



Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

¹Maulida Dwi Susanti, ²Ita Rustiati Ridwan, ³Susilawati

^{1,2,3}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang)

¹maulidadwisusanti@upi.edu, ²itarustiagiridwan@upi.edu, ³susilawati155@gmail.com

Abstrak

Mata pelajaran IPS yaitu salah satu pembelajaran yang dilatih di sekolah dasar. Usia siswa sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret, keadaan ini menunjukkan bahwa siswa di sekolah dasar masih merasa sukar dalam menekuni pembelajaran abstrak. Namun, kenyataannya dalam pembelajaran IPS guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media ketika berlangsungnya proses belajar mengajar. Situasi ini, membuat siswa merasa cepat bosan, tidak termotivasi dan bersifat pasif saat proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang ingin dicapai menjadi kurang maksimal. Maka dari itu, diperlukan upaya dalam membuat berbagai macam media agar bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5 untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Metode yang diaplikasikan pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil model Kemmis & Mc. Taggart. Instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu wawancara, observasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan beberapa tahapan yaitu pra siklus dan siklus. Pra siklus terdiri dari observasi dan refleksi. Sedangkan pada tahapan siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN Serang 07 yang beranggotakan 25 orang. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila indikator keberhasilan tercapai yaitu persentase aktivitas belajar dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan atau memenuhi target yaitu sebesar 80% atau lebih, serta pada hasil belajar siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas belajar siswa kelas V mengalami peningkatan selama menggunakan media monopoli, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase, mulai dari pra siklus diperoleh persentase sebanyak 38,2%, di siklus I meningkat menjadi 73,4%, di siklus II meningkat lagi menjadi 89,4% serta mendapatkan kriteria persentase sangat baik, (2) hasil belajar siswa kelas V mengalami peningkatan selama menggunakan media monopoli, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase selama kegiatan siklus, mulai dari pra siklus memperoleh persentase sebesar 32%, di siklus I meningkat menjadi 68%, di siklus II meningkat lagi menjadi 88% serta mendapatkan kriteria persentase sangat baik.

Kata Kunci: Media Monopoli, PTK, Hasil Belajar

Abstrack

Social studies subjects are one of the lessons that are trained in elementary schools. The age of elementary school students is at the concrete operational stage, this situation shows that students in elementary school still find it difficult to pursue abstract learning. However, in reality, in social studies learning the teacher only uses the lecture method and does not utilize the media during the teaching and learning process. This situation makes students feel bored quickly, unmotivated and passive during the learning process so that the learning outcomes to be achieved are less than optimal. Therefore, efforts are needed in making various kinds of media so that they can be used in the learning process. This study aims to determine the application of monopoly media in social studies learning in Theme 5 to increase activity and learning outcomes for fifth grade elementary school students. The method applied in this

research is Classroom Action Research (CAR) by taking the Kemmis & Mc. Taggart. The data collection instruments used in this study were interviews, observations and tests. This research was carried out in several stages, namely pre-cycle and cycle. Pre-cycle consists of observation and reflection. Meanwhile, the cycle stage includes planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were fifth grade students at SDN Serang 07 with 25 members. This research is said to be successful if the indicators of success are achieved, namely the percentage of learning activities and student learning outcomes that increase or meet the target of 80% or more, and the student learning outcomes get a score of 70. The results showed that: (1) the learning activities of fifth graders experienced an increase while using monopoly media, this was evidenced by the increasing percentage, starting from the pre-cycle the percentage was 38.2%, in the first cycle it increased to 73.4%, in the first cycle it was 73.4%. the second cycle increased again to 89.4% and got very good percentage criteria, (2) the learning outcomes of class V students increased while using monopoly media, this was evidenced by the increasing percentage during the activity cycle, starting from the pre-cycle to get a percentage of 32% , in the first cycle it increased to 68%, in the second cycle it increased again to 88% and got very good percentage criteria.

