

**PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI EDUKATIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIM 1 PANTENAN**

**ZUHRINA AULIA IZZATI<sup>1)</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Falkultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Gresik

**Nataria Wahyuning Subayani<sup>2)</sup>**

PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik

[natasvawinata@gmail.com](mailto:natasvawinata@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Zuhrina Aulia Izzati** (NIM 14 441 008) *Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIM 1 Pantenan*. Dibimbing oleh Dr. Irwani Zawawi dan Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

Berdasarkan hasil wawancara, guru belum menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang terkesan monoton karena tidak ada tuntutan bagi siswa untuk berpikir kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan tidak adanya media yang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V dengan penerapan media monopoli edukatif di MIM 1 Pantenan materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIM 1 Pantenan Panceng Gresik yang berjumlah 22 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh siklus I 63,63 % siswa tuntas dan sebanyak 36,37% siswa tidak tuntas, sedangkan pada siklus II sebanyak 86,36% siswa tuntas dan sebanyak 13,64% siswa yang tidak tuntas.

**Kata kunci:** *media monopoli edukatif, hasil belajar*

**Abstract**

**Zuhrina Aulia Izzati** (NIM 14 441 008) *Use of Monopoly Educative Games to Increase Student Learning Outcomes at MIM 1 Order*. Guided by Dr. Irwani Zawawi and Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

*Based on the results of interviews, teachers have not used learning media in teaching and learning activities that seem monotonous because there is no demand for students to think creatively in developing abilities and the absence of media that interests students. This study aims to describe the increase in social studies learning outcomes of class V students by applying the educational monopoly media in MIM 1 to order material figures of independence.*

*This classroom action research uses four stages which include planning, observing, and reflecting. The subjects of this study were students of class V MIM 1, Pantenan Panceng Gresik, which numbered 22 students. Data collection methods used are observation sheets of student activities, observation sheets of teacher activities, test results of learning.*

*Based on the results of data analysis obtained cycle 1 63.63% of students completed and as many as 36.37% of students did not complete, while the second cycle as much as 86.36% of students completed and as many as 13.64% of students who did not complete.*

**Keywords:** *educational monopoly media, learning outcomes*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tonggak bagi kemajuan bangsa oleh karena itu kemampuan individu yang berkualitas sangat dibutuhkan. Hal tersebut tidak selalu dilihat dari tingginya kualitas pendidikan, tetapi juga kualitas sikap dan moral. Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan individu berkualitas untuk masa depan yang lebih baik. Suatu pendidikan dapat dipandang berhasil apabila pendidikan mampu membentuk individu yang cerdas, berkarakter, bermoral, serta memiliki kepribadian baik. Dengan demikian kualitas bangsa melalui pendidikan dapat pula meningkatkan sumber daya manusia dan dapat membangun bangsa yang lebih baik. Berdasarkan data yang didapat dari guru kelas 5 ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang dibuat sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Terlihat dari ketuntasan belajar dari 22 siswa sebesar 63% atau 14 siswa yang telah memperoleh nilai  $\leq$  KKM, sedangkan 37% atau 8 siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM. Hal ini menyebabkan nilai rata-rata pada masih dibawah KKM. Oleh karena itu nilai mata pelajaran IP pada kelas 5 MIM 1 Pantenan masih rendah dan dibawah KKM.

Dari hasil diskusi dengan guru-guru kelas MIM 1 Pantenan timbul pemikiran guru masih harus meningkatkan dan menggali cara-cara membelajarkan IPS yang dapat melibatkan siswa, sehingga siswa lebih aktif, kreatif dan merasa senang dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa lebih diberi kepercayaan untuk mengutarakan pendapatnya dan solidaritas terhadap teman yang belum paham mengenai materi pembelajaran sehingga akan tercipta suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pembelajaran di kelas, interaksi antar siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru masih kurang, keaktifan dan kreatifitas anak serta suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga akan membuat kebosanan dan kemalasan siswa untuk belajar memahaminya. Mengusung dari latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan suatu strategi pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif. dengan judul **“Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Muhammadiyah 1 Pantenan”**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V dengan penerapan media monopoli edukatif di MI Muhammadiyah 1 Pantenan materi tokoh-tokoh kemerdekaan.

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pendidikan di Indonesia pada umumnya dan lebih khususnya lagi dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti:
  - a. Dengan melakukan penelitian ini, dapat menambah wawasan berpikir yang luas dan dijadikan bekal untuk menambah pengetahuan.
  - b. Memberikan gambaran tentang penggunaan media monopoli edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIM 1 Pantenan.
2. Bagi guru:
  - a. Dengan melaksanakan penelitian ini, guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Di samping itu guru terbiasa dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.
  - b. Memberikan masukan dalam rangka peningkatan kemampuan kreativitas guru-guru IPS di sekolah dasar agar bisa menerapkan penggunaan media pembelajaran lebih inovatif saat pembelajaran IPS.
  - c. Dapat membantu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi dengan cara memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta karakteristik siswa.
3. Bagi siswa:
  - a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan meningkatkan minat siswa saat pembelajaran.
  - b. Dapat menarik motivasi siswa untuk aktif dan meningkatkan minat siswa saat pembelajaran.
4. Bagi sekolah:
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu upaya dalam mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK).

