

PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA

Sri Rizki Rahayu*¹, Ria Kurniasari², Titi Setiawati³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)^{1, 2, 3}

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received Okt 14, 2024
Revised Okt 24, 2024
Accepted Nov 30, 2024

Keywords:

Media Monopoli
Aktivitas Belajar
Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang muncul di SDN Pakuwon II kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang yaitu rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media ketika proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media monopoli. Media monopoli dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa secara aktif dalam proses belajar baik secara mental, fisik maupun sosial. Dengan demikian peneliti mengadakan penelitian mengenai penggunaan media monopoli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media monopoli untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus, dan instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan lembar observasi. Aktivitas yang diamati meliputi mencari dan menemukan informasi, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan media monopoli pada pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya mengalami peningkatan. Berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dengan data awal 8,3% meningkat pada siklus I memperoleh 25% dan pada siklus II mencapai 83,3%. Sementara hasil belajar siswa dengan data awal 17% meningkat pada siklus I menjadi 33% dan pada siklus II mencapai 83%. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hal ini didukung oleh presentase pencapaian ketuntasan belajar melebihi 80% dan tergolong pada kategori baik. Sedangkan KKTP pada mata pelajaran IPAS adalah 70, artinya penggunaan media monopoli pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Sri Rizki Rahayu,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No 19 Sumedang,
Email: sririzkirahayu00@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang memiliki bahan pendidikan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah (Anshori, 2016:59). Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Aulia dan Wandini, 2023:35). Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik.

Pada saat ini, terdapat pergantian kurikulum yaitu dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Terdapat beberapa hal-hal esensial pada kurikulum merdeka jenjang Sekolah Dasar (SD), salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPAS mulai diajarkan pada fase B. kemdikbud (2022:5) menyatakan bahwa:

Penerapan mata pelajaran IPAS sendiri memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar mereka, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep siswa dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, peranan IPAS sangatlah penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Sadirman (Sari,dkk., 2021:56) menyebutkan bahwa peran guru dalam kegiatan pembelajaran adalah guru sebagai informator, evaluator, organisator, mediator, motivator, fasilitator, direktor, transmitter, dan inisiator. Sadirman (Sari,dkk., 2021:55) menyatakan bahwa kegiatan mengajar antara guru dengan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses ini, guru harus mampu memberikan dan mengembangkan motivasi kepada siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal. Sehingga dalam aplikasinya, guru harus mampu memberikan motivasi yang baik agar siswa menjadi lebih semangat untuk belajar dan lebih terangsang untuk menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Tujuan-tujuan pembelajaran juga harus jelas dan tepat agar pembelajaran dapat berhasil seperti yang diharapkan. Selain itu, kemampuan guru dalam mengarahkan perhatian, merangsang ingatan, menyediakan bimbingan, meningkatkan referensi untuk membantu transfer belajar dan memberikan umpan balik juga sangat mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 10 menyebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Salah satu indikator kemampuan pedagogik guru adalah kemampuan mengelola kelas untuk menciptakan kondisi kelas yang optimal sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, efektif dan produktif, dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yang pada

gilirannya akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan indikator kemampuan profesional guru adalah penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Disinilah kehadiran guru dan strategi pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran menempati posisi penting dalam peningkatan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada tanggal 13 Maret 2024, pada proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah tidak dibantu dengan menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajarannya. Kurangnya penggunaan media pembelajaran akan berdampak pada kurang optimalnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan, sehingga siswa cenderung pasif. Suasana kelas yang pasif dan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akan menimbulkan rasa bosan pada siswa. Hal tersebut berdampak pada pemahaman hasil belajar siswa menjadi rendah. Beberapa siswa belum mencapai KKTP yang ditentukan yakni 70. Dari 12 orang siswa, dua orang siswa tuntas, sedangkan 10 siswa lainnya masih mendapat nilai di bawah KKTP.

