

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOLUBANG* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA VOLUME BANGUN RUANG
KELAS VA MI MA'ARIF PAGERWOJO**

SKRIPSI

DIAJENG AVITA SARI

D07219008



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
APRIL 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diajeng Avita Sari

Nim : D07219008

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 01 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Diajeng Avita Sari
Nim D07219008

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Diajeng Avita Sari

NIM : D07219008

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MOLUBANG* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA VOLUME BANGUN RUANG
KELAS VA MI MA'ARIF PAGERWOJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan.

Surabaya, 01 April 2023

Pembimbing I



Dr. Aning Wida Yanti, S.Si, M.Pd
NIP.198012072008012010

Pembimbing II



Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP.201409007

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Diajeng Avita Sari ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 17 April 2023

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Agus Prasetyo Kurmananda, M.Pd
NIP. 198308212011011009

Penguji II

Sri Hidayati L, SKM, M.Kes
NIP. 198201252014032001

Penguji III

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198012072008012010

Penguji IV

Hernik Farisia, M.Pd.I
NIP : 201409007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Diajeng Avita Sari
 NIM : D07219008
 Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
 E-mail address : diajengavitasari16501347@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media *Molubang* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Volume
Bangun Ruang Kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Mei 2023

Penulis


 (Diajeng Avita Sari)

ABSTRAK

Diajeng Avita Sari, 2023. Pengaruh Penggunaan Media *Molubang* terhadap Motivasi Belajar Matematika Volume Bangun Ruang Kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Dr. Aning Wida Yanti, S.Si, M.Pd.** Pembimbing II: **Hernik Farisia, M.Pd.I**

Kata Kunci : Media Molubang, Motivasi Belajar, Matematika

Penelitian ini dilaksanakan karena motivasi belajar siswa kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo pada pembelajaran Matematika materi volume bangun ruang tergolong rendah, hal tersebut dibuktikan dengan hasil lembar angket yang disebar pada 31 responden yang berisi 9 pernyataan positif mengenai motivasi belajar memperoleh hasil sebagai berikut. Terdapat 80,63% atau 25 responden yang memperoleh skor dibawah 30 sedangkan skor maksimalnya adalah 45. Penggunaan media *molubang* diharapkan dapat membantu seorang guru menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jika pada saat belajar siswa dalam suasana hati yang menyenangkan, maka mereka akan fokus, dan mudah memahami dan menerima materi pembelajaran yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media molubang dan untuk mencari tahu adakah pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi Volume bangun Ruang di kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berupa *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini terdapat *Pretest* berupa lembar angket motivasi belajar, sebelum diberi perlakuan dan *Posttest* berupa lembar angket motivasi belajar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo yang berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, angket dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *Paired Sample t-test*, yang mana perhitungannya dibantu dengan aplikasi *SPSS Statistics 25* mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang mana hasil dari uji *Paired Sample t-test* pada penelitian ini adalah 0,000, sehingga $0,000 < 0,05$ yang artinya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar siswa kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo, karena jika siswa termotivasi untuk belajar maka akan mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN MOTTO	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penelitian Terdahulu	9
BAB II.....	13
LANDASAN TEORI	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
B. Permainan Molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)	16
1. Pengertian Permainan Molubang.....	16
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Molubang.....	17
C. Motivasi Belajar	19
D. Matematika Volume Bangun Ruang.....	22
1. Pengertian Bangun Ruang	22
2. Pengertian Kubus.....	22
3. Pengertian Balok.....	23

E. Kerangka Berpikir.....	25
F. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN.....	29
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	29
B. Lokasi penelitian.....	33
C. Populasi dan Sempel Penelitian.....	33
D. Variabel Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
1. Observasi.....	35
2. Angket.....	36
3. Dokumentasi.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
1. Pedoman Observasi.....	38
2. Angket.....	39
3. Dokumentasi.....	40
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	41
1. Uji Validitas Instrumen.....	41
2. Uji Reliabilitas Instrumen.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	46
1. Uji Normalitas.....	46
2. Uji Homogenitas.....	47
3. Uji Hipotesis.....	48
BAB IV.....	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. HASIL PENELITIAN.....	50
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	50
2. Deskripsi Data.....	57
3. Analisis Uji Prasyarat.....	64
B. PEMBAHASAN.....	69
BAB V.....	78
PENUTUP.....	78
A. KESIMPULAN.....	78

B. SARAN.....	80
KAJIAN PUSTAKA	82
RIWAYAT HIDUP	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN	87



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

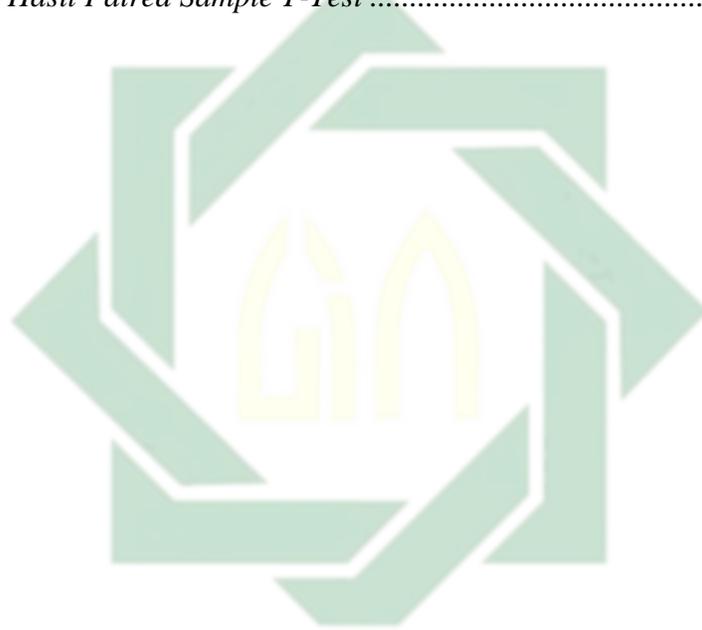
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>one group pre-test post-test</i>	30
Tabel 3.2 <i>Skala Likert</i>	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Motivasi belajar.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket media <i>Molubang</i>	40
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	43
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	44
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	45
Tabel 4.1 Skor Hasil Observasi Motivasi Belajar Kelas VA	58
Tabel 4.2 Kategori Aspek Observasi	59
Tabel 4.3 Data <i>pretest</i> (sebelum diberi perlakuan)	60
Tabel 4.4 Data <i>Posttest</i> (sesudah diberi perlakuan)	61
Tabel 4.5 Kategori Media <i>Molubang</i>	63


 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Molubang	17
Gambar 2. 2 Bangun Kuang Kubus	23
Gambar 2. 3 Bangun Ruang Balok	24
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Bagan Alur Prosedur Eksperimen	32
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas.....	65
Gambar 4.2 Hasil Uji Homogenitas	66
Gambar 4. 3 Hasil Paired Sample T-Test	68



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Observasi	87
Lampiran 2 Instrumen Angket pretest.....	89
Lampiran 3 Instrumen Angket posttest.....	92
Lampiran 4 Media Molubang.....	95
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli	104
Lampiran 6 Hasil Hitung dengan Aplikasi SPSS 25.....	112
Lampiran 7 Hasil Observasi Motivasi Belajar	114
Lampiran 8 Hasil Angket	119
Lampiran 9 Dokumentasi	120



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah ilmu umum yang memiliki peran penting dalam berbagai ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta menjadi dasar perkembangan teknologi modern. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diterapkan kepada seluruh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah tinggi sebagai bekal untuk peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.¹ Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan dasar bagi peserta didik untuk mendapatkan konsep-konsep matematika secara baik dan benar.

Tujuan diberikannya pelajaran matematika kepada peserta didik adalah sebagai sarana untuk menyiapkan peserta didik supaya bisa menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. Dengan adanya pengetahuan matematika yang matang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan terkait perhitungan. Jika diperhatikan dari tingkat antusiasme siswa dalam belajar, matematika menjadi salah satu mata pelajaran dengan tingkat minat belajar yang rendah. Salah satu alasan

¹ Sufri Mashuri, “*Media Pembelajaran Matematika*” (Deepublish, 2019), 1.

rendahnya minat belajar matematika yaitu pandangan terhadap matematika itu sendiri. Hal ini dikarenakan, matematika cenderung dipandang sebagai ilmu kaku, teoritis, penuh simbol, dan lambang, rumus yang membingungkan, serta pengalaman belajar yang kurang menyenangkan.² Kegiatan belajar mengajar disebut menyenangkan apabila dalam proses pembelajaran berlangsung terjadi dalam suasana yang nyaman, mengasyikkan, terdapat motivasi belajar, peserta didik fokus beserta tingginya konsentrasi siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya motivasi belajar sangatlah penting.

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti usaha yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif juga dapat diartikan sebagai kekuatan yang dimiliki subjek untuk mencapai tujuan tertentu.³ Oleh sebab itu motivasi belajar harus berjalan dengan optimal sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas kegiatan pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengkomunikasikan pesan dari guru kepada peserta didik melalui media.⁴ Sehingga proses kegiatan pembelajaran akan optimal jika keempat unsur

² Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020): 893–903.

³ A. M Sardiman, *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

⁴ C Yantini, M F A Untari, and I Listyarini, “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kubus Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan ...,” *Jurnal Kualita Pendidikan* 2, no. 1 (2021): 28–33, <http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/28>.

tersebut tersistem dalam satu kesatuan, maka dapat memunculkan terjadinya interaksi antar komponen tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolah II (PLP II) di MI Ma'arif Pagerwojo kelas VA menunjukkan bahwa siswa masih kurang termotivasi untuk belajar khususnya pelajaran matematika, hal tersebut diperkuat dengan hasil lembar angket yang disebar pada 31 responden yang berisi 9 pernyataan positif mengenai motivasi belajar memperoleh hasil sebagai berikut. Terdapat 80,63% atau 25 responden yang memperoleh skor dibawah 30 sedangkan skor maksimalnya adalah 45. Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan siswa terlihat masih kurang termotivasi untuk belajar di kelas, dan cenderung putus asa ketika mengerjakan soal khususnya volume bangun ruang.

Motivasi siswa dalam mempelajari materi itu masih lemah, di satu sisi proses pembelajaran matematika kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga siswa cepat bosan, dan perhatian serta motivasi orang tua terhadap pembelajaran anaknya dirumah kurang. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran matematika dan rendahnya minat belajar.⁵ Dengan melihat permasalahan tersebut bisa diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

⁵ Nur Afifah and Sri Hartatik, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya," *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no. 2 (2019): 209.

Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa.⁶ Penggunaan media diharapkan bisa untuk membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa sehingga pesan pembelajaran mudah dipahami, menarik dan menghibur. Media alternatif yang bisa digunakan untuk pembelajaran matematika materi Volume Bangun Ruang Balok dan Kubus adalah dengan menggunakan media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang).

Ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran. Media yang baik dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sikap antusias terhadap proses pembelajaran dilandasi pemikiran yang dipengaruhi oleh pemanfaatan media belajar.⁷ Hasil pola pikir ini berupa minat, rangasangan dan motivasi yang dapat ditingkatkan dengan bantuan media pembelajaran.⁸ Media bisa berupa permainan. Karena pada dasarnya siswa khususnya siswa sekolah dasar sangat menyukai permainan, maka untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka senang dalam kegiatan pembelajaran maka diperlukan media yang menarik, yang juga dapat dibuat sambil bermain.

⁶ Oemar Hamalik, "Media Pendidikan" (Bandung: Citra Adtya Bakti, 1989), 45.

⁷ Musfiqon, "*Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*" (Prestasi Pustaka Publishers, 2012), 33.

⁸ Oemar Hamalik, "*Proses Belajar Mengajar*" (Jakarta: Bumi aksara, 2011), 21.

