

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBUYA (MONOPOLI BUDAYA) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Iis Kartika^{1*}, Sutarman², Aulia Akbar³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received July 06, 2024
Revised July 20, 2024
Accepted July 31, 2024

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Mobuya,
Motivasi Belajar Dan Hasil
Belajar Siswa

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas 1V SD Negeri Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran mobuya pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Wanasari II. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Desain penelitian yang digunakan yaitu model Spiral Kemmis dan MC Targart yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan *refleksi*. Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu lembar observasi motivasi belajar. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wanasari II dengan jumlah sampel 12 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa media mobuya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum perbaikan hanya mencapai 56,47 atau (41,66%) dengan kriteria cukup. Setelah adanya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Siklus ke I, nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 66,66 atau (66,67%) tergolong kriteria baik. Kemudian pada Siklus ke II, nilai rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 84,25 atau (83,33%) tergolong kriteria sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media mobuya dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN Wanasari II Tahun Pelajaran 2023/2024.



Copyright © 2023 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Iis Kartika,
Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jln Angkrek Situ No 19 Tlp. (0261) 202911 Fax (0261) 210223 Sumedang.
Email: kartikaiis344@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran secara aktif, kreatif dan inovatif dengan tujuan untuk meningkatkan taraf kemampuan spiritual, akhlak mulia, pengendalian diri, dan kepribadian pada peserta didik. Pengertian pendidikan dirumuskan pada pasal 1 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut ini, “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, dan pengendalian diri melalui proses pembelajaran”.

Secara sederhana pembelajaran adalah proses mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap melalui proses berpikir seseorang. Menurut Suardi (2018:7) berpendapat, "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Tujuan pembelajaran, materi atau bahan ajar, metode dan media, evaluasi, rekan siswa serta guru merupakan beberapa elemen yang dapat mendukung proses terjadinya pembelajaran. Para ilmuwan diharapkan untuk menghasilkan berbagai jenis pengetahuan, seperti teknik, strategi, media, dan ilmu pengetahuan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Adapun pembelajaran IPAS adalah pengetahuan yang wajib diketahui siswa.

Adapun salah satu komponen yang dapat mempengaruhi pembelajaran yaitu pada motivasi belajar siswa. Menurut Mc Donal dan Federick (Kompri, 2016:157) berpendapat bahwa, "Motivasi belajar yaitu suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan". Oleh karena itu, munculnya motivasi ditandai dengan perubahan energi dalam pribadi seseorang yang dapat disadari dan tidak disadari. Dengan demikian motivasi merupakan suatu dorongan atau keadaan yang terdapat pada seseorang individu yang dapat mengarahkan seseorang guna mencapai tujuan tertentu. Dan dapat disimpulkan bahwa untuk menambah motivasi siswa dalam proses belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan penulis di kelas IV SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang, terdapat beberapa masalah yang muncul salah satunya yaitu rendahnya motivasi belajar pada siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Rendahnya motivasi belajar siswa terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat serta siswa terlihat jenuh dalam proses pembelajaran sehingga ditemukan siswa yang mengantuk, mengobrol dengan temannya dan tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan siswa mudah lupa dengan materi yang diajarkan. Salah satu masalah selanjutnya yang sering muncul yaitu pada gaya mengajar guru yang masih menggunakan pendekatan satu arah (*teacher center*). Menurut Ulya (2016: 123) berpendapat, "Pendekatan satu arah (*teacher center*) dikenal juga sebagai pembelajaran yang bersifat konvensional (tradisional), yakni pembelajaran yang berupa penjelasan dari guru dan siswa hanya mendengarkan tanpa memahami". Hal tersebut membuat siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk bisa berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran.

Rendahnya motivasi belajar tersebut disebabkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa rendah. Berikut merupakan hasil observasi diperoleh dari motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Wanasari II dari jumlah 12 siswa yang memperoleh masih dikategorikan rendah. Berdasarkan data observasi banyaknya siswa yang memperoleh kriteria sangat baik yaitu 0 orang atau (0%), sedangkan siswa yang memperoleh kriteria baik sebanyak 5 orang atau (41,66%), siswa yang memperoleh kriteria cukup sebanyak 7 orang atau (58,33%), siswa yang memperoleh kriteria kurang yaitu 0 orang atau (0%), dan yang memperoleh kriteria kurang sekali yaitu 0 atau (0 %). Dapat dikatakan bahwa secara klasikal motivasi belajar siswa mencapai 41,66% dengan kategori cukup (C) dan hasil data interpretasi belum mencakup target sesuai dengan apa yang akan dicapai yaitu 80%.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, maka akan membantu pencapaian motivasi belajar siswa yang optimal. Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan adalah media Mobuya (Monopoli Budaya). Adanya penggunaan media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada motivasi belajar siswa.