Sejalan dengan permasalahan di atas, diperlukan proses pembelajaran IPAS yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berkaitan dengan kehidupan nyata siswa sehingga siswa tidak hanya mengetahui secara teoritis, tetapi juga mampu menemukan konsep yang sedang mereka pelajari. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal jika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa yang maksimal dapat dicapai jika dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar baik secara mental, fisik maupun sosial. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat mendorong siswa dalam memahami pembelajaran dan harus disajikan secara menarik sehingga siswa menjadi senang dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengalaman nyata yang diperoleh siswa dalam pembelajaran juga sangat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang mereka pelajari dan memudahkan proses transfer pengetahuan.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media monopoli untuk mengatasi permasalahan yang ada. Media monopoli adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan yang dimainkan oleh 4-5 siswa dengan modifikasi yang disesuaikan dengan konsep materi yang diajarkan, yaitu materi daerahku dan kekayaan alamnya. Dalam monopoli yang dimaksud yaitu terdapat satu kotak persegi yang disekelilingnya terdapat gambar-gambar sumber daya alam yang terdapat di kota-kota besar di Indonesia, satu set kartu pertanyaan, satu set kartu tantangan, satu set dadu, satu set bintang, satu set pioner, dan satu set peraturan permainan yang dimodifikasi.

Monopoli dapat menjadi media pembelajaran IPAS dengan perubahan-perubahan tertentu. Perubahan yang pertama terletak pada gambar yang digunakan. Gambar dalam monopoli IPAS yaitu gambar sumber daya alam yang menjadi andalan provinsi-provinsi di Indonesia. Dan juga perubahan dilakukan dalam kartu dana umum dan kartu kesempatan, dimana kartu-kartu tersebut akan dimodifikasi menjadi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi sumber daya alam. Modifikasi yang lainnya adalah setiap pemain yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapatkan satu buah bintang. Sejalan dengan hal tersebut, Julianto (Azizah, 2020:3) menyatakan bahwa monopoli dapat menjadi sebuah proses aktif yang melibatkan hampir semua alat indera, sehingga mampu membantu siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan sesuai dengan karakteristik dalam belajar IPAS. Azizah (2020:4) menyebutkan bahwa "monopoli yang dilakukan dalam bentuk permainan akan membantu peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan".

Sihotang (2022:65) berpendapat bahwa:

Permainan monopoli dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diambil oleh guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Media monopoli juga dapat memberikan peningkatan pada aktivitas siswa untuk belajar sehingga akan berpengaruh kuat pada hasil belajar siswa.

Media permainan monopoli juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang ampuh, membantu meningkatkan aktivitas siswa, hasil belajar, interaksi sosial dan keterampilan kognitif. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai (Ananda, Sari, & Rusman, 2017:15). Lebih lanjut, Ulfa & Rozalina (2019:12) menyatakan bahwa media monopoli mampu membangkitkan keinginan dan aktivitas serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa meningkat, karena penggunaan media monopoli ini sangat mudah dan menyenangkan bagi siswa sehingga suasana belajar yang tercipta lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian Tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPAS Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya SDN Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.1. Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Menurut Ariandi (2017:583) Aktivitas belajar merupakan hal yang sangat penting bagi siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersentuhan secara langsung dengan objek yang sedang dipelajari, sehingga proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dapat diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar mengajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Menurut Sudjana (Aslichati, 2017:14) Indikator aktivitas belajar siswa yang dilihat dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa mencari dan memberikan informasi.
2. Siswa mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa lain.
3. Siswa mengajukan pendapat terhadap informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa lain.
4. Siswa memberikan respon yang nyata terhadap stimulus belajar yang dilakukan guru.
5. Siswa berkesempatan melakukan penilaian sendiri terhadap hasil pekerjaannya, sekaligus memperbaiki dan menyempurnakan hasil pekerjaan yang belum sempurna.
6. Siswa membuat kesimpulan pelajaran dengan bahasanya sendiri.
7. Siswa memanfaatkan sumber belajar atau lingkungan belajar yang ada disekitarnya secara optimal.