Siswa dapat belajar dengan bermain sebagai alternatif cara belajar untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik, sehingga lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan juga meningkatkan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Media permainan *molubang* (Monopoli volume bangun ruang) adalah media yang dikemas dengan cara bermain dan belajar, sehingga dianggap cocok dengan peserta didik jenjang sekolah dasar karena pada dasarnya karakteristik anak suka bermain.

Media *molubang* adalah media yang serupa dengan permainan papan Monopoli, namun pada setiap petak dirubah menjadi soal maupun rumus dimana setiap pemain harus melalui dengan menjawab pertanyaan. Media permainan edukatif ini merupakan *evolusi* dari permainan papan monopoli, dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan dan rumus ke kotak tertentu dan pada menu dana umum serta kesempatan yang harus dijawab dengan anggota kelompok. Tujuan dari media *molubang* adalah agar peserta didik senang dan aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat.

Media permainan *molubang* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Papan permainan monopoli dipilih karena dapat dimainkan oleh anak-

⁹ Ganes Mahesti and Henny Koeswanti, "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, no. 1 (2021): 30.

anak serta permainan ini mudah untuk dimainkan serta menjadi sangat menarik bagi anak-anak sekolah. Permainan *molubang* yang akan dikembangkan memiliki kelebihan yaitu bukan hanya sekedar papan monopoli biasa, tetapi sebuah permainan yang dikemas dengan menambahkan materi volume bangun ruang balok dan kubus serta soal-soal yang dibentuk dalam permainan.¹⁰ Melalui media permainan *molubang* diharapkan bisa meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dimas Afif, dengan judul “Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” menjelaskan bahwa menggunakan media papan permainan Monopoli dapat memberikan pengaruh yang cukup efektif dan bisa menjadi salah satu pilihan guru untuk dijadikan media saat proses belajar mengajar.¹¹ Dari penggunaan media ini siswa dapat belajar dan bermain sehingga dapat menambah motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan oleh peneliti, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Molubang Terhadap Motivasi Belajar Matematika Volume Bangun Ruang Kelas VA MI Ma’arif Pagerwojo”.

¹⁰ Yantini, Untari, and Listyarini, “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kubus Siswa Kelas V SDN Ngemplak Simongan”

¹¹ Dimas Afif, “Penggunaan Media Belajar Monopoli” 3 (2020): 10–15.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo pada Mata Pelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang sebelum dan sesudah menggunakan media *molubang*?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar Matematika peserta didik pada materi Volume Bangun Ruang di kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, tujuan dari kegiatan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo pada Mata Pelajaran Matematika materi Volume Bangun Ruang sebelum dan sesudah menggunakan media *molubang*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi Volume bangun Ruang di kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi bagi perkembangan kegiatan belajar mengajar Matematika terkhusus di jenjang

Madrasah Ibtidaiyah, berikut adalah manfaat penelitian.

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Menambah pengetahuan mengenai penggunaan media *molubang* pada mata pelajaran Matematika
- b. Menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

- a. Guru, mendapatkan inspirasi untuk mengembangkan media belajar monopoli untuk mata pelajaran lain untuk memudahkan siswa memahami pelajaran yang diberikan
- b. Siswa, dapat menggunakan media *molubang* untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika sehingga memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat.
- c. Sekolah, dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu

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

1. Skripsi Maidatul Amalia dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen Tahun Pelajaran 2019/2020” hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya media permainan papan monopoli termasuk kategori baik dan efektif sebagai media pembelajaran. Dengan nilai rata-rata nilai pretest adalah 49,41 sedangkan nilai rata-rata posttest adalah 80 sehingga tujuan pembelajaran dengan menggunakan media papan monopoli tercapai.¹² Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu peneliti Maidatul Amalia mengukur motivasi belajar dan hasil belajar, mata pelajaran yang diteliti yaitu IPS. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis hanya mengukur motivasi belajar saja dengan mata pelajaran Matematika. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kelas V, sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Dan sama menggunakan media papan Monopoli.

¹² Amalia Maidatul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen,” *file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx* 21, no. 1 (2020): 1–9.

2. Jurnal Anang Gatot Subroto, dkk, dengan judul “Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.¹³ Sebagaimana keaktifan siswa pada siklus I dari 20% namun pada siklus II adanya peningkatan mencapai 70%, dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dari 45% mencapai 75% pada siklus II. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Anang Gatot Subroto, dkk menggunakan jenis penelitian PTK dan mata pelajaran yang diteliti yaitu IPA. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan mata pelajaran Matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli.
3. Jurnal Atma Hidayat dan Muhajir dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya Tahun Pelajaran 2015/2016” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli termasuk kategori baik

¹³ M.S. Djoko Laksana Anang Gatot Subroto, R.Bekti Kiswardianta, “Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016,” *Florea Jurnal Biologi & Pembelajarannya* 3, no. 2 (2016): 2010–2013.

dan efektif sebagai media pembelajaran.¹⁴ Dengan nilai rata-rata tes siswa mencapai 87,9 dan melebihi nilai KKM di SD Siti Aminah yang mencapai angka 70, yang mana tujuan pembelajaran dengan media monopoli telah tercapai. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Atma Hidayat dan Muhajir menggunakan jenis penelitian Research And Development (R&D), dan mata pelajaran yang diteliti yaitu seni budaya. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan mata pelajaran Matematika. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli, dan sama-sama menggunakan kelas V.

4. Thesis Wahyudi dkk, dengan judul “Pengembangan Media Molubang Pada Kemampuan Menyelesaikan Masalah Volume Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2019/2020” Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan media molubang (monopoli volume bangun ruang) pada kemampuan menyelesaikan masalah volume bangun ruang siswa kelas V.¹⁵ Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan, media

¹⁴ Muhajir Atma Hidayat, “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 3 (2015): 218–226.

¹⁵ Wahyudi Wahyudi, Wahyuningsih Dina, and Zaman Wahid Ibnu, “PENGEMBANGAN MEDIA

molubang merupakan media yang valid digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase validasi oleh ahli materi 82% dan ahli media 81%. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang menyenangkan, media molubang ini dapat di kembangkan lagi di bidang keilmuannya yang lainnya seperti IPA, IPS, dan lain sebagainya. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu peneliti saudara Wahyudi dkk, menggunakan jenis penelitian Research And Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian *pre-eksperimen* dengan *desain one group pretest and posttest*. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran molubang dengan mata pelajaran Matematika dan sama-sama menggunakan kelas V.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam bahasa Arab adalah *wasal* atau jamaknya *wasilah* yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media juga memiliki makna yaitu sesuatu yang mampu menyalurkan pesan, menstimulus pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga dapat memahami materi.¹⁶ Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, emosi dan kemauan siswa, sehingga mendorong terciptanya proses pembelajaran, menambah informasi baru kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan benar.¹⁷ Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi

¹⁶ Rahimi Rahimi, "KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (October 3, 2021): 87–101, <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilmuna/article/view/228>.

¹⁷ dkk Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, "*Media Pembelajaran*" ed. Tonni Limbong (Yayasan Kita Menulis, 2020), 3–4.

kepada siswa selama proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, media menjanjikan untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁸

Menurut Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diyakini dapat meningkatkan keinginan dan minat untuk mempelajari hal-hal baru, membangkitkan motivasi bahkan memberikan dampak psikologis bagi peserta didik.¹⁹ Sedangkan menurut Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, terarah, dan terkendali. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk merangsang motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran. Fungsi pokok dari media pembelajaran yaitu sebagai alat perantara dalam proses kegiatan pembelajaran. Tiga fungsi utama media pembelajaran bagi individu, kelompok, atau kelompok besar adalah (1) merangsang minat atau aktivitas, (2) menyajikan informasi, (3) memberikan arahan.

Jenis-jenis media pembelajaran. Perkembangan pendidikan yang pesat,

¹⁸ Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019): 53–60.

¹⁹ Azhar. Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., 2011), 15.

berpengaruh terhadap perkembangan psikologi belajar serta system pendidikan yang ada. keadaan tersebut, berakibat pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, akibatnya perkembangan media pembelajaran begitu pesat, setiap media memiliki karakteristik dan kemampuan masing-masing. Upaya untuk mengaturnya telah muncul yaitu mengklasifikasikan menurut karakteristik atau kesamaan karakteristiknya.²⁰

Media pembelajaran memiliki ciri umum sebagai berikut: Pertama, media pembelajaran berasal dari kata “Raga” yang berarti suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan dirasakan melalui panca indera. Kedua, fokus utama adalah pada objek atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, media pembelajaran digunakan sebagai sarana komunikasi antara peserta didik dan guru. Keempat, alat bantu pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung baik saat diluar maupun di dalam kelas disebut media pembelajaran. Kelima, media pembelajaran adalah “Perantara” yang digunakan dalam situasi pembelajaran. Keenam, media pembelajaran mencakup aspek sebagai alat yang erat hubungannya dengan metode pembelajaran.

²⁰ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

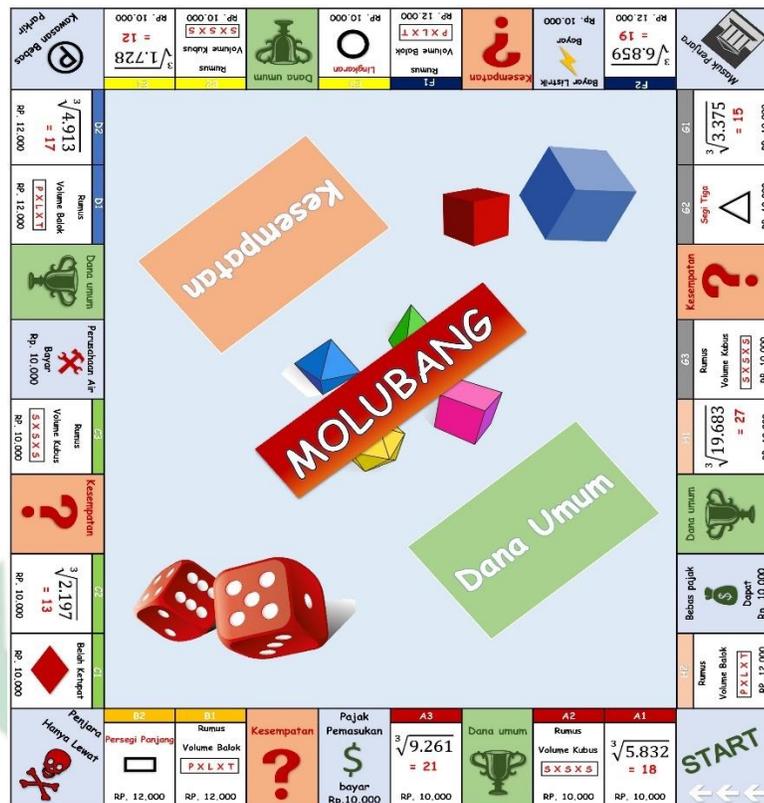
B. Permainan Molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)

1. Pengertian Permainan Molubang

Monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk mengontrol semua kotak dipapan dengan membeli, menyewakan, menukar properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain bergiliran melempar dadu untuk memindahkan bidaknya, dan jika dia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, dia dapat membeli petak tersebut dengan harga yang ditentukan. Jika pemain lain membeli plot, dia harus membayar pemain itu dengan sejumlah uang sewa.