Menurut Rusdi (Syamsijulianto, 2020: 210) menyatakan bahwa, “Tujuan media pembelajaran mobuya adalah untuk mempromosikan dan mengenalkan kekayaan budaya dan tatanan budaya masyarakat dengan cara yang lebih baik. Pembelajaran yang baik dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan”. Tujuan penggunaan media pembelajaran mobuya adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk memahami budaya. Ternyata, media pembelajaran mobuya ini juga berfungsi dengan baik sebagai alat pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Mobuya (Monopoli Budaya) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024)”.

1.1. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Menurut Pratiwi, Noviati, dan Akbar (2020:65) berpendapat bahwa “Motivasi diri individu diartikan juga sebagai motif individu dalam melakukan kegiatan belajar, karena memang semua tingkah laku manusia dalam melakukan sesuatu dilandasi adanya motif tertentu”. Sejalan dengan pendapat Pratiwi, Noviati, dan Akbar (2020:65) bahwa Motivasi yang ada dalam diri individu mewakili proses-proses psikologikal, sehingga menyebabkan timbulnya sikap antusias dan persistensi kegiatan-kegiatan sukarela yang ditujukan ke arah pencapaian tujuan, sehingga siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan memiliki prestasi yang baik”. Dengan demikian, bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan ketertarikan berupa adanya dorongan motivasi yang kuat, sehingga hal tersebut memungkinkan munculnya semangat dalam belajar.

Motivasi juga dapat diartikan sebagai dorongan yang mengarah pada perilaku seorang individu, termasuk pada perilaku belajar. Siswa yang kurang berprestasi seringkali bukan karena kemampuannya yang kurang, tetapi karena mereka tidak memiliki motivasi untuk belajar. Dalam perspektif kontemporer tentang proses pembelajaran, motivasi dianggap sebagai komponen penting dalam mendorong siswa untuk belajar. Menurut Mc Donal dan Federick (Kompri, 2016:157) berpendapat bahwa, “Motivasi belajar yaitu suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Oleh karena itu, munculnya motivasi ditandai dengan perubahan energi dalam pribadi seseorang yang dapat disadari atau tidak disadari.

Sedangkan menurut Emda (2017: 175) berpendapat bahwa “Motivasi belajar adalah serangkaian upaya untuk membuat situasi tertentu seseorang ingin dan ingin melakukan sesuatu, dan jika hal itu tidak menyenangkan, mereka berusaha untuk menghilangkan atau menghindari perasaan tidak menyenangkan itu”. Jadi, meskipun motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, motivasi itu berasal dari dalam diri seseorang dan lingkungan seseorang yang dimana hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar. Menurut Tantriyani, Kurniasari, dan Akbar (2023:222) berpendapat bahwa “Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan keseriusan

siswa dalam mengikuti pelajaran, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas dan keterlibatan siswa dalam mengikuti siswa pelajaran selama proses pembelajaran”. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas, sehingga semakin besar motivasi yang dimiliki oleh seseorang semakin besar pula kesuksesan belajarnya. Menurut Supriyono (Wahyudin, 2020: 32) bahwa, “Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tamapak gigih dan tidak mau menyerah, giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasi dan memecahkan masalahnya. Sebaiknya, mereka yang motivasinya rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas, sering meninggalkan pelajaran yang berakibat banyaknya kesulitan belajar”. Adapun indikator yang dapat mendorong motivasi belajar salah satunya yaitu menurut Keller (Komalasari, 2018:97) yaitu sebagai berikut; *attencion* (perhatian), *relevance* (relevansi), *satisfaction* (kepuasan), dan *confidence* (kepercayaan diri). Adapun dalam penelitian ini peneliti memilih beberapa indikator motivasi sesuai dengan kebutuhan penelitian di antaranya yaitu; *attencion* (perhatian), *relevance* (relevansi), dan *satisfaction* (kepuasan).

1.2. Monopoli Budaya (Mobuya)

Media pembelajaran mobuya merupakan singkatan dari monopoli berbasis budaya. Media pembelajaran mobuya dikategorikan sebagai media permainan papan (*board game*). Menurut Kurniawati (2021:2) berpendapat bahwa, “Permainan papan (*board game*) merupakan alternatif media pembelajaran karena dengan pembelajaran dapat dilakukan dengan cara bermain sambil belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik”. Hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar merupakan salah satu cara alternatif yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa agar tidak merasa bosan saat melaksanakan proses pembelajaran serta lebih memberikan kekuatan dan pemahaman materi kepada peserta didik.

