*	.38 9*	.51 3**	.45 5*	.41 0*	.43 8*	.45 2*	.45 5*	.39 3*
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0	.01 0	.00 2	.00 1	.03 7	.00 4	.02 0	.02 1	.00 4	.01 3	.03 5	.03 8	.03 7	.00 4	.01 3	.02 7	.01 8	.01 4	.01 3	.03 5
	N	28	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

Correlations

		soal22	soal23	soal24	soal25	Hasil
soa l1	Pearson Correlation	.284	.382*	.533**	.101	.678**
	Sig. (2-tailed)	.143	.045	.003	.611	.000
	N	28	28	28	28	28
soa l2	Pearson Correlation	.107	.352	.214	.214	.618**
	Sig. (2-tailed)	.580	.061	.265	.265	.000
	N	29	29	29	29	29
soa l3	Pearson Correlation	.145	-.115	.192	-.136	.471**
	Sig. (2-tailed)	.454	.551	.317	.482	.010
	N	29	29	29	29	29
soa l4	Pearson Correlation	.033	.744**	.082	.082	.556**
	Sig. (2-tailed)	.864	.000	.672	.672	.002
	N	29	29	29	29	29
soa l5	Pearson Correlation	.218	.386*	.043	.289	.591**
	Sig. (2-tailed)	.257	.039	.826	.128	.001
	N	29	29	29	29	29
soa l6	Pearson Correlation	.275	.145	-.183	-.183	.389*
	Sig. (2-tailed)	.149	.454	.343	.343	.037
	N	29	29	29	29	29
soa l7	Pearson Correlation	.082	.192	.130	-.160	.524**
	Sig. (2-tailed)	.672	.317	.501	.407	.004
	N	29	29	29	29	29
soa l8	Pearson Correlation	.517**	-.155	.082	.347	.431*
	Sig. (2-tailed)	.004	.422	.672	.065	.020
	N	29	29	29	29	29
soa l9	Pearson Correlation	.169	.073	.242	.242	.425*
	Sig. (2-tailed)	.380	.707	.206	.206	.021
	N	29	29	29	29	29
soa l10	Pearson Correlation	.347	.521**	-.160	.710**	.524**
	Sig. (2-tailed)	.065	.004	.407	.000	.004

	N	29	29	29	29	29
soa l11	Pearson Correlation	-.183	.521**	.130	.710**	.455*
	Sig. (2-tailed)	.343	.004	.501	.000	.013
	N	29	29	29	29	29
soa l12	Pearson Correlation	.444*	.256	.192	.192	.393*
	Sig. (2-tailed)	.016	.179	.317	.317	.035
	N	29	29	29	29	29
soa l13	Pearson Correlation	-.124	-.092	-.109	-.109	.388*
	Sig. (2-tailed)	.521	.633	.574	.574	.038
	N	29	29	29	29	29
soa l14	Pearson Correlation	.275	.444*	.612**	.082	.389*
	Sig. (2-tailed)	.149	.016	.000	.672	.037
	N	29	29	29	29	29
soa l15	Pearson Correlation	-.008	.106	.043	.289	.513**
	Sig. (2-tailed)	.968	.584	.826	.128	.004
	N	29	29	29	29	29
soa l16	Pearson Correlation	.347	.192	.420*	.420*	.455*
	Sig. (2-tailed)	.065	.317	.023	.023	.013
	N	29	29	29	29	29
soa l17	Pearson Correlation	.347	-.136	.420*	.420*	.410*
	Sig. (2-tailed)	.065	.482	.023	.023	.027
	N	29	29	29	29	29
soa l18	Pearson Correlation	.127	.550**	-.023	.201	.438*
	Sig. (2-tailed)	.512	.002	.905	.297	.018
	N	29	29	29	29	29
soa l19	Pearson Correlation	.275	.145	.347	-.183	.452*
	Sig. (2-tailed)	.149	.454	.065	.343	.014
	N	29	29	29	29	29
soa l20	Pearson Correlation	.347	.192	.420*	.130	.455*
	Sig. (2-tailed)	.065	.317	.023	.501	.013
	N	29	29	29	29	29
soa l21	Pearson Correlation	.145	-.115	.192	.192	.393*
	Sig. (2-tailed)	.454	.551	.317	.317	.035