Permainan monopoli biasanya dimainkan dengan 2-5 orang duduk mengelilingi papan monopoli, setiap pemain memiliki pion yang akan dieksekusi sesuai dengan jumlah dadu yang dilempar, jika dadu berjumlah sama, diberikan kesempatan tambahan. Perjalanan bidak dimulai dari kotak *start*, kemudian berputar dan kembali ke kotak *start*. Monopoli bisa menjadi media pembelajaran Matematika dengan perubahan-perubahan tertentu. Perubahan pertama ada pada gambar yang digunakan.²¹ Gambar di *molubang* adalah gambar balok dan kubus. Dan perubahan juga telah dilakukan pada kartu kesempatan dan dana umum yang akan dimodifikasi menjadi pertanyaan dan rumus terkait materi Volume Bangun Ruang.

²¹ Julianto Nur Azizah, "Penggunaan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar Nur Azizah" (n.d.).



Gambar 2. 1 Media Molubang

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Molubang

Dalam perspektif Azizah dkk, kelebihan menggunakan media pembelajaran monopoli adalah sebagai berikut.²²

Kelebihan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran

- Penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- Lebih mudah menggunakan media pembelajaran

²² N. Azizah et al., "The Perspective on Monopoly as Media in Physics Learning by Using Teams Games Tournament," *Journal of Physics: Conference Series* 1760, no. 1 (2021).

- c. Dapat menghilangkan kebosanan siswa selama proses pembelajaran
- d. Media pembelajaran *molubang* membuat siswa lebih aktif dan mandiri pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kekurangan Monopoli sebagai Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran monopoli tidak dapat dimainkan secara individu, minimal 3 orang
- b. Butuh beberapa saat untuk memulai permainan monopoli
- c. Membutuhkan meja/tempat/lantai datar untuk bermain game.

Adapun aturan media permainan *molubang* yaitu:

- a. Bentuk kelompok permainan yang terdiri dari 5-6 pemain di setiap permainan *molubang*.
- b. Setiap kubu pemain dalam permainan diwakili oleh bidak merah, kuning, hijau, biru, dan hitam
- c. Setiap kelompok diberi satu warna bidak untuk dimainkan.
- d. Pemain hompimpa untuk menentukan urutan bermain
- e. Kocok dahulu kartu dana umum dan kesempatan, kemudian tempatkan terbalik di tempat yang sudah disediakan
- f. Para pemain dibagikan uang sebesar Rp.185.000 di awal permainan (Rp.100.000) (Rp. 50.000) (Rp.20.000) (Rp.10.000) dan (Rp.5000)
- g. Kartu hak milik dan semua uang disimpan di Bank monopoli

- h. Saat permainan dimulai, para pemain bergiliran melempar dadu
- i. Permainan dilakukan pertama kali dikotak *START*
- j. Dua dadu dilemparkan setiap kali pemain berjalan di tiap kotak monopoli
- k. Jika pemain berhenti di salah satu kotak yang bertanda huruf A-H maka pemain boleh membeli kotak tersebut dan diberi kartu hak milik
- l. Jika kotak A-H sudah ada pemiliknya, maka tiap ada pemain lawan yang singgah di kotak tersebut diberi dua pilihan yaitu menjawab soal atau membayar sewa berupa uang yang nominalnya sudah ada di kartu hak milik
- m. Permainan akan berakhir jika salah satu pemain hanya memiliki uang Rp.25.000.

C. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat untuk belajar atau dengan kata lain merupakan daya penggerak semangat belajar.²³ Sedangkan menurut Harmine Marshall, istilah motivasi belajar mengacu pada makna, nilai, dan manfaat, dari suatu kegiatan belajar yang cukup menarik bagi siswa untuk terlibat dalam

²³ Haryu Islamuddin, “*Psikologi Pendidikan.*,” Cet.I. (Pustaka Pelajar, 2012), 259.

kegiatan belajar tersebut. Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru.

Bagi siswa, pentingnya motivasi belajar yakni sebagai berikut:

1. Memahami darimana pembelajaran dimulai, proses dan hasil akhirnya.
2. Contoh: setelah seorang siswa membaca satu bab dari sebuah buku bacaan, dia kurang berhasil menangkap isinya dibandingkan dengan teman sekelasnya yang juga membaca bab tersebut dan harus membaca ulang.
3. Menginformasikan tentang kekuatan upaya belajar dibandingkan dengan teman sebaya. Misalnya, jika terbukti usaha seorang siswa belum terlalu keras, dia akan belajar dengan giat dan berhasil seperti teman-temannya.
4. Membimbing kegiatan belajar, seperti ketika dia mengetahui bahwa dia belum belajar dengan serius, seperti bercanda di kelas, dia akan merubah perilaku belajarnya.
5. Menumbuhkan semangat belajar. Misalnya, seorang anak yang menghabiskan banyak uang disekolah ada memiliki adik yang dibiayai oleh orang tuanya akan ingin lulus secepat mungkin.
6. Menyadari perjalanan belajar dan pekerjaan, dan melatih siswa untuk menggunakan kekuatan mereka sehingga mereka bisa sukses. Suatu pekerjaan yang dilakukan diharapkan memuaskan.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* adalah faktor yang berasal dari diri

peserta didik itu sendiri, misalnya keinginan dan niat untuk berhasil, atau harapan untuk mencapainya. faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif atau kegiatan belajar yang menarik.²⁴

Sardiman, menyebutkan bentuk dan cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar²⁵, yaitu: (a) memberi nilai. Karena angka yang tinggi dianggap sebagai sesuatu yang nyata atas usaha yang mereka lakukan; (b) hadiah. Hadiah ini dapat digunakan sebagai salah satu *reward* dalam kegiatan belajar; (c) persaingan. Kompetisi ini dapat meningkatkan eksistensi diri bagi pemenang; (d) keterlibatan ego. Meningkatkan kesadaran belajar dan tugas itu penting; (e) memberikan tes.

Pemberian tes akan membuat siswa mempersiapkan diri untuk belajar untuk mendapatkan nilai yang tinggi; (f) mengetahui hasil belajar. Ini akan memberikan informasi apakah nilainya sesuai dengan target yang ditentukan; (g) pujian. Pujian ini merupakan salah satu bentuk penguatan positif; (h) hukuman. Hukuman ini merupakan salah satu bentuk penguatan negatif; (i) keinginan untuk belajar; (j) minat. Proses belajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat terhadap

²⁴ Akhsanul In'am and Eko Sabdo Sutrisno, "Strengthening Students' Self-Efficacy and Motivation in Learning Mathematics through the Cooperative Learning Model," *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (2020): 395–410.

²⁵ Sardiman, "Teaching and Learning Interaction & Motivation" (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).

pelajaran tersebut; (k) tujuan yang diakui. Penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran.

D. Matematika Volume Bangun Ruang

1. Pengertian Bangun Ruang

Bangun ruang adalah bangun yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi. Bangun ruang juga disebut bangun dimensi tiga. Bangun ruang juga memiliki isi atau volume yang dibatasi oleh beberapa sisi.²⁶ Bagian-bagian dari bangun ruang adalah sebagai berikut :

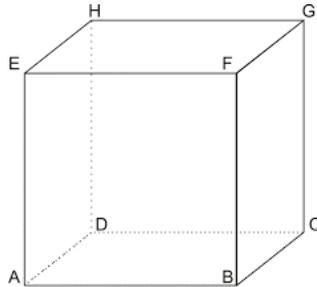
- a. Sisi adalah bidang atau permukaan yang membatasi bangun ruang
- b. Rusuk adalah garis yang merupakan pertemuan dari dua buah sisi bangun ruang
- c. Titik sudut adalah titik pertemuan dari tiga buah rusuk/lebih.

2. Pengertian Kubus

Kubus adalah bangun ruang yang tersusun dari 6 buah persegi yang memiliki bentuk dan ukuran sama. Panjang dari sisi persegi disebut sebagai rusuk.²⁷ Untuk mencari volume kubus pada gambar di bawah ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

²⁶ Rika Setyaningsih, *Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan Ii Matematika Untuk SD / MI Kelas V*, 2017.

²⁷ Ibid.



Gambar 2. 2 Bangun Ruang Kubus ABCD.EFGH

Volume Kubus = rusuk x rusuk x rusuk

$$V = s.s.s$$

$$V = s^3$$

Untuk lebih mudah memahaminya, simaklah cara penggunaan rumus sebagai berikut:

1. Contoh soal

Diketahui sebuah rubik memiliki panjang sisi 8cm. Berapa volume rubik tersebut?

Jawab :

$$V = \text{sisi} \times \text{sisi} \times \text{sisi}$$

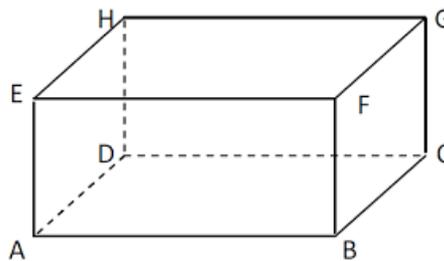
$$V = 8\text{cm} \times 8\text{cm} \times 8\text{cm}$$

$$V = 512 \text{ cm}^3$$

3. Pengertian Balok

Balok dan kubus sebenarnya tidak jauh berbeda. Akan tetapi, kubus semua sisinya sama, sedangkan balok tidak semua sisinya sama. Sisi-sisi

yang berhadapan (sejajar) pada balok memiliki bentuk dan ukuran yang sama.²⁸ Pada balok memiliki panjang rusuk yang berbeda, sedangkan kubus panjang rusuknya sama. Maka dari itu, untuk mengetahui rumus volume balok menggunakan sebutan Panjang, Lebar, dan Tinggi.



Gambar 2. 3 Bangun Ruang Balok ABCD.EFGH

Cara mencari volume sebuah balok yaitu dengan menghitung luas alas balok kemudian dikali tinggi dari balok tersebut. Jadi, untuk menghitung luas alas balok dan volume balok menggunakan rumus sebagai berikut:

Luas alas balok = Panjang (p) x Lebar (l)

Volume Balok = Panjang (p) x Lebar (l) x Tinggi (t)

Untuk lebih mudah memahaminya, simaklah cara penggunaan rumus sebagai berikut:

²⁸ Ibid.

1. Contoh Soal

Sebuah kardus berbentuk balok memiliki ukuran panjang 40cm, lebar 20cm dan tinggi 30cm. Kardus tersebut memiliki volume berapa?