Menurut Syamsijulianto (2020: 211) mengemukakan, “Media pembelajaran mobuya adalah media permainan papan atau board game berbentuk strategi dan simulasi, yang kontennya berisi beragam budaya-budaya lokal, dibentuk dalam sebuah permainan untuk mengenalkan keberagaman budaya daerah, sehingga lebih mempermudah memahami masing-masing budaya yang ada agar dapat mensyukuri keragaman itu untuk mengikat persatuan dan kesatuan”. Dengan menggunakan proses pengenalan keragaman budaya melalui media pembelajaran mobuya ini guru mampu memberikan peserta didik pemahaman tentang konsep-konsep keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan baik.

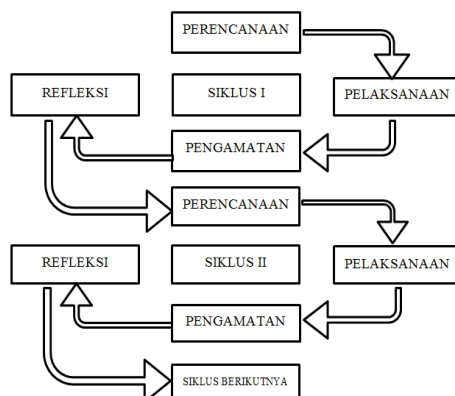
Menurut Rusdi (Syamsijulianto, 2020: 210) menyatakan bahwa, “Tujuan media pembelajaran mobuya adalah untuk mempromosikan dan mengenalkan kekayaan budaya dan tatanan budaya masyarakat dengan cara yang lebih baik. Pembelajaran yang baik dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan”. Tujuan penggunaan media pembelajaran mobuya adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk memahami budaya. Ternyata, media pembelajaran mobuya ini juga berfungsi dengan baik sebagai alat pembelajaran.

Sadiman, Raharjo dan Hatyono (2014: 216) berpendapat bahwa kelebihan dari media pembelajaran mobuya yaitu sebagai berikut: media pembelajaran mobuya digunakan untuk mengenalkan keragaman budaya yang ada di Indonesia, kartu yang digunakan mengarah pada pertanyaan *HOTS*, proses dan pembuatannya mudah dan sederhana (Ratnasari, 2017:23), penyimpanan yang mudah dan warna serta gambar yang di desain sangat menarik, dapat digunakan pada pembelajaran tematik integratif dan mengembangkan *multipleintelligenci* dan kearifan lokal. Sementara menurut Yunita, dkk (2023: 210) berpendapat bahwa kekurangan dari media pembelajaran mobuya ini yaitu sebagai berikut; media pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melaksanakan proses

pembelajaran, pengaturan posisi kelompok sebaiknya harus diatur sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran mobuya, untuk lebih efektif dan efisien harus melibatkan semua peserta didik, karena bermain yang terlalu asyik membuat siswa terlena dalam permainannya dan menghilangkan fokus mereka pada pelajaran, harus memahami konsep desain dan memahami karakteristik peserta didik, kartu media pembelajaran yang sulit untuk diambil dan digunakan pada pembelajaran lain dan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas harus lebih memahami karakteristik peserta didik yang ada pada tempat yang akan diterapkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah penelitian reflektif yang dilakukan guru untuk mengembangkan dan memperbaiki mutu pembelajaran melalui siklus-siklus. Adapun menurut Widayati (Munawar, 2017: 88-89) mengemukakan, “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran”. Desain yang digunakan yaitu Kemmis dan Mc Targart yang dikenal sebagai model yang berbentuk spiral yang mencakup mencakup 4 tahapan yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Muah, 2016:46-47). Berikut ini adalah bentuk desain pelaksanaan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Targart.



**Gambar 1. Alur PTK Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart
(Muah, 2016:46-47)**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang pada pembelajaran IPAS khususnya IPS. Subjek yang dijadikan penelitian yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 12 orang, yang mencakup 7 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan teknik observasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari 3 indikator diantaranya; *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), dan *Satisfaction* (Kepuasan). Dalam penelitian ini siswa kelas IV yang dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat tuntas mencapai sebesar 80% dengan kriteria tinggi dan mencapai target peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Setelah dilakukannya observasi awal di SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang ditemukan terdapat beberapa permasalahan di kelas IV mengenai rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS khususnya IPS materi kekayaan budaya Indonesia. Pada data awal motivasi belajar siswa memperoleh presentase sebesar (41,66%) dengan kriteria cukup (C) Dengan ketentuan perolehan untuk skor 80 % sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti di SDN Wanasari II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data Awal Motivasi Belajar Siswa

