

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA MONOPOLI PINTAR DI KELAS IV SD NEGERI 3 KALIPETIR

THE IMPROVEMENTS OF LEARNING OUTCOMES TROUGH SMART MONOPOLY MEDIA OF FOURTH GRADE STUDENTS

Oleh: Dhimas Kris Ardhi Wijaya, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (dhimask@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn menggunakan media Monopoli Pintar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir, Pengasih, Kabupaten Kulon Progo 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Model penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan Mc Taggart. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal evaluasi. Teknik analisis data yaitu secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase dan rerata nilai. Media yang digunakan adalah Monopoli Pintar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar PPKn siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 65,41 termasuk kategori sedang dan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 25%. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 74,16 dan 58,33%. Siklus I belum memenuhi kriteria penelitian dan dilakukan perbaikan. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa 86,66 termasuk dalam kategori sangat baik dan persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 100% dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Kata kunci: *hasil belajar PPKn, media Monopoli Pintar*

Abstract

This reseach aims at improving learning outcomes through smart monopoly media on 4th grade in SD 3 Kalipetir, Pengasih, Kulon Progo Regency at 2018/2019 academic year. The research type was Classroom Action Research. Research design used Kemmis and Mc. Taggart model. The instruments used observation form and evaluation. The type of data analysis technique were descriptive qualitative and quantitative with percentage and average. Media used Smart Monopoly Media. The result of this research show that learning outcomes there is an improvement of. In pre cycle, the averagge score is 65,41 in sufficient category and percentage of student mastery learning 25%. In 1st cycle the average learning students and percentage students learning increase to 74,16 and 58,33%. In 1st cycle has not met the research criteria and has been corrected. In 2nd cycle the average learning students is 86,66 or in excellent category and percentage the students mastery become 100% and had fulfilled successfull criteria of the research.

Keyword: *learning outcomes, smart monopoly media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran dapat ditandai dengan adanya proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan adanya interaksi

yang efektif ini, pembelajaran diharapkan akan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah guru. Guru merupakan faktor penentu bagi keberhasilan pendidikan di sekolah, karena guru merupakan sentral serta sumber kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (2013: 52) guru dalam proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting.

Penggunaan media pembelajaran yang

kurang tepat oleh guru serta pembelajaran yang cenderung teacher center mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Siswa dapat merasa bosan saat guru memberikan materi dengan metode dan media yang kurang menarik. Pada saat siswa merasa bosan, dapat timbul hal-hal yang tidak diinginkan saat proses belajar mengajar. Menurut pernyataan (Suyanto & Hisyam, 2000: 164) bahwa guru cenderung “aman” menggunakan metode pembelajaran yang sudah ada atau yang telah biasa digunakan sehingga enggan melakukan kreatifitas dalam pembelajaran. Pembelajaran yang tidak memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik akan mengakibatkan gaya mengajar cenderung satu arah. Akhirnya, proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas pada penyampaian informasi saja (*transfer of knowledge*).

Apabila hal ini terus-menerus dilakukan oleh guru maka Kegiatan Belajar Mengajar menjadi monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Apalagi jika dilakukan ketika mengajar mata pelajaran yang memiliki muatan materi teoritik. Contoh mata pelajaran yang bermuatan materi teoritik yaitu Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV. Banyaknya teori-teori tersebut, jika diajarkan hanya menggunakan metode ceramah dapat membuat siswa kelas tinggi merasa sulit untuk memahami materi ajar. Oleh sebab itu, seorang guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami oleh siswa dengan baik, sehingga Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi mata pelajaran yang diminati oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi disertai wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan

oleh peneliti di SD Negeri 3 Kalipetir Pengasih, diperoleh informasi hasil belajar siswa kelas IV terlihat belum merata. Data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas IV tahun pelajaran 2018/2019 sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Namun, terdapat satu mata pelajaran yang memperoleh nilai rata-rata lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran PPKn. Rata-rata pada mata pelajaran PPKn menunjukkan nilai sebesar 65,41. Siswa mencapai ketuntasan belajar (nilai 75 atau lebih) hanya 3 siswa dari 12 siswa yang tuntas. Siswa yang lainnya mendapat nilai kurang dari atau sama dengan 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dapat dikatakan masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan memasukan permainan Monopoli Pintar ketika proses belajar mengajar. Media pembelajaran Monopoli Pintar ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD yaitu suka bermain, rasa ingin tahu yang lebih, dan anak-anak suka membentuk kelompok sebaya. Peraturan permainan Monopoli Pintar mengharuskan siswa untuk belajar berkelompok dan mencari pengetahuan sendiri dalam kartu materi. Media Monopoli yang menarik mampu menumbuhkan perasaan senang siswa dalam proses belajar. Peserta didik akan merasa senang ketika diajak belajar sambil bermain. Perasaan senang siswa akan menambah rasa nyaman dalam proses belajar. Ketika siswa sudah merasa senang dan

nyaman dalam belajar, maka materi yang dipelajari akan mudah dipahami. Penggunaan media yang tepat diharapkan memberikan semangat siswa belajar sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan penerapan media pembelajaran monopoli pintar yang dapat meningkatkan hasil belajar PPKN siswa kelas IV yang akan dilakukan secara bersiklus pada mata pelajaran PPKN di SD Negeri 3 Kalipetir, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir yang beralamat di Desa Pengasih, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April – Mei 2019 di SD Negeri 3 Kalipetir. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2018/2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir Pengasih yang berjumlah 12 siswa. Siswa kelas IV rata-rata memiliki sikap yang suka ramai sendiri ketika pembelajaran sehingga pembelajaran kurang kondusif.

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaborasi. Maksud dari penelitian tindakan kelas

kolaborasi adalah adanya kerja sama antara peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian ini peneliti menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart. Terdapat empat komponen dalam penelitian tindakan model Kemmis & MC. Taggart (Kusumah 7 Dwitagama, 2010: 21), yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. (Sanjaya, 2009 :84). Tanpa instrumen yang tepat maka peneliti tidak akan menghasilkan data yang diinginkan. Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah keseluruhan informasi yang diperoleh dari sumber data berupa hasil wawancara dan observasi. Sedangkan data kuantitatif adalah informasi yang ada di lapangan dan memiliki karakteristik dapat dinyatakan dalam bentuk angka, seperti hasil evaluasi pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pra Tindakan

Peneliti mendapat data nilai yang berasal dari sekolah. Data tersebut adalah nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran PPKn Tema 9 “Kayanya Negriku”. Persentasi nilai ulangan harian siswa kelas IV pra tindakan dapat dilihat

pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Nilai Ulangan Harian PPKn

Rata-rata	65,
Nilai tertinggi	75
Nilai terendah	60
Jumlah siswa tuntas	3
Jumlah siswa tidak tuntas	9
Persentase siswa tuntas (%)	25
Persentase siswa tidak tuntas	75

Berdasarkan data tabel dapat diketahui hasil belajar PPKn kelas IV menunjukkan nilai rata-rata 65,41. Siswa yang memenuhi KKM hanya ada 3 orang atau 25% dan siswa yang tidak mencapai KKM sejumlah 9 siswa atau 75%. Oleh karena itu diperlukan adanya tindakan pada proses pembelajaran PPKn Tema 9 “Kekayaan Negriku” untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD N 3 Kalipetir sehingga mampu mencapai ketuntasan sebesar ≥ 75 dan persentase sebesar $\geq 75\%$.

2. Penelitian Siklus I

Peneliti pada siklus ini mengambil data hasil belajar PPKn menggunakan media Monopoli. Hasil belajar dapat diketahui dengan menilai soal evaluasi yang diberikan pada akhir siklus I yaitu pertemuan kedua. Hasil belajar PPKn siswa kelas IV dapat dilihat lengkap pada lampiran. Adapun persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PPKn Siklus I

Rata-rata	74,1
Nilai tertinggi	8
Nilai terendah	6
Jumlah siswa tuntas	7
Jumlah siswa tidak tuntas	5
Persentase siswa tuntas (%)	58,3
Persentase siswa tidak tuntas	41,66

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata hasil belajar PPKn 74,16 termasuk kategori kurang. Perolehan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai

terendah adalah 60. Jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 7 siswa dan yang belum mencapai KKM adalah 5 siswa. Persentase siswa yang telah mencapai KKM adalah 58%. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa yang memenuhi $KKM \geq 75$ masih kurang dan persentase siswa yang tuntas $\leq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa. Oleh karena itu untuk memenuhi keberhasilan penelitian maka dilanjutkan ke siklus II.