Jawab:

$$V = \text{Panjang (p)} \times \text{Lebar (l)} \times \text{Tinggi (t)}$$

$$V = 40\text{cm} \times 20\text{cm} \times 30\text{cm}$$

$$V = 24.000 \text{ cm}^3$$

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁹ Media pembelajaran *molubang* adalah sebuah inovasi yang dilakukan untuk melahirkan dan mengembangkan serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran *molubang* seperti game atau permainan yang dapat memberikan efek bagi siswa yaitu perasaan senang dan bersemangat. Penggunaan media pembelajaran *molubang* diharapkan bisa memudahkan guru untuk dapat mewujudkan suasana dalam kelas menjadi

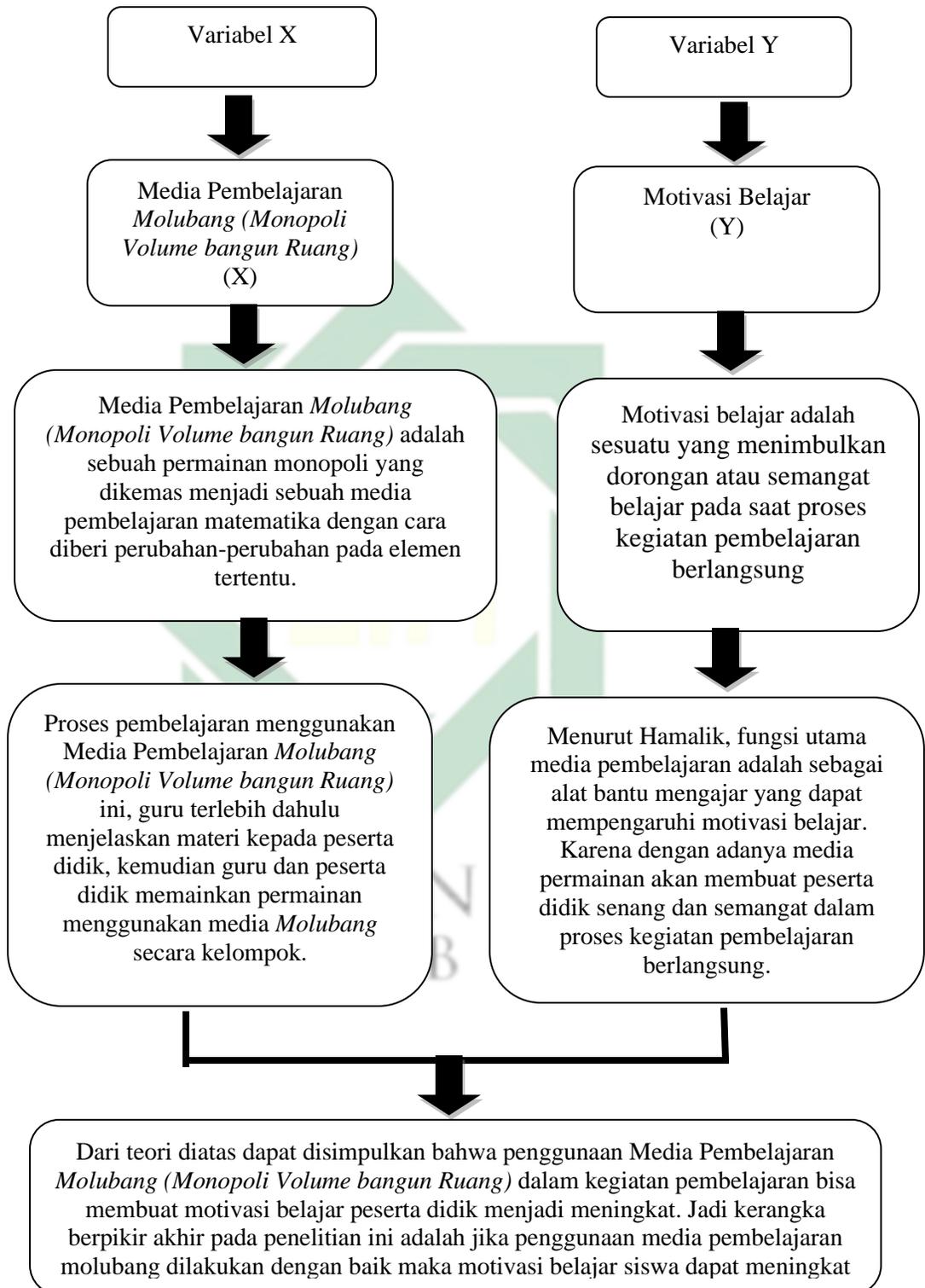
²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hal. 91

menarik dan pastinya menyenangkan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Jika pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik dalam keadaan senang, maka mereka akan lebih fokus, tertarik, dan tentunya akan lebih mudah dalam menerima dan memahami materi yang diberikan. Jika dilaksanakan dengan benar, media pembelajaran *molubang* bisa meningkatkan motivasi belajar dan itu merupakan pengaruh yang positif.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yang pertama yaitu variabel bebas ialah media *molubang* kemudian motivasi belajar sebagai variabel terikat. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *molubang* dan untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar peserta didik. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Pengertian hipotesis menurut Hamid Darmadi adalah jawaban sementara atau bisa disebut juga dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang memiliki banyak manfaat bagi pelaksanaan kegiatan penelitian. Jadi bisa disimpulkan bahwa pengertian hipotesis adalah dugaan sementara dari hasil penelitian yang akan dilakukan, yang masih diperlukan pembuktian dengan adanya data maupun fakta yang terjadi di lapangan serta sudah diuji kebenarannya.³⁰ Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar matematika volume bangun ruang kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo. Untuk merumuskan hipotesis statistik penelitian, maka dirumuskan hipotesis berikut ini:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo

H_1 : Terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.

³⁰ Jakni, "Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan" (Bandung: Alfabeta, 2016), 41–42.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid yaitu menggunakan metodologi penelitian, tujuannya untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu penelitian tertentu sehingga pada saat gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, mengantisipasi masalah.³¹ Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan penelitian yang menyajikan data berupa nilai atau angka serta dianalisis secara statistik dengan tujuan untuk memperlihatkan hubungan antar variabel.³² Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pra-eksperimen*.

Penelitian ini hanya menggunakan kelompok eksperimen saja tanpa menggunakan kelompok kontrol. Penelitian *pra-eksperimen* jika setiap tahapannya dilakukan dengan baik dan benar, akan melahirkan bukti yang dianggap paling benar mengenai hipotesis hubungan sebab-akibat.³³ Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one group pre-test-posttest*. Desain ini menggunakan satu kelompok yang akan diberikan

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. h,6.

³² Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*” (Bandung: Alfabeta, 2013), 38.

³³ Sumanto, “*Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan : Aplikasi Metode Kuantitatif Dan Statistika Dalam Penelitian*” (Yogyakarta: Andi Offset, 1995), 113. 114

pretest berupa angket, kemudian dilakukan pemberian *treatment*, dan tahap paling akhir adalah dilakukannya *posttest* berupa angket. Dengan cara membandingkan hasil dari *pretest* angket dan hasil *posttest* angket bisa menentukan keberhasilan *treatment* yang diberikan.

Dalam penelitian *pra-eksperimen* dengan desain *one group pretest dan posttest* tahapan awal yaitu menentukan sampel yang digunakan sebagai sampel kegiatan penelitian kemudian mengelompokkan menjadi satu kelas penelitian. Berikutnya yaitu melakukan *pretest* dengan membagikan lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dilakukannya pemberian *treatment* menggunakan media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang). Tahap selanjutnya sampel diberikan *treatment* penggunaan media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang).

Kemudian, tahapan paling akhir yaitu memberikan *posttest* dengan cara membagikan lembar angket pada sampel untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah pemberian *treatment* menggunakan media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang). Desain penelitian dikemas sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain one group pre-test post-test

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Keterangan :

O_1 : *Pre-test*

X : *Treatment*

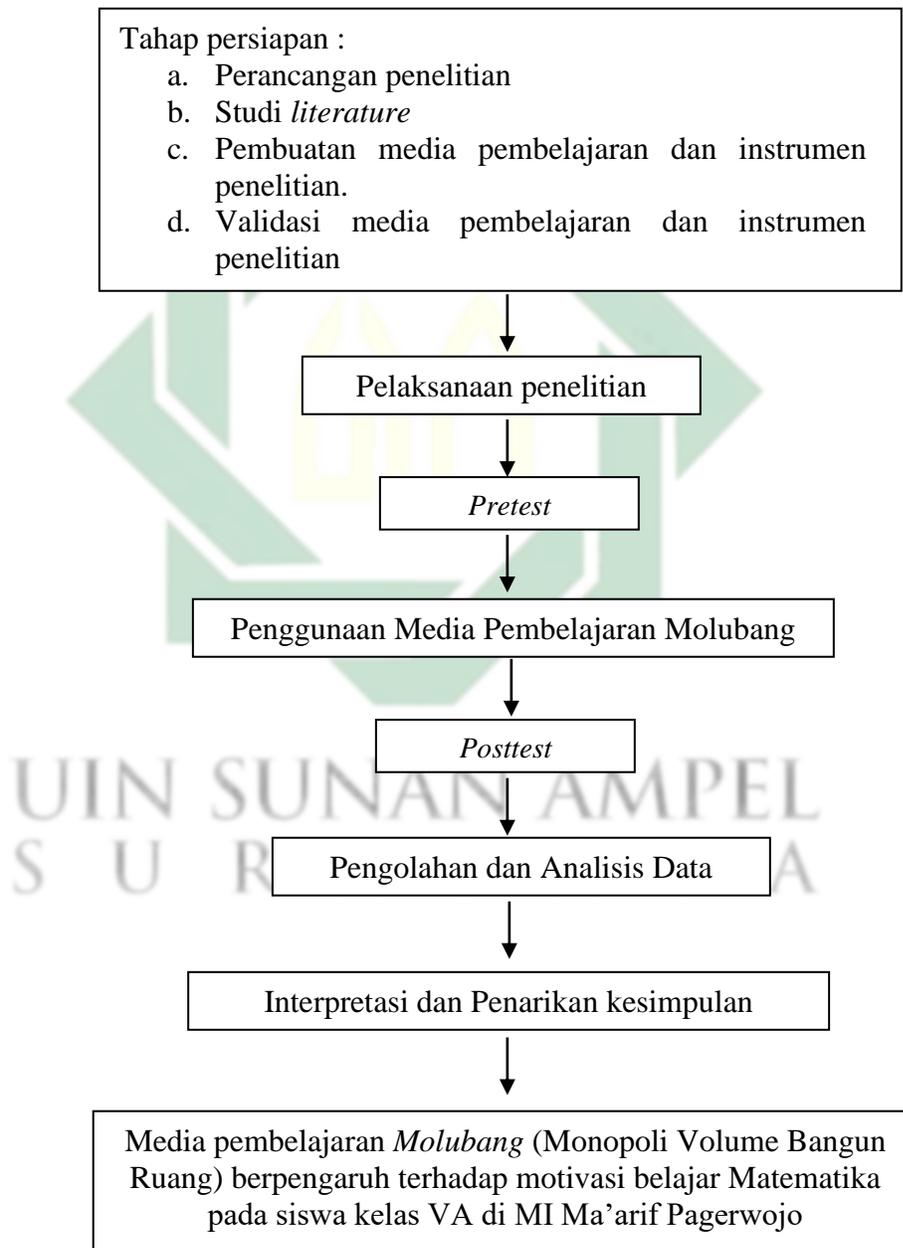
O_2 : *Post-test*

Prosedur eksperimen ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut

1. Tahap persiapan, meliputi :
 - a. Perencanaan penelitian
 - b. Studi literature
 - c. Pembuatan media pembelajaran dan instrument penelitian
 - d. Validasi media pembelajaran dan instrument penelitian.
2. Tahapan penelitian yakni:
 - a. Mengelompokkan sampel pada satu kelas penelitian
 - b. Melakukan pretest untuk mengukur motivasi belajar Matematika volume bangun ruang
 - c. Tahapan penggunaan media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang) yaitu: (1) Pengkondisian ruang kelas penelitian; (2) Pembukaan pembelajaran; (3) Penjelasan singkat mengenai media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang); (4) Pelaksanaan permainan media *molubang* (Monopoli Volume Bangun Ruang); (5) Pemberian post-test untuk mengetahui kondisi motivasi belajar siswa setelah diberikan treatment dengan media *molubang*

3. Melakukan tahap pengolahan data dan analisis data
4. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian

uraian tahapan penelitian diatas disusun secara sistematis sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Alur Prosedur Eksperimen

B. Lokasi penelitian

Kegiatan penelitian ini akan dilakukan di MI Ma'arif Pagerwojo. Yang beralamatkan di Jln. K.H Ali Mas'ud No.1 , Desa Pagerwojo Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo yang sudah terakreditasi "A".

C. Populasi dan Sempel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah inti dari subyek penelitian baik orang, peristiwa, ataupun sejenisnya yang berfungsi sebagai perhatian dan kajian dalam penelitian.³⁴ Populasi dari penelitian ini adalah kelas V di MI Ma'arif Pagerwojo yang berjumlah 150 orang tahun pelajaran 2022/2023.