No	Data	Hasil
1.	Motivasi	41,66%

Berdasarkan hasil observasi data awal terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 pada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia, peneliti dapat simpulkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah dan perlu adanya perbaikan supaya dapat mencapai tujuan yang dirumuskan. Peneliti melakukan tindakan awal pada siklus I yang bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS khususnya IPS. Langkah pertama yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki pembelajaran ini yaitu menentukan sub pokok bahasan yang akan diajarkan, menyusun modul ajar, menyiapkan lembar observasi motivasi belajar, lembar instrumen untuk motivasi belajar siswa diisi saat proses pembelajaran berlangsung oleh guru. Selanjutnya pada tahap tindakan peneliti menggunakan permainan monopoli budaya (mobuya) sebagai alat bantu media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Pada siklus I menunjukan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan data awal, dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Data Siklus I Motivasi Belajar Siswa

No	Data	Hasil
1.	Motivasi	66,67%

Berdasarkan tabel di atas dapat di simpulkan bahwa, data siklus I adanya peningkatan pada motivasi. Pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat menjadi 66,67%, namun terget belum tercapai ketuntasan belajar klasikal yaitu sebesar 80% pada motivasi belajar siswa. Oleh karena itu harus ada tahap selanjutnya untuk perbaikan yaitu pada siklus II agar target yang diinginkan dapat tercapai.

Dari hasil refleksi pada siklus I, perlunya perbaikan agar bisa ke tahap siklus II yaitu, guru harus memberikan motivasi berupa pendekatan kepada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, meyakinkan siswa untuk bersikap tampil percaya diri serta memberikan sebuah pujian atau hadiah (*reward*) kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan/ mengemukakan pendapat sehingga antusias siswa dalam belajar akan meningkat dan guru harus banyak memberikan pertanyaan kepada siswa atau kepada salah satu siswa

agar mereka merasa semangat dan percaya diri serta tetap fokus pada penjelasan materi dari guru, guru menambahkan durasi waktu yang diperlukan pada saat permainan monopoli yaitu menambahkan kurang lebih 5 menit saat permainan berlangsung sehingga dari motivasi dan hasil belajarnya pun meningkat dari sebelumnya yaitu siklus I. Langkah pertama yang harus disiapkan oleh peneliti untuk melakukannya siklus II yaitu, perencanaan dengan membuat modul ajar, menyusun instrumen penelitian yang berupa lembar tes dan lembar observasi untuk mengukur ketuntasan siswa. Selain itu untuk melakukan perbaikan siklus I ke siklus II lebih memberikan arahan pada siswa yang masih kurang memahami agar hasil akhir evaluasi pembelajara bisa mencapai target yang diinginkan.

Berdasarkan pelaksanaan siklus II, menunjukan bahwa adanya peningkatan yang sangat signifikan dari motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal dan pada siklus I. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat peningkatannya dari tabel di bawah ini

Tabel 3. Data Siklus II Motivasi Belajar Siswa

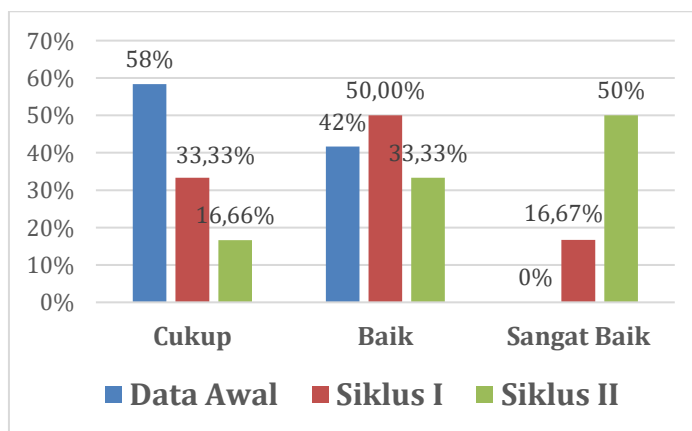
No	Data	Hasil
1.	Motivasi	83,33%

Berdasarkan dari tabel di atas dapat di simpulkan bahwa, data pada siklus II mengalami sebuah peningkatan yang sangat baik. Pada motivasi belajar siswa mecapai presentase 83,33% dengan kriteria sangat. Maka dari itu, motivasi belajar siswa sudah bisa dikatakan mencapai target yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 80%.