	N	29	29	29	29	29
soa l22	Pearson Correlation	1	.145	.347	.082	.493**
	Sig. (2-tailed)		.454	.065	.672	.007
	N	29	29	29	29	29
soa l23	Pearson Correlation	.145	1	.192	.192	.523**
	Sig. (2-tailed)	.454		.317	.317	.004
	N	29	29	29	29	29
soa l24	Pearson Correlation	.347	.192	1	-.160	.432*
	Sig. (2-tailed)	.065	.317		.407	.019
	N	29	29	29	29	29
soa l25	Pearson Correlation	.082	.192	-.160	1	.432*
	Sig. (2-tailed)	.672	.317	.407		.019
	N	29	29	29	29	29
Ha sil	Pearson Correlation	.493**	.523**	.432*	.432*	1
	Sig. (2-tailed)	.007	.004	.019	.019	
	N	29	29	29	29	29

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas

Reliabilitas instrumen penelitian diukur menggunakan besaran koefisien Cronbach Alpha, yang menunjukkan konsistensi internal item-item yang mendasari sebuah variabel. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.859	25

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6. Hasil uji reliabilitas yang ditunjukkan dalam tabel menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk soal *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,6. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal *pretest* dan *posttest* sudah reliabilitas.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.859	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal1	20.14	16.942	.621	.846
soal2	20.39	16.840	.517	.850
soal3	20.04	17.962	.447	.853

soal4	20.11	17.358	.536	.850
soal5	20.14	17.090	.576	.848
soal6	20.11	17.951	.348	.856
soal7	20.07	17.624	.502	.851
soal8	20.07	18.217	.299	.857
soal9	20.14	18.053	.289	.858
soal10	20.04	18.036	.418	.854
soal11	20.07	17.847	.425	.853
soal12	20.04	18.184	.361	.855
soal13	20.00	18.370	.362	.855
soal14	20.11	17.951	.348	.856
soal15	20.11	17.803	.395	.854
soal16	20.04	18.258	.333	.856
soal17	20.04	18.406	.277	.858
soal18	20.21	17.508	.399	.855
soal19	20.11	17.729	.418	.854
soal20	20.07	17.847	.425	.853
soal21	20.04	18.184	.361	.855
soal22	20.07	17.995	.375	.855
soal23	20.04	17.813	.504	.851
soal24	20.07	17.921	.400	.854
soal25	20.04	18.332	.305	.857

GRESIK

Lampiran 8 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	Nilai		Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	NKR	60	72	AHP	52	68
2	ONN	56	60	KKR	60	60
3	RZ	56	76	YR	48	72
4	CAP	28	56	JHAZ	28	36
5	ANF	48	56	BSS	48	68
6	MAW	52	76	CPR	40	68
7	RAMA	40	60	DA	36	52
8	HAS	60	76	KTK	60	72
9	ADA	68	84	FA	32	52
10	AAAF	68	84	FAM	32	36
11	ZAL	40	84	MAF	40	68
12	LM	48	60	MMA	45	52
13	FZR	44	52	KAM	52	60
14	MZF	60	68	EKG	68	72
15	MS	36	72	AZ	60	60
16	AAF	48	76	DRS	60	60
17	AF	48	88	MACM	48	52
18	FDA	64	88	RATR	40	40
19	NAF	36	80	MFH	48	72
20	ES	28	52	AWB	52	56
21	MMI	60	88	ADW	68	72
22	MBN	28	60	MWAR	40	36
23	MBH	52	68	MZH	56	60
24	RN	44	68	MSAI	68	72
25	AYWR	64	76	NLVP	60	64
26	ATA	56	60	MSJ	60	64
27	SAP	56	72	RTS	44	56
28	AN	52	76	CA	44	68
29	ZF	56	72	RADS	60	56

Lampiran 9 Hasil Belajar Nilai Pre-test Terendah Kelas Eksperimen

28

Soal Prettest
Nama : Citra Adi P.
Kelas : 4A

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
 - a. Ngaben
 - ☒ b. Karapan Sapi
 - c. Tiwah
 - d. Ma'nene
2. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
 - a. Pempek
 - ☒ b. Gudeg
 - c. Papeda
 - d. Rendang
3. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
 - a. Papua
 - b. Aceh
 - ☒ c. Bali
 - d. Jawa Tengah
4. Rumah Honai berasal dari provinsi...
 - ☒ a. Jawa Barat
 - b. Bali
 - c. Papua
 - d. Banten
5. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...
 - a. Gudeg
 - ☒ b. Pempek
 - c. Rendang
 - d. Soto
6. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...
 - a. Jawa Tengah
 - ☒ b. Jawa Timur
 - c. Bali
 - d. Aceh

7. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- ☒ a. Kain Sasirangan
 - b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - d. Kain Ikat
8. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - ☒ d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
9. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - ☒ b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - d. Penguburan
10. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama
 - b. Meniru budaya asing
 - c. Menggunakan produk lokal
 - ☒ d. Menghindari festival budaya
11. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- ☒ a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - c. Bahasa daerah
 - d. Semua benar
12. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- ☒ a. Menghilangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda

- c. Mengikuti festival budaya
 - d. Mengabaikan budaya tradisional
13. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...
- a. Papua
 - b. Aceh
 - ☒ c. Jawa Tengah
 - d. Kalimantan
14. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
 - ☒ b. Cara hidup dan kebiasaan
 - c. Mata pencaharian
 - d. Perkembangan teknologi
15. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- ☒ a. Kebiasaan bercocok tanam
 - b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
16. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - b. Pantai
 - ☒ c. Perkotaan
 - d. Padang rumput
17. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- ☒ a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - b. Memperkuat identitas bangsa
 - c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
18. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat

- b. Sulawesi Selatan
 - ☒ c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
19. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...
- a. Kebaya, keanggunan
 - ☒ b. Ulos, melambangkan keberanian
 - c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
20. Di bawah ini yang merupakan tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
- a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - ☒ c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman
21. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - ☒ d. Jawa Barat
22. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - ☒ b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
23. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
- a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - ☒ d. Budaya menjadi sama
24. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
- ☒ a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata

- c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
- d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat

25. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...

- ☒ a. Kemampuan masyarakat memasak
- b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
- c. Pola pikir masyarakat yang sama
- d. Warisan dari negara lain

Lampiran 10 Hasil Belajar Nilai Pre-test Tertinggi Kelas Eksperimen

Soal Prettest

Nama : Rizki

Kelas : 4A

69

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...

- ☒ a. Ngaben
- b. Karapan Sapi
- c. Tiwah
- d. Ma'nene

2. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...

- a. Pempek
- ☒ b. Gudeg
- c. Papeda
- d. Rendang

3. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...

- a. Papuh
- b. Aceh
- ☒ c. Bali
- d. Jawa Tengah

4. Rumah Honai berasal dari provinsi...

- ☒ a. Jawa Barat
- b. Bali
- c. Papua
- d. Banten

5. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...

- a. Gudeg
- ☒ b. Pempek
- c. Rendang
- d. Soto

6. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...

- a. Jawa Tengah
- ☒ b. Jawa Timur
- c. Bali
- d. Aceh

7. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Kain Sasirangan
 - b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - ☒ d. Kain Ikat
8. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- ☒ a. Kondisi alam
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
9. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - ☒ b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - d. Penguburan
10. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama
 - b. Meniru budaya asing
 - ☒ c. Menggunakan produk lokal
 - d. Menghindari festival budaya
11. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - ☒ c. Bahasa daerah
 - d. Semua benar
12. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- a. Menghilangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda

- ☒ Mengikuti festival budaya
d. Mengabaikan budaya tradisional
13. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...
- ☒ a. Papua
b. Aceh
c. Jawa Tengah
d. Kalimantan
14. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
b. Cara hidup dan kebiasaan
☒ c. Mata pencaharian
d. Perkembangan teknologi
15. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
☒ b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
c. Kehidupan nomaden
d. Kebiasaan berburu
16. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- ☒ a. Pegunungan
b. Pantai
c. Perkotaan
d. Padang rumput
17. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
☒ b. Memperkuat identitas bangsa
c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
d. Mengikuti budaya asing
18. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat

- ☒ b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
19. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...
- a. Kebaya, keanggunan
 - b. Ulos, melambangkan keberanian
 - ☒ c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
20. Di bawah ini yang merupakan tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
- a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - ☒ c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman
21. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- ☒ a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
- ~~22.~~ Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...
- ☒ a. Maluku
 - b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
23. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
- ☒ a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - d. Budaya menjadi sama
24. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
- a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata

- c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
- ☒ d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat

25. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...

