

## ABSTRAK

**Dede Fauziah Hidayat ( 1132090015 )** : "penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bahasan "keanekaragaman suku bangsa dan budaya indonesia" (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V B Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawar tahun pelajaran 2016-2017.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh situasi belajar yang kurang kondusif, efektif dan tidak menunjukkan proses interaksi pembelajaran IPS yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawar kota Bandung ternyata kondisi itu tidak asing lagi bagi siswa. hal ini dapat diketahui dari guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa pada setiap pertemuannya namun guru cenderung menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah tanpa ada bantuan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) motivasi belajar siswa pada kelas V sebelum menggunakan media permainan monopoli, (2) penerapan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran IPS materi keanekaragaman suku dan budaya bangsa Indonesia di kelas V , (3) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi suku dan budaya menggunakan media permainan monopoli pada setiap siklus.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan melalui empat langkah yaitu perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observarion), dan refleksi(reflection). teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket lembar observasi dengan teknik analisis dan deskriptif kuantitatif dengan teknik presentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli berada pada kriteria sedang yaitu sebesar 2,61%. proses pembelajaran IPS menggunakan media permainan monopoli meningkat pada setiap siklus yang berjalan sesuai rencana. hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas siswa pada setiap tindakan. siklus I aktivitas siswa sebesar 47,5% sedangkan pada siklus 2 aktivitas siswa sebesar 88,2%. setelah menggunakan media permainan monopoli motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya yaitu pada siklus I motivasi belajar siswa sebesar 2,95%( sedang) sedangkan pada siklus ke II motivasi belajar siswa sebesar 3,49% ( Tinggi). Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan keanekaragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V MI Al-Munawar Bandung.