

PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI PADA HASIL BELAJAR SISWA MATERI SILA – SILA PANCASILA KELAS 1 SD TUNAS BAHARI SURABAYA

Muhamad Tegar¹, Zuni Eka Tiyas Rifayanti²
Stkip Bina Insan Mandiri

Email: tegarategar4@gmail.com¹, zunieka@stkipbim.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara penggunaan media monopoli pada materi sila – sila pancasila pada hasil belajar siswa kelas I, aktivitas guru dan siswa kelas I SD Tunas Bahari sesudah menggunakan media monopoli pada materi sila-sila pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I, dan hasil belajar siswa kelas I menggunakan media monopoli pada materi sila – sila Pancasila. Penelitian ini menggunakan 3 indikator untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal, adapun 3 indikator tersebut yaitu kognitif keberhasilan, afektif keberhasilan, dan psikomotor keberhasilan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif melalui pendekatan fenomenologis. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara bersama informan, dan lembar soal. Kemudian dilakukan analisis data melalui beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran monopoli ini membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dalam belajar. Selain itu aktivitas belajar guru dan siswa sesudah menggunakan media monopoli ini terlihat sangat baik dan siswa sangat antusias dalam belajar sehingga menumbuhkan motivasi dalam diri siswa dan berdampak positif bagi hasil belajar mereka. Hasil penelitian yang didapatkan lainnya yaitu setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pada seluruh siswa mengalami peningkatan pada nilai mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi sila - sila pancasila.

Kata Kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar, Sila-Sila Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to describe the use of monopoly media in teaching the principles of Pancasila to first-grade students, the activities of teachers and students in class after using monopoly media for the Pancasila material to improve students' learning outcomes, and the learning outcomes of first-grade students using monopoly media for the principles of Pancasila. The study utilizes three indicators to achieve optimal research results: cognitive success, affective success, and psychomotor success. The method used in this study is qualitative with a phenomenological approach. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, and tests. The instruments used are observation sheets, interview sheets with informants, and question sheets. Data analysis is conducted through several stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The study results indicate that the use of monopoly learning media increases students' enthusiasm for learning, makes them more active, and fosters their critical thinking skills. Additionally, the learning activities of both teachers and students after using the monopoly media appear to be highly effective, with students showing great enthusiasm for learning, which enhances their motivation and positively impacts their learning outcomes. Another finding of the study is that all students experienced improvement in their grades for Pancasila Education subjects after using the monopoly learning media for the principles of Pancasila material.

Keywords: Monopoly Media, Learning Outcomes, Principles of Pancasila.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek utama untuk pembentukan karakter dan perkembangan potensi anak. Suatu tujuan pendidikan di Indonesia guna mencetak generasi muda yang berbudi pekerti luhur, berkepribadian, dan berwawasan kebangsaan. Menurut (Ujud et al., 2023) Pendidikan merupakan proses humanime yang selanjutnya dinamakan sebagai memanusiakan manusia. Pada Undang-Undang RI 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang memberikan definisi sebagai berikut : bahwa sistem pendidikan nasional perlu memberikan jaminan pemerataan peluang pendidikan, memperbaiki kualitas, efisiensi dan relevansi manajemen pendidikan dalam menghadapi tantangan berdasarkan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional serta global, sehingga harus memperbarui pendidikan secara terarah, terencana serta mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. Oleh sebab itu, pendidikan sangat penting terutama generasi muda, dan pendidikan juga membantu mengasah pola pikir dan membangun kualitas karakter yang tegas, serta memiliki etika dan moral yang baik.