- a. Kemampuan masyarakat memasak
- ☒ b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
- c. Pola pikir masyarakat yang sama
- d. Warisan dari negara lain

Lampiran 11 Hasil Belajar Nilai Post-test Terendah Kelas Eksperimen

52

Soal Posttest

Nama : Koirunnisa Nadifa Mikayla

Kelas : 4A

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
 - a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata
 - c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
 - ☒ d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...
 - a. Kemampuan masyarakat memasak
 - ☒ b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
 - c. Pola pikir masyarakat yang sama
 - d. Warisan dari negara lain
3. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...
 - a. Maluku
 - ☒ b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
4. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
 - ☒ a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - d. Budaya menjadi sama
5. Di bawah ini adalah contoh tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
 - ☒ a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman

6. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - b. Papua
 - ☒ c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
7. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...
- a. Kebaya, keanggunan
 - b. Ulos, melambangkan keberanian
 - ☒ c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
8. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - ☒ b. Memperkuat identitas bangsa
 - c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
9. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat
 - ☒ b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
10. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
 - ☒ b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
11. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - ☒ b. Pantai
 - c. Perkotaan

d. Padang rumput

12. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...

☒ a. Papua

b. Aceh

c. Jawa Tengah

d. Kalimantan

13. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...

a. Jumlah penduduk

b. Cara hidup dan kebiasaan

☒ c. Mata pencaharian

☒ d. Perkembangan teknologi

14. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...

☒ a. Pakaian adat

b. Jenis pekerjaan

c. Bahasa daerah

d. Semua benar

15. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...

a. Menghilangkan budaya asing

b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda

☒ c. Mengikuti festival budaya

d. Mengabaikan budaya tradisional

16. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...

☒ a. Melukis

b. Pernikahan

c. Panen padi

d. Penguburan

17. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...

a. Melupakan budaya lama

b. Meniru budaya asing

- c. Menggunakan produk lokal
~~d. Menghindari festival budaya~~
18. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Kain Sasirangan
b. Kain Ulos
~~c. Kain Gringsing~~
d. Kain Ikat
19. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
b. Kondisi ekonomi
~~c. Letak geografis~~
d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
20. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
- a. Ngaben
b. Karapan Sapi
c. Tiwah
~~d. Ma'nene~~
21. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
- a. Pempek
~~b. Gudeg~~
c. Papeda
d. Rendang
22. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
- a. Papuh
b. Aceh
~~c. Bali~~
d. Jawa Tengah
23. Rumah Honai berasal dari provinsi...
- a. Jawa Barat
~~b. Bali~~
c. Papua
d. Banten

24. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...

- a. Gudeg
- ☒ b. Pempek
- c. Rendang
- d. Soto

25. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...

- a. Jawa Tengah
- b. Jawa Timur
- ☒ c. Bali
- d. Aceh

Lampiran 12 Hasil Belajar Nilai Post-test Tertinggi Kelas Eksperimen

88

Soal Posttest

Nama : ALMIRADWI A

Kelas : 4A

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
 - a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata
 - c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
 - ☒ d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...
 - a. Kemampuan masyarakat memasak
 - ☒ b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
 - c. Pola pikir masyarakat yang sama
 - d. Warisan dari negara lain
3. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...
 - a. Maluku
 - ☒ b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
4. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
 - ☒ a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - d. Budaya menjadi sama
5. Di bawah ini adalah contoh tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
 - a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - ☒ c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman

22

6. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- ☒ a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
7. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...
- a. Kebaya, keanggunan
 - b. Ulos, melambangkan keberanian
 - ☒ c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
8. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - ☒ b. Memperkuat identitas bangsa
 - c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
9. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- ☒ a. Sumatra Barat
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
10. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
 - ☒ b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
11. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - ☒ b. Pantai
 - c. Perkotaan

- d. Padang rumput
12. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...
- ☒ a. Papua
 - b. Aceh
 - c. Jawa Tengah
 - d. Kalimantan
13. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
 - b. Cara hidup dan kebiasaan
 - ☒ c. Mata pencaharian
 - d. Perkembangan teknologi
14. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - c. Bahasa daerah
 - ☒ d. Semua benar
15. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- a. Menghilangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda
 - ☒ c. Mengikuti festival budaya
 - d. Mengabaikan budaya tradisional
16. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - ☒ d. Penguburan
17. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama
 - b. Meniru budaya asing

- ~~c.~~ Menggunakan produk lokal
d. Menghindari festival budaya
18. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Kain Sasirangan
~~b.~~ Kain Ulos
c. Kain Gringsing
d. Kain Ikat
19. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
~~b.~~ Kondisi ekonomi
c. Letak geografis
d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
20. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
- ~~a.~~ Ngaben
b. Karapan Sapi
c. Tiwah
d. Ma'nene
21. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
- a. Pempek
~~b.~~ Gudeg
c. Papeda
d. Rendang
22. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
- a. Papua
b. Aceh
~~c.~~ Bali
d. Jawa Tengah
23. Rumah Honai berasal dari provinsi...
- a. Jawa Barat
b. Bali
~~c.~~ Papua
d. Banten

24. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...

