

**PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU**

JUNAIDAH, NASRI DIANA, NURUL A'LIYAH

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-hilal Sigli

Email: Junnaidah10@yahoo.com

nasridiana@gmail.com

nurulaliyahh02@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku kelas IV SD Negeri 4 Sigli. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart dengan tiga siklus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berupa observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan serta menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata individu pada siklus I pelajaran IPS yaitu 59,42 dengan persentase ketuntasan 42,85% dan pelajaran PPKN yaitu 55,90 dengan persentase ketuntasan 57,15%. Pada siklus II pelajaran IPS yaitu 72,85 dengan persentase ketuntasan 71,42%, dan pelajaran PPKN yaitu 71 dengan persentase ketuntasan 71,42%. Serta pada siklus III pelajaran IPS mencapai 93,76 dan pelajaran PPKN 94,71 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar Siswa, Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terpadu, kegiatan pembelajaran berbasis tematik ini didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.¹

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta:RajaGrafindo Persada, 2012), hal. 254

Akan tetapi, pelaksanaan pada pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPS dan PPKn di sekolah cenderung dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan, pembelajaran yang tidak menarik, dan pembelajaran yang sering sekali membuat peserta didik mengantuk saat belajar. Oleh sebab itu, dalam hal ini, sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik tertarik untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar dapat menjadikan kelasnya aktif adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dan menarik perhatian peserta didik. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.²

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran tematik, yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran. Adapun salah satu media inovasi yaitu media monopoli. Media pembelajaran monopoli ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu suka bermain, rasa ingin tahu yang lebih, dan anak-anak suka membentuk kelompok sebaya.

Monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan.³

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media secara umum meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide* dan bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.⁴

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator (pengirim pesan) menuju komunikan (penerima pesan). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁵

Dari pengertian media pembelajaran yang sudah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesandari suatu sumber secara terencana,

² Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 7.

³ Rifa, Iva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. (Jogjakarta: Flashbooks, 2012), hal. 90.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2014). hal 163.

⁵ Ramayulis, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), hal. 213.

sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi:

1. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.
3. Media audio merupakan media yang bisa didengar saja, menggunakan indera telinga sebagai salurannya. Media audio berupa suara, musik, lagu, suara radio, kaset suara atau CD dan sebagainya.
4. Media *microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.
5. Media internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Internet di sini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.
6. Media multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.⁶

2.2 Media Monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Wulandari dan Sukrino menambahkan bahwa monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem

⁶ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hal. 4-8.

permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain.⁷

Menurut Fitriyawani (2013: 226) media permainan monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa.⁸

Salah satu media pembelajaran dengan basis permainan yaitu media monopoli. Monopoli merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan lebih dari dua orang. Penggunaan media monopoli dalam kegiatan pembelajaran akan menimbulkan kegiatan belajar yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa.⁹

Menurut peneliti media monopoli adalah suatu media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan untuk memberikan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat melatih daya ingat dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

2.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Umumnya hasil belajar berupa nilai, baik yang nilai mentah ataupun nilai yang sudah diakumulasikan. Namun, tidak menutup kemungkinan hasil belajar berupa perubahan perilaku siswa.

Bloom (dalam Suprijono) menyatakan bahwa "hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik." Sedangkan "Lindgren menyatakan bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap."¹⁰ Hasil belajar menurut peneliti adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Kunandar (2008:41), penelitian tindakan kelas merupakan sebuah

⁷Wulandari dan Sukirno, "Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean", *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 10 No. 1, (2012) hal. 135-161.

⁸Fitriyawani, "Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya", *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Vol. 13 No. 2, (2013). hal. 223-239.

⁹Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J., "Pengembangan media monergi (Monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD", *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 2, (2017), hal. 136-144.

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal 6-7.

penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri dalam suatu kegiatan pembelajaran yang hasilnya digunakan untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar (KBM) sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, peserta didik, dan pendidik itu sendiri.¹¹

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Menurut Hopkins dalam Muslich mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakantindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

3.2 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan prosedur kerja dengan siklus spiral dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dengan setiap siklusnya peneliti akan melakukan kegiatan yang diawali dengan perencanaan, kemudian melakukan tindakan, observasi terhadap tindakan dan diakhiri dengan refleksi.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:¹²

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat ada tidaknya perubahan ataupun peningkatan prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui hal tersebut maka diperlukan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang valid. Untuk itu penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan.

3.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas menggunakan aplikasi Anates, yang permasalahan koefisien korelasi validitas, dengan menggunakan rumus *Product Moment* dan untuk mengetahui reliabilitas seluruh tes menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

3.5 Teknik Analisis Data

Data Pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dari sumber data. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dan dianalisis bukan dalam bentuk angka-angka melainkan dideskripsikan dengan kata-kata. Seperti hasil observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswadan hasil catatan lapangan merupakan data kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini berupa hasil

¹¹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 41.