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), Pancasila menjadi salah satu pembelajaran yang diajarkan sejak dini dengan memfokuskan pada pengenalan sila-sila Pancasila dan maknanya secara sederhana, sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Pendidikan pancasila adalah sebuah mata pelajaran yang wajib bagi peserta didik. Yang dimana mereka mampu bergotong royong, berkolaborasi dan menghormati sesama teman yang berbeda suku, ras, agama dan budaya Mata pelajaran pendidikan pancasila berguna bagi peserta didik untuk menjadi pribadi yang lebih baik di lingkungan masyarakat. Dalam mengajarkan materi ini, berbagai media pembelajaran diperlukan sebagai pembentuk pengalaman belajar yang efektif dan tidak membosankan. Salah satu faktor yang membuat siswa merasa bosan adalah kurangnya media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Media asalnya dari bahasa latin. Dimana media, asalnya dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata “medium” dalam harfiah artinya rujukan atau perantara. (Yanto, 2019) Mengatakan Media pembelajaran adalah hal yang diterapkan sebagai penyampaian informasi, materi belajar dari pendidik dan peserta didik pada proses pembelajarannya, media pembelajaran ini bisa berbentuk perangkat lunak dan keras yang berguna memberikan bantuan pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran serta membantu dalam pemahaman materi pembelajaran. Menurut (Harsiwi & Arini, 2020, p. 2) Media adalah faktor utama yang memberikan dukungan kesuksesan proses pembelajaran di sekolah sebab fungsinya bisa membantu dalam menjelaskan informasi dari pendidik untuk siswa atau sebaliknya. Media juga dapat menjadi perantara bagi guru untuk menyampaikan isi dalam sebuah pembelajaran kepada siswa.

Media pembelajaran yang ada cenderung monoton dan tidak menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Kata Media asalnya dari bahasa latin dan menjadi bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Arief .S. Sadiman dkk, 2011 : 6). (Arsyad, 2011 : 3) mengatakan media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut (Hasan et al., 2021) Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. sedangkan menurut (Sumiharsono, 2020) media adalah sumber belajar , maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

suatu permainan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran adalah media pembelajaran permainan monopoli yang memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu menciptakan partisipasi aktif dari siswa melalui kompetisi pada permainan monopoli itu sendiri (Arif S. Sadiman dalam Mardia, 2017: 17-18). Menurut (Khoirunnisa¹ & Arwin², 2024) Monopoli adalah permainan papan dan kompetensi di mana orang mengirimkan pertanyaan yang dijawab oleh pemain lain untuk mendapatkan kekayaan melalui sistem permainan.

Media monopoli merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dan kreatif yang dimana pembelajaran yang bisa belajar sambil bermain. Kelebihan permainan monopoli tersebut menjadi alasan penelitian ini menggunakannya sebagai media pembelajaran yang akan dilaksanakan di SD Tunas Bahari Surabaya, karena berdasarkan data hasil belajar siswa pada materi sila-sila pancasila, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi sila – sila pancasila.

SD Tunas Bahari Surabaya adalah salah satu sekolah dasar yang ada di kota Surabaya, Jawa Timur. Diawal penelitian didapatkan jika guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran, sebelumnya guru hanya menggunakan media LKS untuk pembelajaran siswa dan hal itu membuat minat belajar siswa menjadi kurang, oleh karena itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran monopoli dan digunakan pada materi sila-sila pancasila di pembelajaran Pancasila dengan tujuan memperbaiki hasil belajar siswa.

Menurut (Somayana, 2020) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses yang dimana seseorang berusaha untuk mencapai suatu keberhasilan dan perilaku yang baik. sedangkan menurut (Hasil & Siswa, 2020) mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang siswa berdasarkan mata pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas yang telah dikemukakan, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Monopoli Pada Hasil Belajar Siswa Materi Sila – Sila Pancasila Kelas I SD Tunas Bahari Surabaya”.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologi dimaksudkan untuk menjelaskan implikasi dari pengalaman banyak orang dengan konsep dan peristiwa tertentu. Dimana dalam materi perkalian bilangan cacah ini dapat ditelusuri dari suatu kejadian yang dialami oleh individu dengan pengalaman yang dialaminya Secara Langsung.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini ada 2 yaitu sumber data primer yang berasal dari hasil wawancara bersama informan yaitu guru dan siswa kelas I menggunakan media monopoli, adapun yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumentasi yang dilakukan peneliti saat penelitian berlangsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti melalui lembar observasi, lembar wawancara bersama informan, dan lembar tes. Kemudian dilakukan analisis data melalui beberapa tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2025 di SD Tunas Bahari yang memiliki lokasi sekolah di Jl.Morokrengan I No 1, Surabaya – Jawa Timur. SD Tunas Bahari sudah berdiri sejak tahun 1980 dan sudah mendapatkan akreditasi BAIK. Penelitian ini dilakukan di jenjang kelas I yang beranggotakan 27 siswa. Adapun kegiatan dari penelitian ini adalah mengobservasi guru, mengobservasi siswa dan melakukan wawancara dengan guru. Berikut hasil penelitian diperoleh:

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan yaitu terkait penggunaan media monopoli pada materi sila - sila pancasila. Pada kegiatan inti langkah awal yang dilakukan guru yaitu, menjelaskan materi yang akan di pelajari. lalu guru menunjukkan kepada siswa media monopoli yang akan diterapkan untuk pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media Monopoli yang akan digunakan dalam penugasan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada aktivitas selanjutnya yaitu guru membimbing setiap siswa untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu soal. Sehingga aktivitas guru pada kegiatan ini menggunakan media pembelajaran Monopoli ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan penulis. Penggunaan media Monopoli pada materi sila - sila pancasila ini sangat efektif. Karena penggunaannya dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar, selain itu siswa juga lebih cepat memahami materi sila - sila pancasila dengan menggunakan media Monopoli ini.

Kegiatan observasi selanjutnya yaitu terkait aktifitas guru menggunakan media Monopoli. Aktivitas guru yang diamati oleh peneliti adalah kegiatan membuka pembelajaran dengan berdoa, lalu dilanjutkan dengan penguatan pendidikan karakter siswa dengan membaca pancasila, kemudian guru melakukan ice breaking agar siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian guru melakukan apresepasi pembelajaran dengan pembelajaran sebelumnya. Dari ke 4 aktifitas pembukaan diatas, semuanya dilakukan guru dengan baik dan dapat disimpulkan guru melakukan aktifitas pembukaan dengan baik.

Di kegiatan inti yang diamati dari guru adalah menyampaikan tujuan dari materi sila - sila pancasila, menjelaskan materi inti yaitu materi sila - sila pancasila, cara penggunaan media Monopoli pada pembelajaran ini serta pemberian tugas kepada siswa. Di kegiatan penutup, langkah awal yang dilakukan guru adalah melakukan recalling dan Tanya jawab dengan peserta didik mengenai pembelajaran hari ini, guru menanyakan apakah ada materi yang belum difahami oleh peserta didik. Guru juga menanyakan perasaan peserta didik tentang pembelajaran hari ini. Setelah itu guru melakukan penutupan dengan berdoa. Dari 2 kegiatan penutup diatas guru juga melakukan kegiatan dengan baik dan sesuai dengan harapan penulis.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa guru dapat menjalankan kegiatan pembuka dengan baik, kegiatan inti yang dilakukan oleh guru juga berjalan dengan baik, kegiatan penutup yang dijalankan oleh guru juga berjalan dengan baik. Dengan hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan media Monopoli berjalan sesuai dengan keinginan peneliti.

Observasi selanjutnya yaitu terkait aktifitas siswa menggunakan media Monopoli. Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sudah sangat baik. Tanggapan siswa dalam menjawab apresiasi guru sudah dilakukan dengan baik ketika mengulas materi yang dijelaskan sebelumnya. Sehingga siswa masih mengingat materi dan menjawabnya sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Selama proses belajar mengajar siswa sudah berusaha mengikuti instruksi dari guru dengan baik. Dengan begitu kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan tertib. Adanya perhatian siswa dalam memperhatikan guru ketika menjelaskan materi perkembangan sila - sila pancasila dan langkah penggunaan media Monopoli sudah sangat baik.

Interaksi siswa dalam berdiskusi sudah berjalan dengan sangat baik. Dapat dilihat pada saat melakukan kegiatan menjawab dari kartu soal siswa sangat antusias namun tetap tertib. Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik, setelah menemukan jawaban, siswa diminta untuk menjelaskan jawabannya. Dalam kegiatan pembelajaran guru sudah mengkondisikan kelas dengan sangat baik dan tertib, walaupun guru sesekali menegur kepada beberapa siswa supaya tertib ketika pembelajaran. Yang terakhir yaitu kegiatan menutup pembelajaran siswa sudah mengikutinya dengan sangat baik . Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti oleh siswa kelas I SD Tunas Bahari, Surabaya. dapat menunjukkan sikap ketertiban dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga dapat

memperhatikan serta mengikuti instruksi guru dengan baik dari awal kegiatan sampai kegiatan berakhir.