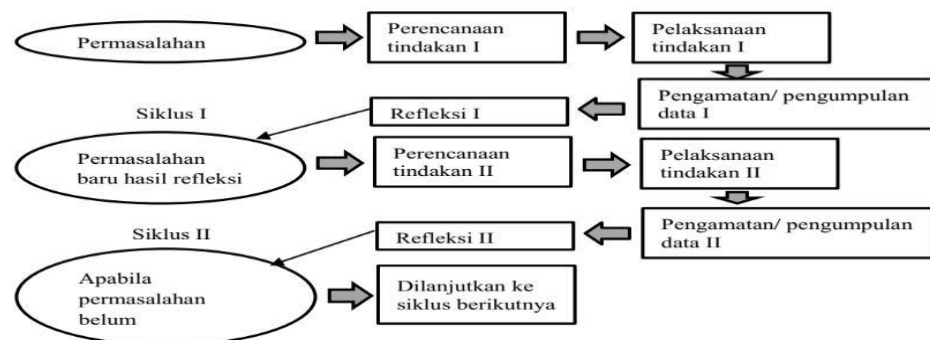
Rancangan penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Peneliti memilih penelitian tindakan kelas karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari praktek pembelajaran dikelas sebagai upaya untuk memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Peneliti memilih penelitian tindakan kelas didasari oleh keinginan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah pada mata pelajaran IPS khususnya materi tokoh-tokoh kemerdekaan. Sebelum melakukan

PTK peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas V MIM 1 Pantenan untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran IPS. Kemudian dilakukan perbaikan dengan alternatif menggunakan media monopoli edukatif. Proses pelaksanaan ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

### C. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh Arikunto (2010). Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun alur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut:

Gambar prosedur penelitian pada model Arikunto tampak pada gambar berikut



Sumber: Arikunto (2010: 74)

**Gambar 3.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas**

Penjelasan alur di atas adalah :

Keterangan: Siklus 1

#### 1. Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat jadwal pelaksanaan pembelajaran dikelas
- b. Menyusun perangkat pembelajaran terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan materi ajar.
- c. Menyiapkan sumber pembelajaran berupa buku paket, dan media pembelajaran

d. Menyiapkan instrument pengambilan data berupa lembar soal tes

## 2. Pelaksanaan

Pada kegiatan ini berlangsung selama 2x35 menit dengan menerapkan media monopoli edukatif pada langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

### a. Kegiatan awal

- Guru membuka pelajaran dengan salam
- Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.
- Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin do'a.
- Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian dan tempat duduk.
- Guru memberikan motivasi sebelum pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus di capai siswa.

### b. Kegiatan inti

- Guru menyampaikan materi tentang tokoh-tokoh kemerdekaan.
- Guru melaksanakan pembelajaran melalui media monopoli edukatif, yaitu :
  1. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dengan arahan guru kelas. Cara membentuk kelompok dimulai dari peserta didik paling depan pojok kanan atau kiri kemudian berhitung dan peserta didik yang lain mengikuti, kemudian tiap kelompok diberi nama agar lebih menarik.
  2. Guru menjelaskan cara menggunakan media monopoli edukatif.
  3. Peserta didik melaksanakan petunjuk sesuai dengan yang ada di buku pedoman.
  4. Peserta didik memilih alat untuk bermain, yaitu botol yang memiliki warna yang berbeda
  5. Peserta didik menentukan urutan pemain dengan cara melempar dadu, peserta yang dadunya menunjukkan jumlah terbanyak maka mendapat urutan pertama dan seterusnya.
  6. Peserta didik meletakkan alat permainan di kolom START.
  7. Peserta siap bermain dengan menggunakan alat permainan masing-masing dengan cara melempar dadu dan menjalankan sesuai dadu yang dilempar.