- a. Gudeg
- ☒ b. Pempek
- c. Rendang
- d. Soto

25. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...

- a. Jawa Tengah
- ☒ b. Jawa Timur
- c. Bali
- d. Aceh

Lampiran 13 Hasil Belajar Nilai Pre-test Terendah Kelas Kontrol

(28)

Soal Prettest

Nama : Jihan Hafiza A

Kelas : 4C

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
 - a. Ngaben
 - ☒ b. Karapan Sapi
 - c. Tiwah
 - d. Ma'nene
2. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
 - a. Pempek
 - ☒ b. Gudeg
 - c. Papeda
 - d. Rendang
3. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
 - a. Papuh
 - b. Aceh
 - ☒ c. Bali
 - d. Jawa Tengah
4. Rumah Honai berasal dari provinsi...
 - ☒ a. Jawa Barat
 - b. Bali
 - c. Papua
 - d. Banten
5. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...
 - a. Gudeg
 - ☒ b. Pempek
 - c. Rendang
 - d. Soto
6. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...
 - a. Jawa Tengah
 - ☒ b. Jawa Timur
 - c. Bali
 - d. Aceh

7. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- ☒ a. Kain Sasirangan
 - b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - d. Kain Ikat
8. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - ☒ d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
9. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - ☒ b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - d. Penguburan
10. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama
 - b. Meniru budaya asing
 - c. Menggunakan produk lokal
 - ☒ d. Menghindari festival budaya
11. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- ☒ a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - c. Bahasa daerah
 - d. Semua benar
12. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- ☒ a. Menghilangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda

- c. Mengikuti festival budaya
 - d. Mengabaikan budaya tradisional
13. Papeda merupakan makanan khas dari provinsi...
- a. Papua
 - b. Aceh
 - ☒ c. Jawa Tengah
 - d. Kalimantan
14. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
 - ☒ b. Cara hidup dan kebiasaan
 - c. Mata pencaharian
 - d. Perkembangan teknologi
15. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- ☒ a. Kebiasaan bercocok tanam
 - b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
16. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - b. Pantai
 - ☒ c. Perkotaan
 - d. Padang rumput
17. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- ☒ a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - b. Memperkuat identitas bangsa
 - c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
18. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat

b. Sulawesi Selatan

☒ c. Kalimantan Timur

d. Lampung

19. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...

a. Kebaya, keanggunan

☒ b. Ulos, melambangkan keberanian

c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan

d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan

20. Di bawah ini yang merupakan tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...

a. Tari Jaipong

b. Tari Piring

☒ c. Tari Tor-Tor

d. Tari Saman

21. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...

a. Maluku

b. Papua

c. Kalimantan Selatan

☒ d. Jawa Barat

22. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...

a. Maluku

☒ b. Aceh

c. Jawa Barat

d. Papua

23. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...

a. Identitas budaya akan berkurang

b. Budaya akan berkembang

c. Budaya menjadi populer

☒ d. Budaya menjadi sama

24. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...

☒ a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya

b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata

- c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
- d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat

25. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...
- ☒ a. Kemampuan masyarakat memasak
 - ☐ b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
 - c. Pola pikir masyarakat yang sama
 - d. Warisan dari negara lain

Lampiran 14 Hasil Belajar Nilai Pre-test Tertinggi Kelas Kontrol

18

Soal Prettest

Nama : *kinanti tyas kemuning*
Kelas : *4C 114*

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
☒ a. Ngaben
b. Karapan Sapi
c. Tiwah
d. Ma'nene
2. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
a. Pempek
☒ b. Gudeg
c. Papeda
d. Rendang
3. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
a. Papuh
b. Aceh
☒ c. Bali
d. Jawa Tengah
4. Rumah Honai berasal dari provinsi...
a. Jawa Barat
b. Bali
☒ c. Papua
d. Banten
5. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...
a. Gudeg
☒ b. Pempek
c. Rendang
d. Soto
6. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...
a. Jawa Tengah
☒ b. Jawa Timur
c. Bali
d. Aceh

7. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- a. Kain Sasirangan
 - ☒ b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - d. Kain Ikat
8. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
 - ☒ b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
9. Upacara adat Seren Taun di Jawa Barat berkaitan dengan kegiatan...
- a. Melukis
 - b. Pernikahan
 - c. Panen padi
 - ☒ d. Penguburan
10. Salah satu contoh upaya pelestarian budaya adalah...
- a. Melupakan budaya lama
 - b. Meniru budaya asing
 - ☒ c. Menggunakan produk lokal
 - d. Menghindari festival budaya
11. Pengaruh geografis terhadap budaya di Indonesia ditunjukkan oleh adanya perbedaan...
- a. Pakaian adat
 - b. Jenis pekerjaan
 - c. Bahasa daerah
 - ☒ d. Semua benar
12. Cara menjaga keberagaman budaya agar tetap lestari adalah...
- a. Menghilangkan budaya asing
 - b. Tidak mengajarkan budaya kepada generasi muda

- ☒ Mengikuti festival budaya
d. Mengabaikan budaya tradisional
13. Papada merupakan makanan khas dari provinsi...
- ☒ a. Papua
b. Aceh
c. Jawa Tengah
d. Kalimantan
14. Perbedaan kondisi alam yang ada di Indonesia berdampak pada keragaman...
- a. Jumlah penduduk
b. Cara hidup dan kebiasaan
☒ c. Mata pencaharian
d. Perkembangan teknologi
15. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
☒ b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
c. Kehidupan nomaden
d. Kebiasaan berburu
16. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
b. Pantai
c. Perkotaan
☒ d. Padang rumput
17. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- ☒ a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
b. Memperkuat identitas bangsa
c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
d. Mengikuti budaya asing
18. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- a. Sumatra Barat

- b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - ☒ d. Lampung
19. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...
- ☒ a. Kebaya, keanggunan
 - b. Ulos, melambangkan keberanian
 - c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
20. Di bawah ini yang merupakan tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
- a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - ☒ c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman
21. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- ☒ a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
22. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...
- a. Maluku
 - b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - ☒ d. Papua
23. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
- ☒ a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - d. Budaya menjadi sama
24. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
- a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata

- c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
- ☒ d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat

25. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...

- a. Kemampuan masyarakat memasak
- ☒ b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
- c. Pola pikir masyarakat yang sama
- d. Warisan dari negara lain

Lampiran 15 Hasil Belajar Nilai Post-test Terendah Kelas Kontrol

Soal Posttest

Nama : M. Azka Al Fahrizi

Kelas : 4K

36

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...
 - a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
 - b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata
 - c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
 - ☒ d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...
 - ☒ a. Kemampuan masyarakat memasak
 - b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
 - c. Pola pikir masyarakat yang sama
 - d. Warisan dari negara lain
3. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...
 - a. Maluku
 - ☒ b. Aceh
 - c. Jawa Barat
 - d. Papua
4. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...
 - ☒ a. Identitas budaya akan berkurang
 - b. Budaya akan berkembang
 - c. Budaya menjadi populer
 - d. Budaya menjadi sama
5. Di bawah ini adalah contoh tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...
 - ☒ a. Tari Jaipong
 - b. Tari Piring
 - c. Tari Tor-Tor
 - d. Tari Saman

6. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...

- ☒ a. Maluku
- b. Papua
- c. Kalimantan Selatan
- d. Jawa Barat

7. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...

- a. Kebaya, keanggunan
- ☒ b. Ulos, melambangkan keberanian
- c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
- d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan

8. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...

- ☒ a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
- b. Memperkuat identitas bangsa
- c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
- d. Mengikuti budaya asing

9. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...

- a. Sumatra Barat
- ☒ b. Sulawesi Selatan
- c. Kalimantan Timur
- d. Lampung

10. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...

- a. Kebiasaan bercocok tanam
- b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
- ☒ c. Kehidupan nomaden
- d. Kebiasaan berburu

11. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...

- a. Pegunungan
- b. Pantai
- ☒ c. Perkotaan

- c. Menggunakan produk lokal
 - ~~d. Menghindari festival budaya~~
18. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- ~~a. Kain Sasirangan~~
 - b. Kain Ulos
 - c. Kain Gringsing
 - d. Kain Ikat
19. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
 - b. Kondisi ekonomi
 - c. Letak geografis
 - ~~d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan~~
20. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
- a. Ngaben
 - b. Karapan Sapi
 - ~~c. Tiwah~~
 - d. Ma'nene
21. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
- a. Pempek
 - ~~b. Gudeg~~
 - c. Papeda
 - d. Rendang
22. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
- a. Papuh
 - b. Aceh
 - c. Bali
 - ~~d. Jawa Tengah~~
23. Rumah Honai berasal dari provinsi...
- a. Jawa Barat
 - b. Bali
 - ~~c. Papua~~
 - d. Banten

24. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...