Menurut Hamalik (2019:36) “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Gagne (Prihantini, 2020:13) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan pada kemampuan manusia yang bertahan selama periode waktu tertentu dan tidak hanya dapat dianggap sebagai proses pertumbuhan. Sedangkan menurut Sudjana (Prihantini, 2020:14) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Menurut Nurrita (2018:175) hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan teori Taksonomi Bloom (Widodo, 2021:87), yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (Fauhah, 2021:327):

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

1.2. Media Monopoli

Pengertian media monopoli menurut Ulfaeni, dkk. (Ilham,dkk., 2022:56) adalah:

Media yang menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Kebanyakan peserta didik sudah mengerti cara bermain monopoli karena permainan ini termasuk salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh empat orang. Sehingga tujuan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli yaitu agar peserta didik bisa tertarik dalam belajar, bisa memahami materi dengan baik.

Ilham,dkk., (2022:57) menyebutkan tujuan dari media permainan monopoli yang didesain sebagai dan sebaik mungkin agar peserta didik lebih mudah menguasai serta memahami materi tersebut. Selanjutnya Mahesti dan Koeswanti (Ilham,dkk., 2022:56) berpendapat bahwa media pembelajaran permainan monopoli sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar, karena permainan ini sangat mudah untuk dimainkan serta permainan monopoli sangat membantu peserta didik dalam belajar.

Media monopoli merupakan media permainan yang dimainkan secara berkelompok, yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Media monopoli ini merupakan media yang mampu memberikan edukasi dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Langkah-langkah penggunaan media monopoli yaitu sebagai berikut.

- a. Menyiapkan bahan dan peralatan terlebih dahulu.
- b. Permainan dimainkan oleh 4-5 orang.
- c. Permainan dimulai dengan melemparkan dadu terlebih dahulu, kemudian berjalan sesuai angka yang didapatkan pada dadu tersebut.

- d. Jika pemain sudah berhenti disalah satu kotak, maka pemain akan mendapatkan sebuah pertanyaan atau perintah pada kotak yang disediakan.
- e. Jika pemain berhenti di kotak sumber daya alam yang dapat diperbaharui, maka pemain harus menjawab kartu pertanyaan yang ada di kotak warna biru.
- f. Jika pemain berhenti di kotak sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, maka pemain harus mengambil kartu materi yang ada di kotak warna kuning.
- g. Pemain yang bisa menjawab pertanyaan akan mendapatkan satu buah bintang.
- h. Seorang pemenang mendapatkan bintang paling banyak akan mendapatkan *reward*.

Sedangkan Arief (kurniasari, 2022:29) menyebutkan kelebihan media permainan monopoli sebagai berikut:

Media pembelajaran monopoli memiliki beberapa kelebihan, salah satu diantaranya yaitu bersifat luwes, yang bisa dipakai untuk mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana, mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi, membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikatif dan mengatasi sulit belajar, serta dapat dibuat dengan mudah dan diperbanyak.

Rohman dan Army (Kurniasari, 2022:29) berpendapat bahwa “dalam penerapannya, permainan ini tidak ramah lingkungan karena membutuhkan banyak kertas dan perlu pengarahan khusus dari guru”.

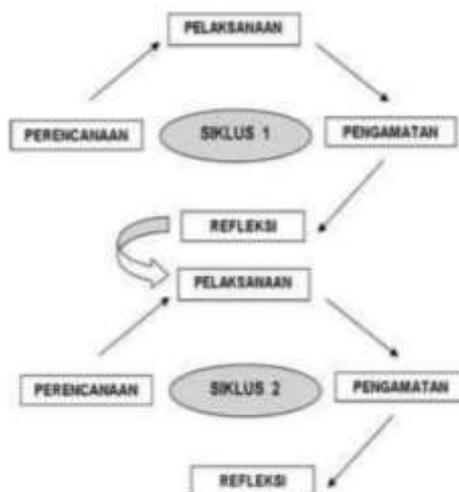
2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan. Sanjaya (Susanti & Hartanto, 2015:161) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam mengelola pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan pencermatan dalam kegiatan pembelajaran yang secara sengaja dilakukan oleh guru untuk memecahkan permasalahan-permasalahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang diungkapkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model Kemmis dan Taggart menggunakan empat tahap dan dilakukan secara berulang (spiral). Keempat tahap tersebut adalah rencana (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*).