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan sampel peserta didik kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo yang berjumlah 31 peserta didik dengan rincian 22 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah dengan teknik *Non-Random Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling* yaitu teknik yang tidak memberi kesempatan bagi setiap anggota

³⁴ Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010).

populasi untuk dijadikan sampel penelitian karena mempunyai kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian.³⁵ Menurut Winarno, *purposive sampling* adalah teknik yang dilakukan dengan pertimbangan tertentu yang berdasarkan tujuan penelitian.³⁶

Melalui pertimbangan yang dilakukan bersama dengan wakil kepala sekolah dan guru mata pelajaran Matematika dari seluruh populasi, sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian menurut wakil kepala sekolah dan guru mata pelajaran Matematika, terdapat pada kelas VA.

D. Variabel Penelitian

Penentuan variabel merupakan salah satu langkah yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan dalam kegiatan penelitian bahkan harus dilakukan dengan baik. Pada dasarnya variabel penelitian adalah sesuatu dalam bentuk tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari guna mendapatkan informasi tentangnya, setelah itu ditarik kesimpulan.³⁷ Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel independent atau bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan atau

³⁵ Ali Anwar, *“Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel”* (Kediri: IAIT Kediri Press, 2009).

³⁶ Winarno, *“Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, Dan Penilaian”* (Jakarta: Bumi aksara, 2013), 88–89.

³⁷ Sugiyono, *“Metode Penelitian Pendidikan.”* Hal.38

terjadinya variabel dependen. Sedangkan variabel dependen atau terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat dari variabel dependen.

Jadi ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) sebagai Variabel bebas (X)
2. Motivasi Belajar sebagai Variabel terikat (Y)

E. Teknik Pengumpulan Data

Tahapan yang mempengaruhi proses analisis data dan kesimpulan dari suatu kegiatan penelitian adalah teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data memiliki arti tersendiri, yaitu metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data sesuai dengan permasalahan penelitian yang akan diteliti. Adapun teknik yang akan digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung.³⁸ Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dirancang untuk mengamati secara langsung subjek penelitian dan menjelaskan secara detail apa yang terjadi di lapangan.

³⁸ Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya (1st Ed.)*, ke-3. (Jakarta: Bumi aksara, 2015).50.

Oleh sebab itu, dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian langsung ke lokasi untuk mengamati dan merekam keadaan saat di dalam kelas. Melalui teknik tersebut akan mendapatkan data mengenai gambaran objek penelitian secara menyeluruh. Teknik observasi juga dapat memberikan informasi mengenai apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) terhadap motivasi belajar siswa kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³⁹ Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting dalam kegiatan penelitian ini. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *molubang*. Dengan angket, penelitian memiliki bukti konkret karena dijawab langsung oleh pihak yang akan diteliti.

Dalam menentukan jenis pilihan jawaban dari angket

³⁹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan*."..., 199.

menggunakan *Skala Likert*. Dengan menggunakan *Skala Likert* kita dapat mengukur sikap, pendapat serta persepsi seseorang maupun sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai variasi, variasi dari sangat positif hingga sangat negatif. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Skala Likert

Pilihan jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi juga dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya seseorang.⁴⁰ Oleh karena itu, dokumentasi digunakan peneliti sebagai pendukung dari data terkait agar data yang disajikan diharapkan lebih valid dan lebih dipercaya ketika melaksanakan penelitian di kelas VA MI Ma;arif Pagerwojo Sidoarjo.

⁴⁰ Ibid. Hal. 329.

F. Instrumen Penelitian

Penyusunan instrumen merupakan tahapan terpenting dalam kegiatan penelitian. Fungsi instrumen adalah sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Menyusun instrumen sama dengan menulis alat evaluasi, karena arti evaluasi adalah untuk memperoleh data tentang suatu objek penelitian, kemudian akan memperoleh hasil yang bisa diukur dengan menggunakan kriteria yang sudah ditetapkan oleh peneliti.⁴¹ Penelitian ini menggunakan instrumen sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui proses kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Dengan melakukan observasi secara langsung, peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana motivasi belajar peserta didik saat kegiatan pembelajaran Matematika berlangsung serta bagaimana proses penggunaan media pembelajaran *molubang* (*Monopoli volume bangun ruang*) kepada peserta didik dalam pembelajaran Matematika di kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Lembar kegiatan observasi ini digunakan ketika sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.

⁴¹ Nur Aedi, *Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data* (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2010). Hal.3.

Untuk memudahkan penyusunan lembar observasi, maka perlu menggunakan kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi

Variabel	Indikator	Skala Skor	Skor
Motivasi Belajar	Adanya keinginan dan Hasrat untuk berhasil	4 3 2 1	
	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4 3 2 1	
	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan	4 3 2 1	
	Adanya penghargaan dalam belajar	4 3 2 1	
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	4 3 2 1	
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4 3 2 1	

Presentase Pelaksanaan : $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

2. Angket

Pada penelitian ini menggunakan jenis angket yang berisi pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Dalam pemilihan jawaban, subjek hanya diminta memilih satu jawaban saja yang dianggap paling tepat dalam menggambarkan suasana kejadian. Pada lembar angket terdapat lima pilihan jawaban yakni, sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju,

dan sangat tidak setuju. Untuk memudahkan dalam penyusunan lembar angket, maka peneliti menggunakan kisi-kisi berikut ini:

Tabel 3 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket media *Molubang*

Variabel	Indikator	Nomor Item
Media	Perhatian	1,2
Molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)	Relevansi	3,4,5
	Keyakinan	6,7
	Kepuasan	8,9,10

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti surat penting yang bersifat tertulis maupun tercetak yang berfungsi sebagai bukti maupun keterangan. Melalui dokumentasi kita akan mendapatkan informasi mengenai keadaan sekolah, letak sekolah, serta foto kegiatan sekolah. Oleh karena itu, dokumentasi digunakan peneliti sebagai pendukung data data terkait agar data yang disajikan diharapkan lebih valid dan lebih dipercaya ketika melaksanakan penelitian di kelas VA MI Ma;arif Pagerwojo Sidoarjo.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Valid dan reliabel merupakan dua syarat penting yang harus dipenuhi untuk melahirkan instrumen yang baik. Dengan cara melakukan uji coba instrumen kita dapat menguji valid dan reliabelnya sebuah instrumen. Syarat mutlak agar kegiatan penelitian dapat dilaksanakan yaitu valid dan reliabelnya sebuah instrumen.

1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid jika alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Uji validitas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah uji ahli. Dimana setelah melakukan uji validitas kepada ahli, kemudian instrumen direvisi sesuai dengan saran ahli.⁴² Tujuan dari uji ahli yaitu untuk menguji kevalidan dari berbagai hal yang berkaitan dengan instrumen yang akan dipakai untuk kegiatan penelitian, kevalidan yang dimaksud yaitu ketepatan, kejelasan, serta keefektifan isi/pernyataan yang terdapat pada instrumen penelitian.

Validitas akan diuji oleh ahli pada bidangnya, dalam melakukan validasi peneliti meminta bantuan kepada 4 orang ahli/validator yang terdiri dari 3 dosen dan 1 guru. Instrumen yang telah disusun beserta lembar validasi diberikan kepada validator atau yang ahli dibidangnya untuk diberi nilai dan saran/masukan.

⁴² Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7 (n.d.): 1.

Uji validitas juga bisa menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{(\Sigma x^2) + (\Sigma y^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

Σx = jumlah deviasi skor X

Σy = jumlah deviasi skor Y

xy = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

Pengujian validitas menggunakan *Korelasi Product Moment* dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% atau 0,05 disesuaikan dengan r tabel dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, instrumen dinyatakan valid atau berkorelasi signifikan terhadap skor total.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, instrumen dinyatakan tidak valid atau tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total

Validitas dapat dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrument pada suatu item. Instrument angket diujikan kepada 40 peserta didik yang tidak termasuk sampel. Angket terdiri dari 10 butir pernyataan mengenai media *molubang* terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan pada rubrik penilaian menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1 sampai 5. Validitas instrumen dihitung menggunakan

aplikasi SPSS 25. Hasil uji coba instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No. Item	Hasil Uji (r hitung)	Nilai R tabel 5%	Keterangan
1.	0.450	0.312	Valid
2.	0.340	0.312	Valid
3.	0.441	0.312	Valid
4.	0.486	0.312	Valid
5.	0.576	0.312	Valid
6.	0.379	0.312	Valid
7.	0.364	0.312	Valid
8.	0.407	0.312	Valid
9.	0.045	0.312	Tidak Valid
10.	0.569	0.312	Valid

Berdasarkan tabel menunjukkan 9 butir instrumen angket dinyatakan valid karena r hitung lebih besar dari r tabel dan 1 butir angket dinyatakan tidak valid pada butir nomor 9 karena r hitung kurang dari r tabel.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen dapat dikatakan reliabel jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, dan akan menghasilkan data yang sama juga. Jika pada saat uji validitas menggunakan uji ahli maka data yang valid secara otomatis datanya juga reliabel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Alpha Cronbach* untuk menghitung reliabilitas suatu test yang opsinya tidak menggunakan pilihan “benar” atau “salah” maupun “ya” atau “tidak”, melainkan digunakan untuk menghitung reliabilitas terhadap sikap atau perilaku. Reliabilitas dapat diukur dengan menggunakan rumus Alpha cronbach⁴³ dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

Nilai koefisien Alpha akan dibandingkan dengan koefisien relasi tabel $r_{tabel} = r_{(\alpha, n-2)}$. Jika $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen dapat dikatakan reliabel.

Suatu instrument akan dikatakan reliabel apabila mendekati angka 1.

Adapun kriteria reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Instrumen

⁴³ Fabrinawati Yusup, “Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur,” *Jurnal Tarbiyah* 7 1 (2018): 17–23.

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Pengujian reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach disesuaikan dengan nilai *Cronbach's Alpha* dengan kriteria :

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, instrument dinyatakan reliabel.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 yang menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Nilai r hitung <i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai r tabel	Keterangan
0,535	0.312	Reliabilitas Sedang

Berdasarkan tabel dapat diketahui r tabel atau reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach adalah sebesar 0.535. Nilai tersebut apabila dibandingkan dengan r tabel yaitu sebesar 0.312 adalah lebih besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas

instrumen angket sedang atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul maka kegiatan selanjutnya yaitu menganalisis data. Uji normalitas, Uji homogenitas, dan uji hipotesis adalah uji yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1. Uji Normalitas

Cara untuk mengecek normal tidaknya distribusi data yaitu dengan menggunakan uji normalitas. Data yang berdistribusi normal yaitu data penelitian yang baik dan valid.⁴⁴ Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap sekumpulan data yaitu untuk mengetahui apakah populasi data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Apabila data sudah berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistic parametrik. Dan jika tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistic nonparametric.⁴⁵

Peneliti akan menggunakan bantuan dari aplikasi *SPSS*

⁴⁴ Bhuono Agung Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS* (Yogyakarta: Andi Offset, 2005).

⁴⁵ Sofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17* (Bandung: PT. Raja Grafindo., 2010). 153.

Statistic 25 dengan menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov* untuk mempermudah perhitungan uji normalitas data. Hasil akan menunjukkan signifikan atau berdistribusi normal apabila uji dua sisi hasil lebih besar dari 0,05.⁴⁶ Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila hasil hitung menggunakan *SPSS Statistic 25* sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah menguji apakah kedua data homogen atau tidak homogen dengan cara membandingkan dua variabel. Peneliti akan menggunakan aplikasi *SPSS Statistic 25* untuk lebih mudah menghitung uji homogenitas dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut memiliki varian tidak sama/tidak homogen
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut memiliki varian sama/homogen.