¹² Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 16

skor pada nilai hasil belajar siswa. Data kuantitatif tersebut dianalisis menggunakan analisis statistik sederhana yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi / banyak individu.¹³

$$KK = \frac{\text{Banyak Siswa yang Mencapai KKM}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

N = Banyak Siswa

100% = Bilangan Konstanta (tetap).¹⁴

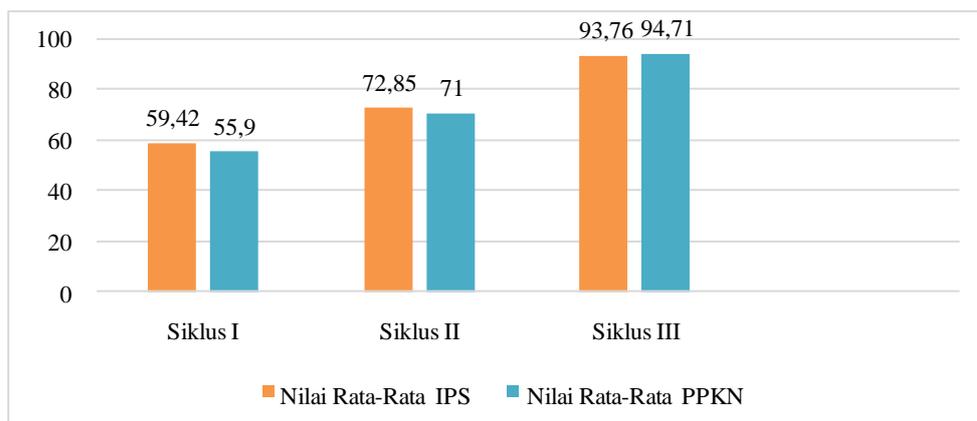
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran menggunakan media Monopoli pada mata pelajaran IPS dan PPKN. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Siglipada semester genap 2022/2023 yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2023 sampai 13 Mei 2023 di kelas IVSD Negeri 4 Sigli. Hasil pengumpulan data yang diperoleh dalam penelitian ini dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar observasi aktivitas siswa (LOAS), lembar observasi aktivitas guru (LOAG), dan soal tes. Setiap siklus PTK ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Perolehan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada Grafik 4.1 berikut ini :

¹³Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 109.

¹⁴Hera Sulsilo, *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet II, (Malang: Bayu Media Publishing, 2009), hal. 162.



Grafik 4.1 Nilai Rata-rata Siswa pada Siklus I, II dan III

Hasil evaluasi siswa siklus I pada pelajaran IPS, dengan jumlah siswa yang hadir 21 orang, yang katagori tuntas 9 siswa dan 12 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 59,42 dengan persentase 42,85%. Pada pembelajaran PPKN dari 21 siswa hanya 6 siswa yang tuntas dan 15 siswa tidak tuntas dengan rata-rata 55,90 dengan persentase 57,15%. Hanya sebagian siswa saja yang mampu mencapai kriteria ketuntasan maksimal.

Pada siklus II pelajaran IPS, dengan jumlah siswa yang hadir 21 siswa, yang katagori tuntas 15 siswa dan 6 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 72,85 dengan persentase 71,42%. Pada pembelajaran PPKN dari 21 siswa hanya 15 siswa yang tuntas dan 6 siswa tidak tuntas dengan rata-rata 71 dengan persentase 28,58%. Selanjutnya Siklus III pada pelajaran IPS, dengan jumlah siswa yang hadir 21 siswa, yang katagori tuntas 21 siswa dan 0 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 93,76 dengan persentase 100%. Pada pembelajaran PPKN juga 21 siswa yang tuntas dan 0 siswa tidak tuntas dengan rata-rata 94,71 dengan persentase 100%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku kelas IV SD Negeri 4 Sigli, hal tersebut dapat dilihat pada siklus I pelajaran IPS perolehan nilai rata-rata siswa 59,42 dengan siswa yang tuntas sebanyak 9 orang siswa dengan persentase 42,85%, dan pelajaran PPKN perolehan nilai rata-rata siswa 55,90 dengan persentase 57,15%. Pada siklus II pelajaran IPS perolehan nilai rata-rata siswa 72,85 dengan siswa yang tuntas sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 71,42%, dan pelajaran PPKN perolehan nilai rata-rata siswa 71 dengan persentase 28,58%. Pada siklus III perolehan nilai rata-rata siswa pelajaran IPS 93,76 dan pelajaran PPKN 94,71 dengan siswa yang tuntas sebanyak 21 orang siswa dengan persentase 100%.

5.2 Saran

Berkaitan dengan temuan dalam penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: diharapkan bagi guru khususnya SD Negeri 4 Sigli agar dapat menggunakan penerapan media monopoli dalam proses pembelajaran agar siswa

mudah memahami serta bersemangat dalam belajar dan penelitian ini terbatas pada keragaman suku bangsa dan agama di negerikudisarankan kepada peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian dengan menerapkan penerapan media monopoli pada materi yang sama dan dapat dilakukan perbaikan- perbaikan hasil temuan pada peneliti sebelumnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Fitriyawani. 2013. Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Vol. 13 No. 2.
- Iva, Rifa. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ramayulis. 2015 *Dasar-Dasar Pendidikan*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran ; Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S., dkk, 2011. *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran* Jakarta: Kencana Pranada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Rivai, A. 2011. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulsilo, Hera. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*, Cet II, Malang: Bayu Media Publishing.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. 2017. Pengembangan media monergi (Monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No. 2.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Kata Pena.
- Wulandari dan Sukirno, 2012 Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean, *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 10 No. 1.