Sebelum melanjutkan ke Siklus II. Peneliti melakukan kegiatan refleksi. Refleksi dilakukan pada akhir siklus I, hal ini dilakukan untuk mengkaji apakah tindakan yang dilakukan sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Refleksi pada siklus I ini dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas IV. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama tindakan masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki pada pelaksanaan berikutnya.

Pada tahap ini, peneliti dan guru menemukan hambatan dan melakukan perbaikan sebagai berikut.

Tabel 3. Refleksi Siklus II

No.	Kendala Siklus I	Perbaikan pad
1.	Beberapa peraturan permainan Monopoli Pintar lupa disampaikan oleh Guru.	Guru membacakan Kembali peraturan permainan Monopoli Pintar.
2.	Ada siswa yang kurang aktif belajar saat menggunakan media Monopoli Pintar dan terlihat ragu-ragu untuk bermain karena takut kalah dengan teman kelompoknya.	Guru Memberikan motivasi pada siswa agar berpartisipasi aktif dalam permainan Monopoli Pintar.

3.	Waktu pembelajaran Melebihi alokasi waktu yang ditetapkan dalam RPP.	Guru menyesuaikan kondisi kelas agar pembelajaran sesuai dengan RPP.
----	--	--

3. Penelitian Siklus II

Pada akhir pertemuan siklus II, guru membagikan soal evaluasi siklus II untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media Monopoli. Hasil belajar siswa siklus II selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini tabel persentase ketuntasan hasil belajar PPKn pada siklus II.

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar PPKn Siklus II

Rata-rata	85,41
Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	80
Jumlah siswa tuntas	12
Jumlah siswa tidak tuntas	0
Persentase siswa tuntas (%)	100
Persentase siswa tidak tuntas	0

Berdasarkan data tabel diatas diperoleh data berupa rata-rata hasil belajar PPKn yaitu 85,41 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 80. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa. Persentase siswa yang mencapai KKM adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn siklus II sudah berhasil karena memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu siswa yang memenuhi KKM ≥ 75 dan persentase siswa yang tuntas $\geq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa.

Peningkatan persentase hasil belajar membuktikan bahwa media Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD N 3 Kalipetir. Selain itu, nilai hasil belajar pada siklus II menjadi acuan bahwa penelitian ini

dikatakan berhasil, karena jumlah siswa yang tuntas sebesar 100% atau dapat dikatakan lebih dari 75% dari keseluruhan siswa sudah memenuhi KKM.

Refleksi dilakukan pada akhir siklus untuk mengkaji apakah tindakan yang dilakukan sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan evaluasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus I. Pada pelaksanaan siklus II ini tidak ditemukan kendala yang cukup serius, karena guru telah melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Pada saat proses pembelajaran di siklus II, guru sudah membimbing siswa dengan lebih baik pada saat menggunakan media Monopoli.

Berdasarkan data hasil belajar PPKn siswa menunjukkan bahwa data yang diperoleh telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan hasil belajar ≥ 75 dan persentase ketuntasan siswa $\geq 75\%$ dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti, guru kelas dan observer sepakat menghentikan penelitian pada siklus II.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kalipetir. Hal ini ditunjukkan bahwa presentase ketuntasan siswa yang pada mulanya hanya 25%, pada siklus I meningkat menjadi 58,33%, kemudian meningkat lagi menjadi 100% pada siklus II.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah mengacu pada RPP yang sebelumnya telah dibuat bersama peneliti. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari ketika guru menggunakan media pembelajaran Monopoli Pintar. Siswa merasa lebih senang dalam proses pembelajaran, hal ini di tunjukkan dengan raut wajah siswa yang terlihat senang dan gembira ketika pembelajaran menggunakan media.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu

Guru sangat disarankan untuk menggunakan media dalam pembelajaran khususnya media Monopoli Pintar guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli Pintar, guru harus lebih memahami peraturan permainannya, sehingga siswa mampu menggunakan media Monopoli Pintar dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumah, W. & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Suyanto. & Hisyam, D. 2000. *Pendidikan Indonesia Memasuki Milenium III*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.