Adapun model Kemmis dan Mc. Taggart yang menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), dapat disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc. Taggart
(Sudana dan Wesbawa, 2017:37)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakuwon II yang berlokasi di Jln. Dewi Sartika No. 20, Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang. Waktu yang akan peneliti gunakan dalam melaksanakan penelitian ini dimulai pada semester genap tahun 2023/2024 dari tahap prasurvei hingga dilaksanakannya tindakan, berlangsung pada bulan Maret-Juni tahun 2024. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Pakuwon II yang berjumlah 12 orang, yang terdiri dari enam orang siswa laki-laki dan enam orang siswa Perempuan dengan kemampuan yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan observasi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar tes dan lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari tiga indikator diantaranya, mencari dan menemukan informasi, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat. Lembar tes disesuaikan dengan materi yang diberikan yaitu materi mengenai daerahku dan kekayaan alamnya.

Dalam penelitian ini siswa kelas IV dijadikan subjek penelitian, pada mata pelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa hingga 80%. Sebagaimana dari data awal diketahui bahwa hasil aktivitas belajar siswa dapat dikatakan rendah secara klasikal maka dari itu harus diadakannya perbaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Setelah dilakukannya observasi awal di SD Negeri Pakuwon II Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, ditemukan beberapa permasalahan pada siswa kelas IV yaitu mengenai aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Data awal aktivitas belajar siswa memperoleh presentase sebesar 8,3% dan hasil belajar siswa memperoleh presentase 16,7%. Sebanyak 10 orang (83,3%) siswa yang belum tuntas dan siswa tuntas sebanyak dua orang (16,7%) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

No	Data	Hasil
1	Aktivitas Belajar Siswa	8,3%
2	Hasil Belajar Siswa	16,7%

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka dengan itu peneliti melakukan tindakan pada siklus I dengan menggunakan media monopoli.

Pada siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar dibandingkan dengan kondisi awal, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Siklus I Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa

No	Data	Hasil
1	Aktivitas Belajar Siswa	25%
2	Hasil Belajar Siswa	33%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa data siklus I belum mencapai target karena meskipun untuk aktivitas belajar siswa siklus 1 mengalami peningkatan dari 8,3% menjadi 25%, namun belum mencapai target yaitu 80%. Pada hasil belajar siswa siklus 1 juga mengalami peningkatan dari 16,7% menjadi 33%, namun target belum tercapai karena nilai rata-rata kelas masih di bawah KKTP 70 dan target ketuntasan belajar yaitu 80%. Oleh karena itu harus dilakukan perbaikan pada siklus II agar mencapai target yang diharapkan.

Dari siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus 1, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Data Siklus II Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa

No	Data	Hasil
1	Motivasi Belajar Siswa	83,3%
2	Hasil Belajar Siswa	83%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa data siklus II mengalami peningkatan dengan baik. Pada aktivitas belajar siswa memperoleh persentase sebesar 83,3% dan pada hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 83%. Maka aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa sudah mencapai target yang telah di tentukan yaitu aktivitas belajar siswa mencapai target 80% dan hasil belajar siswa mencapai target 80%.