⁴⁶ Wayan Widana and Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis* (Lumajang: Klik Media, 2020).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *molubang* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Peneliti akan lebih mudah menguji hipotesis ini dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic 25*. Peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. *Paired Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perubahan suatu populasi sebelum dan sesudah diberi perlakuan.⁴⁷ *Paired Sample T-Test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki konsidi data sampel yang berbeda akibat adanya perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Sample T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikansi sebagai berikut:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.

⁴⁷ Agus Mika Widiyanto, "Statistika Terapan. Konsep Dan Aplikasi Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Ilmu Sosial Lainnya." (Jakarta: PT. Elex Media Komplitudo, 2013).

- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran *molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo yang terletak di Jl. H. Ali Mas'ud, Prapatan Pagerwojo, kec. Buduran, kab. Sidoarjo, Jawa Timur. Yang mana sekolah ini sudah terakreditasi "A" yang ditetapkan oleh Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) yang dibantu oleh Badan Akreditasi Provinsi Sekolah/Madrasah (BAP-S/M).

b. Profil & Sejarah MI Ma'arif Pagerwojo

Berikut merupakan profil MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo:

1. Nama Lembaga : MI Ma'arif
2. Alamat / desa : KH.Ali Mas'ud Pagerwojo 3.
3. Kecamatan : Buduran
4. Kabupaten : Sidoarjo
5. Propinsi : Jawa Timur
6. Kode Pos : 61252
7. No.Telepon : (031) 8064575
8. Nama Yayasan : Al Muttaqin

9. Status Sekolah : Terakreditasi A
10. Status Lembaga MI : Terakreditasi A
11. No SK Kelembagaan : Kd.13.15/4/PP.00.4/1868/2010
12. NSM : 111235150016
13. NIS / NPSN : 60716954
14. Tahun didirikan/beroperasi : 1956
15. Status Tanah : milik sendiri
16. Luas Tanah : 3062
17. Nama Kepala Sekolah : Muhammad Qosim,S.Pd.I.
18. No.SK Kepala Sekolah : -
19. Masa Kerja Kepala Sekolah : 5 Tahun
20. Status akreditasi : A
21. No dan SK akreditasi :159/BAN-S/M.35/SK/XII/2018

Adapun sejarah MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo dijelaskan berikut ini: Awal mula berdirinya MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Pagerwojo Buduran Sidoarjo.

Pada bulan Juli 1956 mayoritas warga Pagerwojo memasukkan anaknya yang umur 6 sampai 7 tahun. Akhirnya MI Ma'arif yang berlokasi di Desa Pagerwojo yang dulunya hanya satu

kelas (sekitar 30 anak), Alhamdulillah saat ini mencapai 1083 siswa, yang dulunya gedung MI Ma'arif berlantai satu Alhamdulillah kini sudah gedung berlantai tiga dan memiliki gedung sendiri. Pada awal berdirinya MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo jumlah guru sebanyak 6 orang. Di samping itu juga, saat ini guru MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo sebanyak 87 orang dengan jumlah santri setiap tahun selalu mengalami peningkatan.

c. Visi, Misi dan Tujuan MI Ma'arif Pagerwojo

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo memiliki visi, misi dan tujuan yang dipaparkan didepan kantor guru. Adapun visi dari MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo ialah “Terwujudnya lulusan Madrasah yang beriman, berilmu dan berakhlakul karimah”, sedangkan misi dari MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo yang terdapat didepan kantor guru yakni “Meningkatkan prestasi akademik, meningkatkan prestasi non akademik, dan membiasakan berakhlakul karimah”. Langkah strategis yang digunakan untuk mewujudkan visi tersebut yaitu dengan melakuakn misi sebagai berikut:

1. Melaksanakan shalat lima waktu tanpa diperintah
2. Membiasakan membaca Al Qur'an dengan baik dan benar
3. Meningkatkan prestasi akademik
4. Meningkatkan prestasi non akademik

5. Meningkatkan perolehan nilai UASBN
6. Meningkatkan kompetitif dalam melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya
7. Membiasakan berakhlakul karimah

Sama halnya dengan misi sekolah, untuk tujuan pendidikan di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo yang terdapat di depan kantor guru yakni "Menghasilkan 80% lulusan MI dapat membaca Al-qur'an dengan benar, menghasilkan 80% lulusan MI dapat berakhlak terpuji, serta menghasilkan prestasi juara 1 non akademik dalam bidang Qosidah, Drumband, Lukis, Qiro'ah dan Albanjari tingkat provinsi". Sedangkan di dokumen 1 terbagi menjadi 2 yakni tujuan madrasah secara umum dan secara khusus.

1. Tujuan Madrasah (Umum)

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah:

- 1) Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib
- 2) Meningkatkan prestasi siswa di bidang akademik dan nonakademik
- 3) Berakhlak mulia (Akhlakul Karimah)
- 4) Peserta hafal juz 30 (Juz Amma)

- 5) Mampu menumbuhkan budaya baca dan menulis bagi warga madrasah
- 6) Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan
- 7) Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para siswa dari Madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan
- 8) Berkepribadian, berpola hidup sehat, serta peduli pada lingkungan
- 9) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran, kegiatan pembiasaan yang berkarakter Bangsa
- 10) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi
- 11) Sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar dan menjadi sekolah yang dipercaya masyarakat.

2. Tujuan Madrasah (Khusus)

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan yang diharapkan adalah:

- 1) Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi madrasah literasi

- 2) Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber dan sarana belajar di madrasah dan di luar madrasah
- 3) Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat, lingkungan, dan budaya baca
- 4) Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi
- 5) Menjadikan kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana menjadikan anak didik agar lebih terlatih dan terbiasa dalam menghadapi sebuah permasalahan baik teknis ataupun organisasi
- 6) Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki.

MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo memiliki strategi dalam mencapai visi dan misi tersebut dengan mengikuti dengan mengikuti berbagai kegiatan atau program-program seperti Kompetensi. Di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo terdapat kegiatan bimbingan akademik maupun non-akademik yang tercermin pada visi, misi dan tujuan di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Kegiatan bimbingan akademik tersebut diadakan sebelum mengikuti olimpiade, cerdas cermat, dan Kompetisi Sains Madrasah. Sedangkan untuk bimbingan non akademik melalui pembiasaan pelatihan seperti pada ekstrakurikuler pramuka, banjari, drumband, qosidah, qiro'ah, futsal, renang dan melukis. Selain itu, untuk mencerminkan akhlak mulia sesuai

dengan misi di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo dilakukan dengan melakukan pembiasaan seperti kegiatan 6S (senyum, salam, sapa, salim, sopan dan santun) infaq, sholat dhuha berjamaah, sholat dhuhur berjamaah, dan istighosah dan lain-lain

d. Sarana dan Prasarana

MI Ma'arif Pagerwojo memiliki status akreditasi "A" waktu pembelajaran dimulai pukul 07.00 WIB, kemudian waktu istirahat untuk kelas bawah pada pukul 09.00-09.30 WIB, sedangkan untuk kelas atas pada pukul 09.30-10.00 WIB, dan jam pulang untuk kelas bawah yaitu pukul 13.00 WIB dan untuk kelas atas pada pukul 13.30 WIB.

Bangunan gedung yang ada di sekolah berjumlah 12 unit. Keadaan bangunan bersifat permanen, lokasi yang strategis. Keadaan ruangan di sekolah ini meliputi ruang belajar 30 buah, ruang kantor 2 buah, ruang perpustakaan 1 buah, ruang laboratorium 2 buah, gudang 2 buah, kantin 1 buah, WC 10 buah, ruang penjaga 1 buah, UKS 1 buah, koperasi 1 buah, musholla 1 buah, aula 1 buah, tempat parkir 1 buah.

1) **Jumlah Bangunan dan Ruangan**

- a. Bangunan Gedung : 1 Unit
- b. Keadaan Bangunan : Permanen
- c. Lokasi : Strategis

d. Keadaan Ruangan :

1. Ruang Belajar : 30 buah
2. Ruang Kantor : 2 buah
3. Ruang Perpustakaan : 1 buah
4. Ruang Olah Raga : 1 buah
5. Ruang Laboratorium : 1 buah
6. Ruang Kesenian : 1 buah
7. Gudang : 1 buah
8. Kantin : 1 buah
9. WC : 10 buah
10. Ruang Penjaga : 1 buah
11. BK : 1 buah
12. UKS : 1 buah
13. Ruang Komputer : 1 buah

2. Deskripsi Data

Peneliti menggunakan lembar observasi dan angket untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penggunaan *molubang* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Peneliti akan mengisi lembar observasi tersebut dengan cara melihat langsung bagaimana motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung

ketika sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *molubang*. Kemudian lembar angket akan diisi oleh seluruh peserta didik kelas VA yang beranggotakan 31 peserta didik dengan rincian 22 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki yang merupakan sampel dalam penelitian ini, sebagai data *pretest* dan *posttest*.

1. Data Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengetahui secara langsung bagaimana kondisi motivasi belajar peserta didik kelas VA awal sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan media *molubang* pada pembelajaran Matematika. Yang selanjutnya akan diselaraskan dengan indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan oleh peneliti. Di bawah ini merupakan tabel yang berisikan penilaian hasil observasi motivasi belajar peserta didik kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo pada pembelajaran Matematika.

Tabel 4.1 Skor Hasil Observasi Motivasi Belajar Kelas VA

<i>Treatment</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Perolehan	24	36
Skor Maksimal	40	40
Persentase	60%	90%
kualifikasi	Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.1 diatas untuk menentukan persentase dari setiap kategori dilakukan dengan cara, skor perolehan dibagi dengan skor maksimal kemudian dikali dengan 100%. Dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang tidak menggunakan media *molubang* memperoleh skor sebanyak 24 dari skor maksimalnya yaitu 40, dengan persentase 60% dan kualifikasi cukup baik.

Sementara itu pembelajaran yang menggunakan media *molubang* memperoleh skor sebanyak 36 dari skor maksimalnya yaitu 40, dengan persentase 90% dan kualifikasi sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *molubang* berpengaruh terhadap motivasi belajar dan sangat baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.2 Kategori Aspek Observasi

Presentase	Kategori
1-20 %	Tidak Baik
21-40%	Kurang Baik
41-60%	Cukup Baik
61-80%	Baik
81-100%	Sangat baik

2. Data Lembar Angket

Peneliti menggunakan lembar angket untuk mendapatkan data persepsi siswa mengenai pengaruh media *molubang* terhadap

motivasi belajar siswa yang akan dijawab langsung oleh responden. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VA yang beranggotakan 31 orang. Dibawah ini adalah hasil skor dari lembar angket:

1) Data *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

Tabel 4.3 Data *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

No.	Nilai Angket	Frekuensi	Persentase
1.	21	1	3,22%
2.	23	3	9,68%
3.	24	6	19,35%
4.	25	3	9,68%
5.	26	4	12,90%
6.	27	1	3,22%
7.	28	3	9,68%
8.	29	4	12,90%
9.	30	2	6,45%
10.	31	1	3,22%
11.	33	1	3,22%
12.	34	2	6,45%
Total		31	100%
Skor maksimal		45	

Berdasarkan tabel 4.4 yang terdapat di atas dapat disimpulkan bahwa perolehan skor angket yang diisi oleh siswa VA pada saat *pretest*, skor tertinggi bernilai 34 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Terdapat siswa yang nilainya 21 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 23 dengan frekuensi 3 orang

memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 24 dengan frekuensi paling banyak yaitu 6 orang memiliki persentase 19,35%. Siswa yang nilainya 25 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 26 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 27 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 28 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 29 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 30 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 31 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 33 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 34 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Persentase tersebut diperoleh dengan cara membagi frekuensi nilai angket dengan total frekuensi sampel keseluruhan kemudian dikali 100%.