- a. Gudeg
- ☒ b. Pempek
- c. Rendang
- d. Soto

25. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...

- a. Jawa Tengah
- b. Jawa Timur
- c. Bali
- ☒ d. Aceh

Lampiran 16 Hasil Belajar Nilai Post-test Tertinggi Kelas Kontrol

(72)

Soal Posttest

Nama : B. Syahma2, S

Kelas : ac noap5

Pilihlah jawaban yang kamu anggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Apa peran festival kebudayaan dalam melestarikan budaya...

- a. Sebagai ajang kompetisi antar budaya
- b. Sebagai sarana promosi pariwisata semata
- c. Hanya untuk meramaikan acara daerah
- ☒ d. Sebagai kesempatan untuk melestarikan budaya dengan mengenalkan tradisi kepada masyarakat

2. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan makanan khas di Indonesia adalah...

- ☒ a. Kemampuan masyarakat memasak
- b. Kondisi alam dan sumber daya daerah
- c. Pola pikir masyarakat yang sama
- d. Warisan dari negara lain

3. Senjata tradisional "rencong" berasal dari provinsi...

- a. Maluku
- ☒ b. Aceh
- c. Jawa Barat
- d. Papua

4. Apa yang mungkin terjadi jika generasi muda tidak mengenal budaya Indonesia...

- ☒ a. Identitas budaya akan berkurang
- b. Budaya akan berkembang
- c. Budaya menjadi populer
- d. Budaya menjadi sama

5. Di bawah ini adalah contoh tari tradisional dari Sumatra Utara, yaitu...

- a. Tari Jaipong
- b. Tari Piring
- ☒ c. Tari Tor-Tor
- d. Tari Saman

6. Rumah adat Baileo berasal dari provinsi...
- ☒ a. Maluku
 - b. Papua
 - c. Kalimantan Selatan
 - d. Jawa Barat
7. Apa nama pakaian adat yang berasal dari Bali, dan jelaskan maknanya...
- a. Kebaya, keanggunan
 - ☒ b. Ulos, melambangkan keberanian
 - c. Payas Agung, melambangkan kesucian dan kehormatan
 - d. Pesa'an, melambangkan kebersamaan
8. Apa manfaat dari mengenal dan mempelajari budaya lokal...
- a. Meningkatkan kecintaan terhadap budaya asing
 - ☒ b. Memperkuat identitas bangsa
 - c. Mengurangi pemahaman tentang budaya sendiri
 - d. Mengikuti budaya asing
9. Tari Piring adalah tarian khas dari provinsi...
- ☒ a. Sumatra Barat
 - b. Sulawesi Selatan
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Lampung
10. Pengaruh geografis yang membentuk budaya masyarakat pesisir adalah...
- a. Kebiasaan bercocok tanam
 - ☒ b. Kemampuan berlayar dan menangkap ikan
 - c. Kehidupan nomaden
 - d. Kebiasaan berburu
11. Pengaruh letak geografis terhadap kebudayaan terlihat dari keberadaan rumah panggung yang banyak ditemukan di daerah...
- a. Pegunungan
 - ☒ b. Pantai
 - c. Perkotaan

- ☒ c. Menggunakan produk lokal
d. Menghindari festival budaya
18. Kain tenun yang berasal dari Nusa Tenggara Timur adalah...
- ☒ a. Kain Sasirangan
b. Kain Ulos
c. Kain Gringsing
d. Kain Ikat
19. Di bawah ini yang bukan, faktor penyebab keragaman budaya di Indonesia adalah...
- a. Kondisi alam
b. Kondisi ekonomi
c. Letak geografis
☒ d. Penerimaan masyarakat terhadap perubahan
20. Upacara adat dari Bali yang dilakukan saat ada orang meninggal disebut...
- ☒ a. Ngaben
b. Karapan Sapi
c. Tiwah
d. Ma'nene
21. Makanan khas dari Yogyakarta adalah...
- a. Pempek
☒ b. Gudeg
c. Papeda
d. Rendang
22. Tari Pendet dan Tari Kecak adalah tarian adat yang berasal dari...
- a. Papuh
b. Aceh
☒ c. Bali
d. Jawa Tengah
23. Rumah Honai berasal dari provinsi...
- a. Jawa Barat
b. Bali
☒ c. Papua
d. Banten