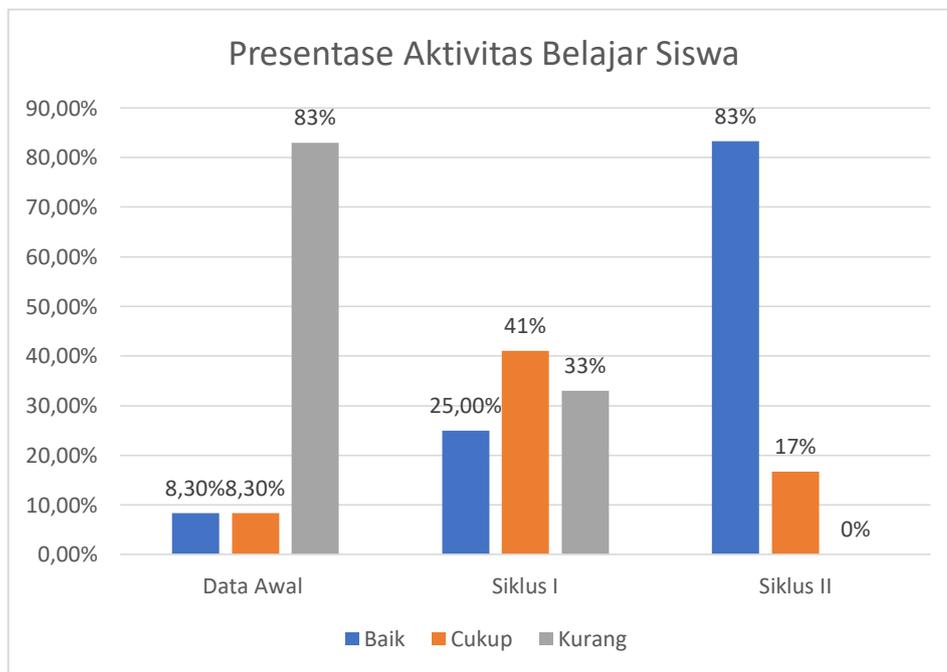
3.2. PEMBAHASAN

Setelah diberi tindakan, aktivitas belajar siswa dari data awal sampai siklus II dapat dilihat menggunakan tabel dan grafik. Hasil persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel rekapitulasi aktivitas belajar berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Data Awal, Siklus I dan Siklus II

NO	Penilaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Baik (B)	8,3%	25%	83,3%
2.	Cukup (C)	8,3%	41%	16,7%
1.	Kurang (K)	83%	33%	0%

Adapun rekapitulasi peningkatan aktivitas belajar siswa dari data awal sampai siklus II dengan indikator mencari dan menemukan informasi, mengajukan pertanyaan, dan mengemukakan pendapat, disajikan dalam bentuk grafik dalam gambar berikut.



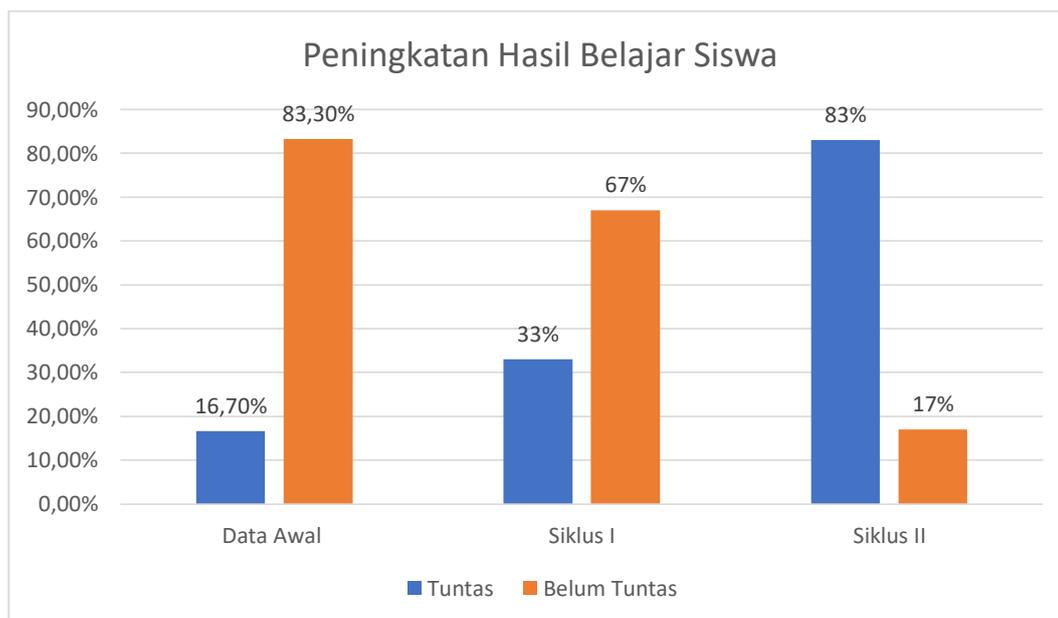
Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Data Awal, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada data awal memperoleh persentase 8,3% dengan kategori kurang. Pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 25% dengan kategori kurang. Sedangkan pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 83% dengan kategori baik.