Kemudian dilanjutkan dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru. Dari hasil wawancara dengan guru kelas I SD Tunas Bahari, Surabaya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Monopoli pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di materi sila - sila pancasila berjalan sesuai keinginan penulis, hasil belajar siswa menjadi meningkat serta siswa lebih semangat dalam pembelajarannya.

Setelah dilakukan wawancara dengan guru di sekolah tersebut, peneliti melakukan dokumentasi saat penelitian berlangsung. Adapun suatu teknik pengumpulan data ini menerapkan metode dokumentasi pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media Monopoli. Berikut dokumentasi yang diperoleh penulis selama proses pembelajaran



Gambar 1

Guru menjelaskan tentang materi sila - sila pancasila



Gambar 2

Guru menjelaskan cara penggunaan media Monopoli dan guru membagi siswa menjadi 2 kelompok



Gambar 3

Siswa mulai melakukan aktifitas belajar menggunakan media Monopoli



Gambar 4

Setelah Semua Pemain melewati pada kotak provinsi yang disediakan, lalu siswa bisa membeli kotak provinsi dengan harga yang disediakan



Gambar 5

Siswa mengerjakan lembar soal

Dari hasil dokumentasi diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli pada materi sila - sila pancasila di kelas I SD Tunas Bahari ini berjalan sesuai dengan keinginan peneliti.

Setelah dilakukan dokumentasi saat penelitian berlangsung, selanjutnya peneliti meneliti terkait aktivitas siswa kelas I SD Tunas Bahari, Kecamatan Krembangan dalam mengerjakan LKPD Pendidikan Pancasila dengan materi sila - sila pancasila menggunakan media Monopoli. Lembar kerja peserta didik ini berjumlah 10 soal essay dimana 1 soal essay akan mendapatkan point 10. Dari hasil LKPD yang dikerjakan oleh siswa dan siswi kelas I SD Tunas Bahari, Kecamatan Krembangan siswa mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dimana hampir semua siswa mendapatkan nilai diatas angka 80. Dengan hasil ini penulis dapat menyimpulkan penggunaan media pembelajaran Monopoli pada materi sila - sila pancasila di kelas I SD Tunas Bahari, Surabaya berjalan sesuai keinginan penulis.

Penggunaan Media Monopoli dalam materi sila - sila pancasila kelas I SD Tunas Bahari

Media pembelajaran Monopoli merupakan media interaktif yang membantu guru dalam memahami materi pembelajaran melalui tulisan dalam media kartu. Dalam hal ini, media pembelajaran Monopoli dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pelajaran Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa yang dilakukan oleh peneliti. Penggunaan media ini diberikan kepada siswa setelah guru menjelaskan materi sila - sila pancasila. Siswa diminta untuk menjawab kartu soal yang diberikan teman. Ketika pemain berhenti di tanah bangunan yang sudah dimiliki orang. Jika siswa belum bisa menjawab pada soal yang diberikan teman, maka siswa tersebut dikenakan denda sebesar bangunan yang dimiliki oleh teman tersebut Guru juga membimbing siswa dalam penggunaan media ini. Selama kegiatan pembelajaran dengan media Monopoli ini guru dapat mengkondisikan siswa dengan sangat baik, dan tenang. Oleh karena itu, penggunaan media Monopoli pada materi sila - sila pancasila ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada observasi guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengatakan dengan adanya media Monopoli ini dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi pembelajaran dengan baik, serta dapat menambah keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan temannya pada saat pembelajaran, dan dapat mengkondisikan siswa selama proses belajar mengajar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Suryani, 2018 : 5) yang mengemukakan Semua media pembelajaran ialah bentuk penyebaran informasi yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk menyalurkan pesan yang merangsang pikiran, emosi, perhatian dan mempersiapkan siswa untuk belajar secara langsung. Artinya, dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat membantu siswa dalam merangsang pikiran, emosi dan dapat membantu menyalurkan pesan ataupun informasi dengan cepat. Dengan begitu, media Monopoli ini dapat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran, memotivasi siswa dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Hal ini dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, terutama bagi siswa yang diam dan cenderung passif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran Monopoli ini membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dalam belajar