24. Berikut merupakan makanan khas dari Palembang adalah...

- a. Gudeg
- ☒ b. Pempek
- c. Rendang
- d. Soto

25. Tarian adat Reog Ponorogo berasal dari provinsi...

- a. Jawa Tengah
- ☒ b. Jawa Timur
- c. Bali
- d. Aceh

Lampiran 17 Hasil Uji Analisis Deskriptif

Descriptives

Kelas		Statistic		Std. Error
Hasil	Pre-test Eksperimen	Mean	53.93	2.942
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	47.90
			Upper Bound	59.96
		5% Trimmed Mean	53.48	
		Median	52.00	
		Variance	250.995	
		Std. Deviation	15.843	
		Minimum	28	
		Maximum	88	
		Range	60	
		Interquartile Range	22	
		Skewness	.421	.434
		Kurtosis	-.027	.845
	Post-test Eksperimen	Mean	51.45	2.624
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.07
			Upper Bound	56.82
		5% Trimmed Mean	51.61	
		Median	56.00	
		Variance	199.685	
		Std. Deviation	14.131	
		Minimum	24	
		Maximum	76	
		Range	52	
		Interquartile Range	22	

	Skewness		-.243	.434
	Kurtosis		-.837	.845
Pre-test Kontrol	Mean		55.52	2.760
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49.86	
		Upper Bound	61.17	
	5% Trimmed Mean		55.02	
	Median		52.00	
	Variance		220.973	
	Std. Deviation		14.865	
	Minimum		32	
	Maximum		88	
	Range		56	
	Interquartile Range		16	
	Skewness		.689	.434
	Kurtosis		-.110	.845
Post-test Kontrol	Mean		60.14	3.110
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	53.77	
		Upper Bound	66.51	
	5% Trimmed Mean		60.31	
	Median		60.00	
	Variance		280.552	
	Std. Deviation		16.750	
	Minimum		28	
	Maximum		88	
	Range		60	
	Interquartile Range		20	
	Skewness		-.292	.434
	Kurtosis		-.541	.845

Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.140	29	.155	.944	29	.129
	Posttest eksperimen	.152	29	.087	.940	29	.098
	Pretest Kontrol	.158	29	.062	.953	29	.222
	Posttest kontrol	.153	29	.082	.878	29	.003

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 19 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.000	1	56	.993
	Based on Median	.003	1	56	.953
	Based on Median and with adjusted df	.003	1	55.502	.953
	Based on trimmed mean	.000	1	56	.992

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.010	1	56	.919
	Based on Median	.006	1	56	.938
	Based on Median and with adjusted df	.006	1	55.309	.938
	Based on trimmed mean	.026	1	56	.871

Lampiran 20 Hasil Uji Independen Sample Tes

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Hasil	Equal variances assumed	.010	.919	3.932	56
	Equal variances not assumed			3.932	55.942

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Hasil	Equal variances assumed	.000	11.586	2.947	5.683
	Equal variances not assumed	.000	11.586	2.947	5.682

Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian



Uji Coba Instrumen Soal



Uji Coba Instrumen Soal



Pre-test Kelas Kontrol



Pre-test Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Eksperimen



Post-test Kelas Eksperimen



Pembelajaran Kelas Kontrol



Post-test Kelas Kontrol



Lampiran 22 Surat Keterangan Bukti Uji Coba Soal



SURAT KETERANGAN

Nomor : 115/SD.YPID/Crm/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mas'ud, S.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD YPI Darussalam
Alamat Instansi : Jl. Pasar Gg Perwira No. 04 Cerme, Desa Cerme Lor RT. 01 RW. 04,
Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Lutfiah Fairuz Zahro
NIM : 210404072
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas : Muhammadiyah Gresik

Menyatakan bahwa yang bersangkutan telah melakukan uji coba instrumen penelitian pada tanggal 20 November 2024 di SD YPI Darussalam untuk kepentingan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



MAS'UD, S.Pd

Lampiran 23 Surat Keterangan Bukti Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 /058/437.53.4.22/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heri Suwarsono, S. Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : UPT SD Negeri 57 Gresik
Alamat Instansi : Jl. Raya Cerme Lor, Desa Cerme Lor, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Lutfiah Fairuz Zahro
NIM : 210404072
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Menyatakan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 57 Gresik pada tanggal 19 Desember 2024 sampai dengan 20 Desember 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 20 Desember 2024
Kepala UPT SD Negeri 57 Gresik

HERI SUWARSONO, S. Pd.
NIP. 19810303 200604 1 028