8. Dalam media ada gambar tokoh-tokoh proklamasi, apabila pemain berhenti pada salah satu kotak yang terdapat gambar tokoh maka siswa harus menyebutkan nama dan menjelaskan peran dalam tokoh tersebut. Apabila jawaban lengkap dan benar maka siswa akan mendapatkan poin 10, apabila jawaban kurang benar maka siswa akan mendapat poin 5, dan apabila jawaban salah maka siswa tidak mendapatkan poin.
9. Ada dua kotak bintang, jika pemain berada di kotak tersebut maka pemain mengambil soal yang ada pada bank soal, jika salah maka pemain tidak dapat apa” tetapi jika benar maka pemain akan mendapatkan poin 20.
10. Apabila peserta berhenti pada kotak X maka mereka tidak mendapatkan pertanyaan dan juga tidak mendapatkan poin apa-apa
11. Ada satu kotak yang bernama “*challenge other team*” tim yang menginjak kotak tersebut harus memberi pertanyaan pada tim lain dan poinnya sama pada kotak biasa.
12. Permainan berakhir apabila waktu permainan telah habis.
13. Apabila permainan sudah selesai maka peserta mengumpulkan lembar jawaban pada guru.
14. Peserta didik bersama-sama merapikan media dan menyerahkan kembali perangkat media ke guru.
15. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi dan refleksi.
16. Siswa dibimbing untuk membuat kesimpulan materi yang telah di pelajari.

c. Penutup

- Diakhiri pembelajaran guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mempunyai kinerja bagus,
- Guru memberikan motivasi dan pesan yang baik kepada siswa.
- Guru mengajak siswa untuk berdoa’ a menutup pembelajaran berdasarkan keyakinan masing-masing dan memberikan salam.

**3. Pengamatan**

Tahap ini adalah tahap peneliti melakukan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa melalui media pembelajaran monopoli edukatif, dan proses pembelajaran terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran

**4. Refleksi**

Pada tahap ini seluruh hasil evaluasi siswa dilakukan analisis, penjelasan, dan disimpulkan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran yaitu meningkatnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan dengan menggunakan media monopoli edukatif. Selanjutnya peneliti dan guru kelas menganalisis hasil tindakan pada siklus I untuk mempertimbangkan apakah perlu dilakukan siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil evaluasi, jika indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian ini berhenti pada siklus I. Namun jika belum mencapai indikator keberhasilan, maka akan dilanjutkan ke siklus II

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIM 1 Pantenan dengan menggunakan media monopoli edukatif. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dengan dibantu oleh guru bidang studi IPS Bapak Suhardi Achwan, M.Pd.I selaku observer sedangkan guru pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu peneliti.

#### **E. Pembahasan**

Pada pembahasan ini dideskripsikan hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan menerapkan media monopoli edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MIM 1 Pantenan sudah mengalami peningkatan yang baik. Siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat antusias ketika guru menunjukkan media monopoli edukatif, dikarenakan guru berhasil membangkitkan semangat belajar siswa dengan menggunakan variasi tepuk semangat sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli edukatif merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dalam penelitian ini terdapat 2 siklus dengan 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dalam PTK memiliki tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti tidak mengalami kesulitan dalam pembuatan media monopoli edukatif, apalagi menggunakannya saat pembelajaran. Pembuatan media monopoli edukatif tergolong agak sulit karena kita harus bisa mengaplikasikan corel draw dan harus pintar dan kreatif dalam mendesain, Peneliti perlu menyiapkan gambar tokoh-tokoh kemerdekaan terlebih dahulu untuk didesain pada kotak-kotak yang ada pada media monopoli edukatif, kemudian menentukan ukuran untuk dicetak dalam bentuk banner. Media monopoli edukatif digunakan dalam pertemuan siklus 1 dan siklus 2. Peneliti menunjukkan media monopoli



edukatif saat pembelajaran guna mendukung pembelajaran dan tercapainya indikator yang diinginkan. Tahap pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 ini, berlangsung 2×35 menit. Setelah melihat hasil di siklus 1 yang belum mencapai indikator keberhasilan maka peneliti melanjutkan pada siklus 2 dan pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar. Hasil tes belajar pada siklus 1 yaitu ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa dalam tes hasil belajar mencapai 63,63%. Skor keberhasilan ini belum mencapai standar ketuntasan secara klasikal yaitu 75%. Tetapi pada siklus 2 mengalami peningkatan yaitu ketuntasan secara klasikal dalam tes hasil belajar 86,36% telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama menerapkan media monopoli edukatif mencapai standar ketuntasan secara klasikal yaitu 75%. Dapat dikatakan bahwa media monopoli edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **F. Penutup**

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS materi tokoh-tokoh kemerdekaan menggunakan media monopoli edukatif pada siswa kelas 5 MIM 1 Pantenan yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa nilai tes pada siklus I dan nilai tes pada siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 63,63% siswa tuntas dan sebanyak 36,37% siswa tidak tuntas, sedangkan pada siklus II sebanyak 86,36% siswa tuntas dan sebanyak 13,64% siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian penerapan media monopoli edukatif dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V MIM 1 Pantenan Panceng Gresik pada materi tokoh-tokoh kemerdekaan