Aktivitas Guru dan Siswa Sesudah Menggunakan Media Monopoli pada materi sila - sila pancasila

Aktivitas belajar siswa di kelas I SD Tunas Bahari, Kecamatan Krembangan cenderung lebih pasif dan siswa merasa bosan. Kebosanan siswa tersebut dikarenakan guru yang jarang sekali menggunakan media pada saat pembelajaran. Sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari dengan mudah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi dengan cepat. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Sehingga aktifitas belajar guru dan siswa dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hal ini selaras dengan pendapat (Kunandar, 2013 : 277) mengatakan bahwa aktivitas belajar siswa dapat dilihat dengan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab materi dan membahas materi Ketika recalling. Artinya aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil ketika siswa dapat lebih aktif dan dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, aktivitas belajar guru dan siswa sesudah menggunakan media monopoli tersebut dapat berjalan dengan optimal, dan siswa sangat antusias dalam belajar.

Keantusiasan siswa tersebut dapat dilihat pada saat siswa mencari pasangan kartu jawaban dengan menggunakan media Monopoli, siswa sangat aktif dan juga antusias mencari kartu jawaban yang dipegang oleh teman mereka. Selain itu juga dapat lihat pada saat kegiatan recalling atau guru menyakan terkait materi yang telah dipelajari, siswa sangat antusias dalam menjawab pertanyaan guru dengan baik dan benar dengan begitu siswa dapat memahami materi dengan baik. Sehingga guru merasa senang karena pembelajaran tersebut dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas belajar guru dan siswa sesudah menggunakan media Monopoli ini terlihat sangat baik dan siswa sangat antusias dalam belajar. Sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa dan berdampak positif bagi hasil belajar mereka.

Aktifitas Siswa kelas I SD Tunas Bahari, Kecamatan Krembangan dalam mengerjakan LKS setelah penggunaan media pembelajaran Monopoli

Sebelum menggunakan media pembelajaran Monopoli aktifitas siswa dalam mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru cenderung pasif & ini membuat hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Di mata pelajaran Pendidikan pa pada materi sila - sila pancasila masih ada 7 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (80). Berikut hasil belajar siswa kelas I SD Tunas Bahari, Kecamatan Krembangan sebelum menggunakan

media Monopoli.

Berikut adalah tabel data hasil belajar siswa kelas 1 dengan KKM 80, di mana 7 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM :

TABEL 1

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AH	85	Tuntas
2	BDI	90	Tuntas
3	CTR	78	Tidak Tuntas
4	DKA	88	Tuntas
5	EKD	95	Tuntas
6	FJR	70	Tidak Tuntas
7	GNJ	82	Tuntas
8	HKL	60	Tidak Tuntas
9	INDH	89	Tuntas
10	JKL	76	Tidak Tuntas
11	KRNH	93	Tuntas
12	LLI	80	Tuntas
13	MMN	85	Tuntas
14	NNH	74	Tidak Tuntas
15	OKL	87	Tuntas
16	PTRI	92	Tuntas
17	QRY	79	Tidak Tuntas
18	RNA	88	Tuntas
19	SNU	91	Tuntas
20	TNO	77	Tidak Tuntas
21	UML	84	Tuntas
22	VN	86	Tuntas
23	WWN	82	Tuntas
24	YYI	94	Tuntas
25	YGA	81	Tuntas
26	ZR	90	Tuntas
27	ZK	75	Tidak Tuntas

Setelah mengetahui hasil belajar yang didapat oleh siswa kurang maksimal, penulis mulai menggunakan media Monopoli untuk membuat hasil belajar siswa lebih maksimal dari sebelumnya. Kegiatan diawali dengan pembukaan seperti berdoa dan pembiasaan dengan membaca pancasila, lalu kegiatan selanjutnya adalah mengulang kembali materi di hari sebelumnya lalu mulai membahas materi hari ini yang membahas tentang sila - sila pancasila. Setelah membahas materi, guru mulai mengajak siswa untuk bermain games dengan media Monopoli, dengan menggunakan media ini siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti

pembelajaran dan mencari tahu jawaban dari kartu soal yang mereka pegang. Setelah semua jawaban kartu sudah dijawab, guru meminta siswa untuk menjelaskan jawaban dari kartu yang mereka pegang. Setelah semua siswa sudah maju ke depan kelas guru mulai membagikan LKS & Siswa terlihat lebih antusias dari hari sebelumnya

Setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli seluruh siswa kelas I SD Tunas Bahari, Surabaya mendapatkan peningkatan pada nilai mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi sila - sila pancasila, peningkatan yang didapat siswa ialah 12 siswa mengalami peningkatan sebanyak 10 point, 8 siswa mengalami peningkatan sebanyak 8 point dan 1 siswa mengalami peningkatan sebanyak 30 point. Dari 27 siswa kelas I, 7 siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM.

Berikut adalah tabel hasil belajar siswa dan semua siswa mendapatkan nilai tuntas :

TABEL 2

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AH	85	Tuntas
2	BDI	90	Tuntas
3	CTR	82	Tuntas
4	DKA	88	Tuntas
5	EKD	95	Tuntas
6	FJR	81	Tuntas
7	GNJ	82	Tuntas
8	HKL	86	Tuntas
9	INDH	89	Tuntas
10	JKL	83	Tuntas
11	KRNH	93	Tuntas
12	LLI	80	Tuntas
13	MMN	85	Tuntas
14	NNH	84	Tuntas
15	OKL	87	Tuntas
16	PTRI	92	Tuntas
17	QRY	81	Tuntas
18	RNA	88	Tuntas
19	SNU	91	Tuntas
20	TNO	82	Tuntas
21	UML	84	Tuntas
22	VN	86	Tuntas
23	WWN	82	Tuntas
24	YYI	94	Tuntas
25	YGA	81	Tuntas
26	ZR	90	Tuntas
27	ZK	85	Tuntas

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di jenjang sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan

adalah media permainan monopoli, yang mengombinasikan unsur edukasi dan hiburan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, media monopoli diterapkan dalam pembelajaran materi sila-sila Pancasila di kelas 1 SD Tunas Bahari Surabaya. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Efektivitas Media Monopoli dalam Pembelajaran

Beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan media monopoli dalam pembelajaran sila-sila Pancasila antara lain:

1. Meningkatkan Motivasi Siswa
 - Permainan monopoli memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan karena siswa aktif bermain sambil belajar.
 - Siswa lebih bersemangat dalam memahami setiap sila Pancasila melalui permainan yang interaktif.
2. Mempermudah Pemahaman Materi
 - Dengan adanya papan permainan yang berisi pertanyaan atau tantangan terkait sila-sila Pancasila, siswa lebih mudah mengingat dan memahami isi dari setiap sila.
 - Interaksi dengan teman sebaya dalam permainan juga membantu meningkatkan pemahaman melalui diskusi dan kerja sama.
3. Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa
 - Permainan ini melibatkan seluruh siswa, sehingga tidak ada yang merasa terabaikan dalam proses pembelajaran.
 - Siswa belajar secara berkelompok, yang juga melatih keterampilan sosial mereka.
4. Hasil Belajar yang Lebih Baik
 - Dari hasil evaluasi, siswa yang belajar menggunakan media monopoli menunjukkan peningkatan nilai dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
 - Siswa lebih mampu menghafal dan menjelaskan sila-sila Pancasila dengan contoh yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga penulis dapat menyimpulkan penggunaan media pembelajaran Monopoli pada materi sila - sila pancasila di kelas I SD Tunas Bahari, Kecamatan Krembangan berjalan sesuai keinginan peneliti.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat peneliti mendapatkan dua kesimpulan, yaitu

1. Adanya media pembelajaran monopoli ini membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa dalam belajar.
2. Aktivitas belajar guru dan siswa sesudah menggunakan media monopoli ini terlihat sangat baik dan siswa sangat antusias dalam belajar sehingga menumbuhkan motivasi dalam diri siswa dan berdampak positif bagi hasil belajar mereka.
3. Setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pada seluruh siswa mengalami peningkatan pada nilai mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi sila - sila pancasila.

REFERENCES

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Khoirunnisa1, I., & Arwin2. (2024). Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 4461–4470.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran. Repository.Uinsu*, 234.
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.