2) Data *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

Tabel 4.4 Data *Posttest* (sesudah diberi perlakuan)

No.	Nilai Angket	Frekuensi	Persentase
1.	33	2	6,45%
2.	34	1	3,22%
3.	35	4	12,90%
4.	36	2	6,45%
5.	37	1	3,22%
6.	38	2	6,45%

7.	39	1	3,22%
8.	40	4	12,90%
9.	41	2	6,45%
10.	42	3	9,68%
11.	43	1	3,22%
12.	44	2	6,45%
13.	45	6	19,35%
Total		31	100%
Skor maksimal		45	

Berdasarkan tabel 4.5 yang terdapat di atas dapat disimpulkan bahwa perolehan skor angket yang diisi oleh siswa VA pada saat *posttest*, skor tertinggi bernilai 45 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan jumlah frekuensi paling banyak yaitu 6 orang memiliki persentase 19,35%. Terdapat siswa yang nilainya 33 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 34 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 35 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 36 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 37 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 38 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 39 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 40 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 41 dengan frekuensi 2

orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 42 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 43 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 44 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Persentase tersebut diperoleh dengan cara membagi frekuensi nilai angket dengan total frekuensi sampel keseluruhan kemudian dikali 100%.

Untuk mengetahui persepsi siswa apakah siswa itu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dengan adanya pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4.5 Kategori Media *Molubang*

Kategori	Kriteria	Interval	Pretest		Posttest	
			f	%	f	%
A	Sangat Setuju	39-45	0	0%	19	61,29%
B	Setuju	32-38	3	9,68%	12	38,70%
C	Tidak Setuju	25-31	18	58,06%	0	0%
D	Sangat Tidak Setuju	18-24	10	32,26%	0	0%
Jumlah			31	100%	31	100%

Dari tabel pengkategorian tersebut dapat diketahui bahwa yang menyatakan adanya pengaruh dari penggunaan media

molubang terhadap motivasi belajar siswa pada saat *pretest* di kelas VA dalam kategori Sangat Tidak Setuju dengan frekuensi sebanyak 10 responden memiliki persentase 32,26%. Dalam kategori Tidak Setuju dengan frekuensi sebanyak 18 responden memiliki persentase 58,06%. Dalam kategori Setuju dengan frekuensi sebanyak 3 responden memiliki persentase 9,68%. Dalam kategori Sangat Setuju tidak ada responden sehingga memiliki persentase 0%.

Kemudian pengkategorian yang menyatakan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar siswa pada saat *posttest* di kelas VA dalam kategori Sangat Setuju dengan frekuensi sebanyak 19 responden memiliki persentase 61,29%. Dalam kategori Setuju frekuensi sebanyak 12 responden memiliki persentase 38,70%. Dalam kategori Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju tidak ada responden sehingga memiliki persentase 0%. Persentase tersebut diperoleh dengan cara membagi frekuensi nilai angket sesuai kriteria yang ada dengan jumlah frekuensi sampel keseluruhan kemudian dikali 100%.

3. Analisis Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Penggunaan uji normalitas diperlukan untuk menguji apakah

data penelitian telah berdistribusi normal atau tidak. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila hasil hitung dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 menunjukkan sig. (2-tailed) > 0,05. Apabila hasil hitung menunjukkan sig. (2-tailed) < 0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.⁴⁸ Dalam penelitian ini uji normalitas di uji menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas data:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.03010556
Most Extreme Differences	Absolute	.113
	Positive	.113
	Negative	-.104
Test Statistic		.113
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas

⁴⁸ Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS* (Sleman: Deepublish Publisher, 2019).

Berdasarkan gambar 4.1 di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dihitung menggunakan aplikasi SPSS 25 diperoleh sig. (*2-tailed*) menunjukkan nilai $0,200 > 0,05$ maka data dinyatakan telah berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan setelah mengetahui bukti bahwa data penelitian yang digunakan berdistribusi normal. Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mencari tahu apakah varian dari objek yang diteliti sama atau tidak. Apabila hasil hitung uji homogenitas menunjukkan sig. (*2-tailed*) $< 0,05$ maka data tersebut mempunyai varian tidak sama/tidak homogen. Namun apabila hasil hitung uji homogenitas menunjukkan sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka data tersebut mempunyai varian sama/homogen. Berikut merupakan hasil dari uji homogenitas:

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MOTIVASI BELAJAR	Based on Mean	3.209	1	29	.084
	Based on Median	1.513	1	29	.229
	Based on Median and with adjusted df	1.513	1	28.654	.229
	Based on trimmed mean	2.928	1	29	.098

Gambar 4.2 Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan di atas yang tercantum pada tabel *test of homogeneity of variances* dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.084. Nilai signifikansi $0.084 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah melakukan analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data, tahap selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah melakukan uji hipotesis. Sesuai dengan hasil yang diperoleh dari analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas data yang menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* memperoleh hasil bahwa data yang diperoleh dari penelitian ini adalah berdistribusi normal sehingga untuk melakukan uji hipotesis ini peneliti menggunakan statistic parametrik yakni dengan menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan bantuan dari aplikasi SPSS 25.

Tujuan dari dilakukannya hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *molubang* terhadap motivasi belajar siswa kelas VA pada pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Dasar pengambilan keputusan uji *Paired Sample t-test* adalah sebagai berikut:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran *molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran *molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.

Dibawah ini adalah output hasil uji *Paired Sample t-test* menggunakan SPSS 25.

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST MOTIVASI BELAJAR - POSTEST MOTIVASI BELAJAR	-6.51613	4.81574	.86493	-8.28256	-4.74970	-7.534	30	.000

Gambar 4. 3 Hasil Paired Sample T-Test

Dari gambar diatas diperoleh hasil *Paired Sample t-test* menggunakan SPSS 25 yakni sig. (2-tailed) 0,000, dari hasil tersebut jika disesuaikan dengan dasar pengambilan keputusan

Paired Sample t-test yaitu jika nilai sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang mana hasil dari uji *Paired Sample t-test* pada penelitian ini adalah 0,000, sehingga $0,000 < 0,05$ yang artinya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Sehingga dari data perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.

B. PEMBAHASAN

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media *molubang (Monopoli Volume Bangun Ruang)* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Dalam penelitian ini menggunakan sampel seluruh anggota kelas VA yang berjumlah 31 peserta didik dengan rincian 22 peserta didik perempuan dan 9 peserta didik laki-laki.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 1 jam pembelajaran pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan *pretest* menggunakan lembar angket untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar matematika siswa sebelum

diberikan *treatmen* menggunakan media *molubang*. Pada pertemuan kedua yaitu dilakukan pemberian *treatmen* berupa pembelajaran menggunakan Media *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) begitu pula juga dengan pertemuan ketiga. Kemudian pada pertemuan keempat dilakukan *posttest* menggunakan lembar angket untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah pemberian *treatmen* menggunakan *molubang*. Materi yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Volume Bangun Ruang Balok dan Kubus. Peneliti juga mengisi lembar observasi mengenai bagaimana keadaan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

1. Bagaimana Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo sebelum dan sesudah menggunakan media *Molubang*?

Berdasarkan pengkategorian skor dan persentase pada deksripsi data angket, dapat diketahui bahwa hasil lembar angket yang diisi oleh siswa VA pada saat *pretest*, banyak yang menjawab Ragu-Ragu dan Tidak Setuju. Perolehan skor tertinggi pada saat *pretest* bernilai 34 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan frekuensi hanya 2 orang saja dari jumlah keseluruhan sampel yaitu 31 siswa. Perolehan skor terendah pada saat *pretest* bernilai 21 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan frekuensi 1 orang. Siswa yang nilainya 23 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 24 dengan

frekuensi paling banyak yaitu 6 orang memiliki persentase 19,35%. Siswa yang nilainya 25 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 26 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 27 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 28 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 29 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 30 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 31 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 33 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 34 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Dapat diambil kesimpulan bahwa nilai angket pada saat *pretest* memiliki rentang nilai 21-34 dengan skor maksimal 45.

Kemudian hasil data lembar angket yang diisi oleh siswa VA pada saat *posttest*, banyak siswa yang menjawab setuju dan sangat setuju. Perolehan skor tertinggi pada saat *posttest* bernilai 45 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan frekuensi 6 orang. Perolehan skor terendah pada saat *posttest* bernilai 33 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan frekuensi 2 orang. Terdapat Siswa yang nilainya 34 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 35 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 36 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%.

Siswa yang nilainya 37 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 38 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 39 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 40 dengan frekuensi 4 orang memiliki persentase 12,90%. Siswa yang nilainya 41 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Siswa yang nilainya 42 dengan frekuensi 3 orang memiliki persentase 9,68%. Siswa yang nilainya 43 dengan frekuensi 1 orang memiliki persentase 3,22%. Siswa yang nilainya 44 dengan frekuensi 2 orang memiliki persentase 6,45%. Dapat diambil kesimpulan bahwa nilai angket pada saat *posttest* memiliki rentang nilai 33-45 dengan skor maksimal 45.

Pengkategorian yang menyatakan persepsi siswa terhadap penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar pada saat *posttest* di kelas VA dalam kategori Sangat Setuju memiliki frekuensi sebanyak 19 responden dengan persentase 61,29%. Dalam kategori Setuju memiliki frekuensi sebanyak 12 responden dengan persentase 38,70%. Dalam kategori Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju tidak ada responden maka persentasenya 0%.

Selain menggunakan lembar angket peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk pengumpulan data. Peneliti melakukan observasi secara langsung mengenai bagaimana motivasi belajar peserta didik ketika kegiatan pembelajaran Matematika sedang berlangsung. Setelah

mengetahui kondisi secara langsung mengenai motivasi belajar siswa kelas VA sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) memperoleh skor 24 dengan skor maksimal 40, maka dapat dikategorikan cukup baik dengan persentase 60%.

Kemudian setelah melihat kondisi secara nyata mengenai bagaimana motivasi belajar siswa kelas VA sesudah diberi perlakuan (*posttest*) memperoleh skor 36 dengan skor maksimal 40, maka dapat dikategorikan sangat baik dengan persentase 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Matematika siswa kelas VA mengalami peningkatan yang dibuktikan dari persepsi peneliti dengan cara melakukan observasi secara langsung kemudian, diperkuat dengan persepsi siswa melalui jawaban lembar angket yang memperoleh nilai pada saat *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Suarni,dkk yang menjelaskan bahwa media monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pada saat menggunakan media monopoli mampu membuat peserta didik termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran, mulai saat memperhatikan guru menjelaskan materi, saat bekerja kelompok dalam bentuk diskusi. Rata-rata skor motivasi belajar yang diajar menggunakan media monopoli lebih tinggi daripada peserta

didik yang diajar tanpa menggunakan media monopoli.⁴⁹ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu, peneliti Suarni,dkk menggunakan sampel siswa SMP sedangkan peneliti menggunakan sampel siswa MI. Kemudian Suarni, dkk menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen* sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Pre-Eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pre-test and Posttest*. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengukur Motivasi Belajar, sama menggunakan lembar angket sebagai teknik pengumpulan data, dan sama menggunakan media papan Monopoli.

2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Molubang* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi Volume Bangun Ruang kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo?

Berdasarkan hasil data pada saat *pretest* dan *posttest* dapat dinyatakan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari lembar observasi yang diisi oleh peneliti pada saat *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberi perlakuan) setelah melihat kondisi secara nyata bagaimana motivasi belajar siswa di kelas VA pada

⁴⁹ Suarni,Muh Rapi, Eka Damayanti, and Safei, “Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli Pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar,” *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi* 15, no. 1 (January 3, 2023): 79–86, <https://journal.uniku.ac.id/index.php/quagga/article/view/5105>.

saat proses pembelajaran Matematika berlangsung dan juga hasil data tersebut diperkuat dengan sudut pandang siswa dilihat dari jawaban lembar angket yang diisi oleh siswa dengan banyaknya jawaban siswa yang sangat setuju ketika mengisi angket tentang pertanyaan yang berisi pengaruh penggunaan media *molubang* terhadap motivasi belajar siswa.