Adapun rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Data Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Presentase (%)		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	17%	33%	83%
2.	Belum Tuntas	83%	67%	17%
Jumlah		100%	100%	100%



Gambar 3. Grafik Peningkatan Presentase Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Pakuwon II

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 3 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase hasil belajar siswa pada data awal sebesar 16,7% siswa tuntas. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 33% dengan siswa yang tuntas berjumlah 4 orang sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 8 orang. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 83% dengan siswa yang tuntas berjumlah 10 orang sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 2 orang.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakuwon II tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya peningkatan aktivitas siswa. Pada data awal memperoleh nilai pencapaian dengan presentase aktivitas belajar siswa 8,3% kategori kurang, pada siklus I mencapai 25% kategori kurang, pada siklus II meningkat menjadi 83,3% kategori baik. Penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakuwon II tahun pelajaran 2023/2024. Hal tersebut dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada data awal memperoleh nilai pencapaian dengan presentase hasil belajar siswa 17% dinyatakan tuntas, pada siklus I siswa tuntas mencapai 33% dan pada siklus II meningkat menjadi 83% siswa yang tuntas.

Berdasarkan paparan di atas membuktikan bahwa pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya di kelas IV SD Negeri Pakuwon II dengan menggunakan media monopoli berdampak baik pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Anshori, S. (2016). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*. Vol. 3, No. 2. Hal. 59. [online]. Tersedia: <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/edueksos/article/view/363/316>. [23 April 2024].
- Aulia, R. dan Wandini, R.R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. Vol. 5, No. 2. Hal. 35. [online]. Tersedia: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13889/10693>. [23 April 2023].
- Kemdikbud. (2022:5). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). [online]. Tersedia: <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>. [8 Mei 2024].
- Sari, W. N., dkk. (2021). Peran Guru dalam meningkatkan Motivasi dan Minat belajar Sioswa kelas V SDN Tambahmulyo I. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1, No. 11. [online]. Tersedia: <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/472/395>. [23 April 2024].
- Azizah, N. (2020). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*. Vol.1, No. 2. Halaman 3-4. [online]. Tersedia: <https://core.ac.uk/download/pdf/230630362.Pdf> . [20 Maret 2023].
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding Senkim: seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*. Vol. 2, No.1. Hal. 60-67. [online]. Tersedia: <https://journal.unilak.ac.id>. [23 April 2024].
- Ananda, R., Sari, A.S., dan Rusman. (2017). Pengembangan Media Chemopoly Game Struktur Atom untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*. Vol. 2, No. 1. [online]. Tersedia: <https://jim.usk.ac.id/pendidikan-kimia/article/view/3405>. [26 Mei 2024].
- Ulfa, K. dan Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP. *Jurnal Bioilmi*. Vol. 5, No.1. [online]. Tersedia: <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/bioilmi/article/view/3753>. [20 Mei 2024].
- Ariandi, Y. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL. Article. [online]. Tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/21561/10276>. [8 Mei 2024].
- Aslichati, S. (2017). *Pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif*. [online]. Tersedia: <http://repository.iainkudus.ac.id>. [26 Mei 2024].
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol. 3 No. 1. Hal. 173-175. [online]. Tersedia: <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdfhttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>. [9 Mei 2024].
- Widodo, A. (2021). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dasar-Dasar untuk Praktik*. Bandung: UPI Press.
- Fauhah, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 9, No. 2. Hal. 326-328. [online]. Tersedia: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>. [12 Mei 2024].
- Ilham, M., dkk., (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4, No.

5. Halaman 56-57. [online]. Tersedia: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7422/5591>. [9 Mei 2024].
- Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Lensa Pendas*. Vol 7, No. 1. Halaman 29. [online]. Tersedia: <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/1710/856>. [9 Mei 2024].
- Susanti, E. dan Hartanto, D. (2015). Peningkatan kompetensi guru Melalui Penelrapan Penellitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Potensia*. Vol 14, No.1. hal. 161-163. [online]. Tersedia: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/potensia/article/view/1246/1123>. [20 Mei 2024].