3.2. PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya tindakan observasi terhadap motivasi belajar siswa pada kelas IV SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang pada pembelajaran IPAS khususnya IPS materi kekayaan budaya Indonesia pada hasil motivasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai dari data awal sampai pada siklus II dengan menggunakan media pembelajaran mobuya.

Untuk lebih jelasnya peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1.
Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Data Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik 1 di atas, terlihat adanya peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 dari data awal, siklus I, dan siklus II. Motivasi belajar dari data awal yang mendapatkan kriteria sangat baik hanya 0 orang atau (0%), pada siklus I meningkat menjadi 2 orang atau (16,67%). Pada siklus II motivasi belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia meningkat menjadi 6 orang atau (50%). Apabila dilihat dari presentasi motivasi belajar klasikal pada siklus I mencapai 66,67% dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33%. Berdasarkan data yang telah diolah peneliti di atas maka dapat disimpulkan, bahwa perkembangan dan peningkatan pada motivasi belajar siswa materi IPAS khususnya IPS dengan menggunakan media pembelajaran monopoli budaya (mobuya) dari mulai siklus I dengan presentase 66,67 % sampai pada siklus II dengan presentase 83,33% terjadi peningkatan yang signifikan.

Tercapainya peningkatan motivasi siswa setelah dilaksanakannya dua siklus dengan menggunakan media pembelajaran monopoli budaya (mobuya) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkannya keinginan dan minat baru siswa, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Yurika (2014:35) menyatakan bahwa, “Media permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa agar aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan”. Oleh karena itu dengan menerapkan media pembelajaran monopoli budaya sebagai salah satu media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS khususnya pada mata pelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia dapat membuat siswa merasa senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran mobuya (monopoli budaya) pada pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SDN Wanasari II Kecamatan Surian Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 dapat dikatakan meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase data awal siswa yang mencapai target motivasi belajar minimal hanya mencapai 41,66% dengan kategori motivasi belajar secara klasikal masih tergolong cukup. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran mobuya presentase siswa meningkat menjadi 66,67 % dengan kategori motivasi belajar tergolong baik, dan pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 83,33% dengan memperoleh kategori motivasi belajar siswa tergolong sangat baik. Keberhasilan tersebut dikarenakan media mobuya (monopoli budaya) memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan meningkatkannya keinginan dan minat baru siswa, dapat merangsang kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar.

REFEERENSI

Anggraini,M,C Dan Kristin,F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. .[Online]. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. [Online]. Vol, 5

- No. 10 Tersedia: <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/jiip/article/view/1015/924>. [12 Maret 2024].
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. [Online]. Vol. 5, No.2, Tersedia: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/jipt/article/view/353>. [06 Desember 2023].
- Komalasari, D. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Materi Pengaruh Kondisi Alam Terhadap Kegiatan Ekonomi Dengan Menggunakan Media Markt Bubur Kertas*. Skripsi Pada UNSAP: Tidak Diterbitkan.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. [Online]. Vol, 1, No.1, Tersedia: <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74/61>. [27 Maret 2024].
- Muah, T (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang – Semarang. [Online]. *Jurnal Scholaria*. Vol.6, No. 1, Tersedia : <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/182>. [24 Februari 2024].
- Pratiwi, Y, S., Novianti, R, P., dan Akbar, A. (2020). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Pada Materi Menyusun Kalimat. [Online]. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*. [Online]. Vol, 1 No. 2, Tersedia: <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee> [24 Februari 2024].
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Press
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. [Online]. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, Vol.4, No. 1, Tersedia : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjl/article/view/23971>. [24 Februari 2024].
- Tantriyani1, N., Kurniasari, N., dan Akbar, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Kegiatan Ekonomi. [Online]. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*. [Online]. Vol.2, No. 2, Tersedia: <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee> [24 Februari 2024].
- Ulya, I, K, Irawati, R Dan Maulana. (2016). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual. [Online]. *Jurnal Pena Alamiah*, Vol.1, No. 1, Tersedia : <https://ejournal.upi.edu>. [12 Maret 2024].
- Wahyudin, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Menulis pada Materi Menulis Narasi. Skripsi pada STKIP 11 April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Yunita, Dkk, (2023). Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa. [Online]. *Jurnal Dirasah*. [Online]. Vol, 6, No.1, Tersedia: <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/> [27 Maret 2024].

- Yurika,A. (2014). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together (NHT) Dengan Media Permainan Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Akuntansi. .[Online]. *Jurnal JPTM*. [Online].Vol, 3 No. 3 Tersedia: [https://Ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTM). [24 Februari 2024].