Dari hasil perhitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25. Dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji tersebut digunakan sebagai uji prasyarat sebelum dilakukannya uji hipotesis. Apabila kedua uji tersebut memenuhi syarat-syarat maka dapat dilanjutkan untuk melakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji normalitas dari data motivasi belajar peserta didik menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai 0,200 atau sig. (2-tailed) > 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Sehingga uji normalitas terpenuhi. Pada uji homogenitas menunjukkan nilai 0.084 > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen. Sehingga uji homogenitas terpenuhi.

Dari hasil perhitungan melalui uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Paired Sample t-test*, yang mana perhitungannya dibantu dengan aplikasi SPSS statistics 25 mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka Jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dari hasil data

yang diperoleh menunjukkan hasil $0.000 < 0.05$ Berarti bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *molubang* (*Monopoli Volume Bangun Ruang*) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika Kelas VA di MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo.

Hasil analisis data ini didukung oleh penelitian Maidatul Amalia bahwa media monopoli memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik terutama di bangku sekolah dasar, selain motivasi belajar yang meningkat media monopoli juga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵⁰ Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu peneliti Maidatul Amalia mengukur motivasi belajar dan hasil belajar, dengan mata pelajaran IPS. Sedangkan penulis hanya meneliti motivasi belajar saja dengan mata pelajaran Matematika. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kelas V, sama menggunakan jenis penelitian eksperimen. Dan sama menggunakan media papan Monopoli.

Artinya adalah hasil dari penggunaan media *molubang* pada ketika kegiatan pembelajaran Matematika berlangsung mampu membawa pengaruh yang positif bagi motivasi belajar siswa kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Tingginya motivasi belajar peserta didik karena

⁵⁰ Amalia Maidatul, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen,"

file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx 21, no. 1 (2020): 1–9.

mereka sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *molubang*.

Penggunaan media *molubang* pada saat pembelajaran menjadikan peserta didik semakin aktif bertanya dan menyimak, bertanggung jawab, serta meninggikan rasa percaya diri ketika menyelesaikan *problem* dalam kegiatan pembelajaran. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung guru memberikan waktu bagi peserta didik untuk berdiskusi untuk mencari jawaban dari pertanyaan seputar materi Volume Bangun Ruang sehingga hal tersebut menjadi suatu dorongan bagi peserta didik agar termotivasi untuk belajar dengan semangat, menyenangkan, nyaman dan tidak membosankan, dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran akan lebih mudah.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwasannya:

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *molubang* pada mata pelajaran Matematika Volume Bangun Ruang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan skor tertinggi pada saat *pretest* bernilai 34 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya dengan frekuensi hanya 2 orang saja dari jumlah keseluruhan sampel yaitu 31 siswa. Perolehan skor terendah pada saat *pretest* bernilai 21 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya. Kemudian hasil data lembar angket pada saat *posttest*, banyak siswa yang menjawab setuju dan sangat setuju. Perolehan skor tertinggi pada saat *posttest* bernilai 45 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya. Perolehan skor terendah pada saat *posttest* bernilai 33 dari 45 yang merupakan skor maksimalnya.

Selain menggunakan lembar angket peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk pengumpulan data. Peneliti melakukan observasi secara langsung mengenai bagaimana motivasi belajar peserta didik ketika kegiatan pembelajaran Matematika sedang berlangsung. Setelah

mengetahui kondisi secara langsung mengenai motivasi belajar siswa kelas VA sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) memperoleh skor 24 dengan skor maksimal 40, maka dapat dikategorikan cukup baik dengan persentase 60%.

Kemudian setelah melihat kondisi secara nyata mengenai bagaimana motivasi belajar siswa kelas VA sesudah diberi perlakuan (*posttest*) memperoleh skor 36 dengan skor maksimal 40, maka dapat dikategorikan sangat baik dengan persentase 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Matematika siswa kelas VA mengalami peningkatan yang dibuktikan dari persepsi peneliti dengan cara melakukan observasi secara langsung kemudian, diperkuat dengan persepsi siswa melalui jawaban lembar angket yang memperoleh nilai pada saat *posttest* lebih baik dari pada nilai *pretest*.

2. Penggunaan media pembelajaran *molubang* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika Volume Bangun Ruang. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Paired Sample t-test* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0.05 maka Jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi hasil data yang diperoleh menunjukkan hasil $0.000 < 0.05$ yang

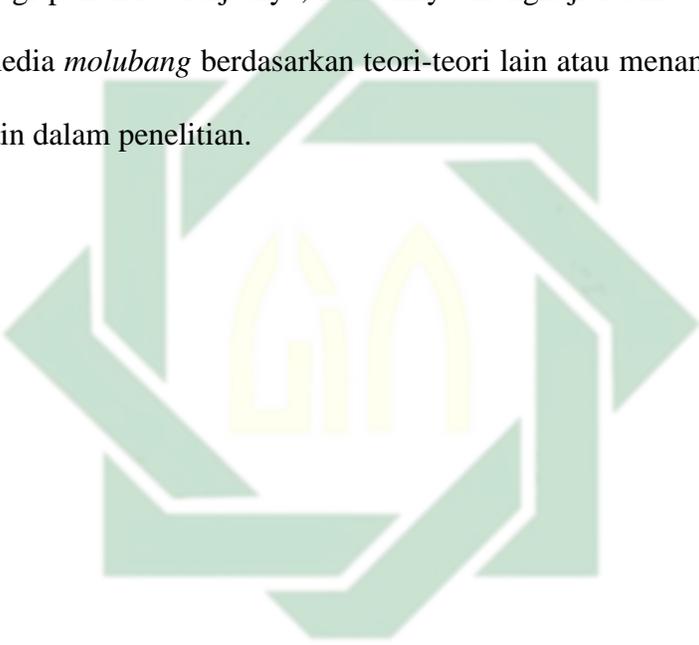
berarti bahwa penggunaan media *molubang* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VA MI Ma'arif Pagerwojo Sidoarjo. Terdapat suatu kekuatan yang timbul dari penggunaan media *molubang* sehingga hal tersebut menjadi suatu dorongan bagi peserta didik agar termotivasi untuk belajar dengan semangat, menyenangkan, nyaman dan tidak membosankan, dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran akan lebih mudah.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan masih terdapat banyak kekeliruan yang terdapat pada penelitian ini. Namun, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat. Oleh karena itu, saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar.
2. Bagi guru, melalui penelitian ini diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media *molubang* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

3. Bagi peserta didik, dalam penggunaan media *molubang* sebaiknya lebih aktif kegiatan mengerjakan soal yang terdapat pada media dan tidak ramai dengan anggota kelompoknya. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya mengkaji lebih dalam penggunaan media *molubang* berdasarkan teori-teori lain atau menambahkan variabel lain dalam penelitian.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

KAJIAN PUSTAKA

- Aedi, Nur. *Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.
- Afif, Dimas. "Penggunaan Media Belajar Monopoli" 3 (2020): 10–15.
- Afifah, Nur, and Sri Hartatik. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya." *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4, no. 2 (2019): 209.
- Ali Anwar. "Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Dengan SPSS Dan Excel." Kediri: IAIT Kediri Press, 2009.
- Anang Gatot Subroto, R.Bekti Kiswardianta, M.S. Djoko Laksana. "Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016." *Florea Jurnal Biologi & Pembelajarannya* 3, no. 2 (2016): 2010–2013.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran." 15. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada., 2011.
- Atma Hidayat, Muhajir. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 3 (2015): 218–226.
- Azizah, N., E. W. Nengsih, L. Wati, Rahimah, and L. R. Nastiti. "The Perspective on Monopoly as Media in Physics Learning by Using Teams Games Tournament." *Journal of Physics: Conference Series* 1760, no. 1 (2021).
- Fabrinawati Yusup. "Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur." *Jurnal Tarbiyah* 7 1 (2018): 17–23.
- Hamalik, Oemar. "Media Pendidikan." 45. Bandung: Citra Adhya Bakti, 1989.
- . "Proses Belajar Mengajar." 21. Jakarta: Bumi aksara, 2011.
- In'am, Akhsanul, and Eko Sabdo Sutrisno. "Strengthening Students' Self-Efficacy and Motivation in Learning Mathematics through the Cooperative Learning Model." *International Journal of Instruction* 14, no. 1 (2020): 395–410.
- Islamuddin, Haryu. "Psikologi Pendidikan." 259. Cet.I. Pustaka Pelajar, 2012.
- Jakni. "Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan." 41–42. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Mahesti, Ganes, and Henny Koeswanti. "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, no. 1 (2021): 30.
- Maidatul, Amalia. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS Di Kelas V MIN 29KabupatenBireuen.”
file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_P RINT.docx 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyono. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V.” *Jpgsd* 8, no. 5 (2020): 893–903.
- Mashuri, Sufri. “Media Pembelajaran Matematika.” 1. Deepublish, 2019.
- Muh, Rapi, Suarni, Eka Damayanti, and Safei. “Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli Pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.” *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi* 15, no. 1 (January 3, 2023): 79–86.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/quagga/article/view/5105>.
- Musfiquon. “Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran.” 33. Prestasi Pustaka Publishers, 2012.
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, dkk. “Media Pembelajaran.” edited by Tonni Limbong, 3–4. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Nikolaus Duli. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Sleman: Deepublish Publisher, 2019.
- Nugroho, Bhuono Agung. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian Dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- Nur Azizah, Julianto. “Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA DI Sekolah Dasar” (n.d.).
- Punaji, Setyosari. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2010.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, and Muhammad Hanif. “Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School.” *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019): 53–60.
- Rahimi, Rahimi. “KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN.” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (October 3, 2021): 87–101.

<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilmuna/article/view/228>.

- Sardiman. "Teaching and Learning Interaction & Motivation." Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Sardiman, A. M. *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Setyaningsih, Rika. *Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan Ii Matematika Untuk SD / MI Kelas V*, 2017.
- Siregar, Sofian. *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Bandung: PT. Raja Grafindo., 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . "Metode Penelitian Pendidikan." 38. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya (1st Ed.)*. Ke-3. Jakarta: Bumi aksara, 2015.
- Sumanto. "Metodologi Penelitian Sosial Dan Pendidikan: Aplikasi Metode Kuantitatif Dan Statistika Dalam Penelitian." 113. Yogyakarta: Andi Offset, 1995.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.
- Wahyudi, Wahyudi, Wahyuningsih Dina, and Zaman Wahid Ibnu. "PENGEMBANGAN MEDIA MOLUBANG PADA KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH VOLUME BANGUN RUANG SISWA SEKOLAH DASAR," 2020. <http://repository.unpkediri.ac.id/578/>.
- Wayan Widana and Putu Lia Muliani. *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media, 2020.
- Widiyanto, Agus Mika. "Statistika Terapan. Konsep Dan Aplikasi Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Ilmu Sosial Lainnya." Jakarta: PT. Elex Media Komplitudo, 2013.
- Winarno. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi, Dan Penilaian." 88–89. Jakarta: Bumi aksara, 2013.

Yantini, C, M F A Untari, and I Listyarini. “Penerapan Metode Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kubus Siswa Kelas V SDN Ngeplak Simongan” *Jurnal Kualita Pendidikan*2,no.1(2021):28–33.

<http://journal.kualitama.com/index.php/jkp/article/view/28>.

Yusup, Febrianawati. “Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7 (n.d.): 1.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A