Keywords: teacher perception, environment-based learning

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS yaitu salah satu pembelajaran yang dilatih di sekolah dasar. Menurut Susanto (2016: 138) pokok pembelajaran IPS pada sekolah dasar yaitu membagikan pengetahuan serta keterampilan dasar sebagai sarana siswa untuk berlatih menjadi masyarakat sejak dini. Pada pembelajaran IPS tidak hanya memberikan pengetahuan saja, melainkan juga untuk mengembangkan pemikiran kritis, sikap dan keahlian dasar siswa dalam menghadapi kehidupan sosial di masyarakat. Maka dari itu pembelajaran IPS sangat perlu diajarkan pada siswa di sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan reguler di Indonesia, rata-rata usia siswanya antara 7 hingga 12 tahun. Menurut Piaget (dalam Sukarelawati, 2019: 36) siswa yang berumur 7 hingga 11 tahun berada pada tahapan operasional konkret, keadaan ini menunjukkan bahwa siswa di sekolah dasar masih merasa sukar dalam menekuni pembelajaran abstrak seperti pembelajaran IPS sehingga membutuhkan objek nyata untuk memahami pembelajaran yang ada. Maka dari itu upaya yang bisa guru lakukan adalah yaitu membuat berbagai macam media agar bisa digunakan dalam memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak tersebut.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN Serang 07, permasalahan yang ditemukan pada sekolah ini yaitu mengenai kurangnya guru ketika memanfaatkan media pembelajaran, media yang telah ada pun tidak digunakan secara maksimal, guru lebih sering melakukan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran IPS sehingga membuat siswa merasa cepat bosan, tidak termotivasi dan bersifat pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Padahal seharusnya proses pembelajaran dibuat semenyenangkan mungkin agar membuat siswa merasa senang saat belajar

kemudian tujuan yang perlu diraih bisa berjalan secara maksimal.

Marquis dan Hilgard (dalam AMRAL, 2020: 10) mengatakan bahwa belajar yaitu suatu proses pencarian informasi yang terjadi pada pribadi seseorang dengan cara latihan serta pengkajian lalu terjadi perubahan terhadap diri seseorang tersebut. Proses belajar mengajar bisa dikatakan baik ketika: 1) siswa ikut andil dalam proses belajar mengajar, hingga proses pembelajaran, tidak sekedar berfokus pada guru saja, 2) menggunakan media yang tepat, sehingga siswa mampu bertindak aktif selama pembelajaran, 3) membuat proses pembelajaran yang menyenangkan serta membuat siswa bersemangat saat mempelajarinya.

Adapun masalah lain yang turut di jumpai di SDN Serang 07 yaitu dalam pembelajaran IPS yaitu terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya kurang memenuhi nilai KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan pada pembelajaran IPS adalah 70, sedangkan masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 . Dari permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya solusi dalam mengatasinya.

Salah satu alternatifnya adalah membuat inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam hal media yang cocok untuk dipakai sepanjang proses belajar mengajar. Sebab dengan tersedianya media pembelajaran yang variatif akan mewujudkan siswa yang lebih bersemangat untuk belajar, sehingga nantinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nurrita (2018: 175) mengatakan hasil belajar ialah sesuatu yang dibagikan kepada siswa berbentuk penilaian sesudah melalui prosedur belajar dengan menilai pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa, sehingga siswa tersebut mengalami perubahan perilaku.

Contoh media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media monopoli. Menurut Wibiantoro, dkk (2021: 10) media monopoli adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan

cara melakukan modifikasi terhadap permainan monopoli sesuai dengan bahan-bahan yang tersedia bersama materi pembelajaran yang hendak dilaksanakan. Media ini cukup mudah diterapkan, karena pada dasarnya monopoli adalah permainan yang kerap dimainkan oleh anak-anak. Selain mudah digunakan, tampilannya yang menarik juga membuat siswa menjadi bersemangat dalam menggunakannya. Media monopoli ini dapat membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dengan cara menjawab soal-soal yang terdapat pada kartu monopoli.

Dengan demikian, penelitian ini menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS bagi siswa. Dengan adanya penggunaan media monopoli ini diharapkan dapat membantu memperbaiki hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN Serang 07. Tema yang peneliti pilih dalam penelitian kali ini yaitu Tema 5 dengan mengambil materi pembelajaran IPS mengenai geografi Indonesia sebagai negara maritim serta agraris dan dampaknya terhadap kegiatan ekonomi.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode yang diaplikasikan terhadap penelitian ini. Model yang digunakan yaitu milik Kemmis & Mc. Taggart. Pada penelitian kali ini dilaksanakan beberapa tahapan yaitu pra siklus dan siklus, siklus ini dilakukan sebanyak dua kali. Pada tahapan pra siklus berlangsung kegiatan observasi dan refleksi. Sedangkan pada tahapan siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Arikunto (dalam Fauziah, 2018: 19) mengatakan PTK ialah penelitian tindakan kelas sebagai suatu pengamatan mengenai kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan guru dengan tujuan untuk memulihkan praktik pembelajaran.

Penelitian Kualitatif merupakan desain yang peneliti terapkan dalam penelitian kali ini. Yusuf (2014: 29) mengatakan penelitian kualitatif ialah penelitian yang bertujuan untuk mencapai jawaban atas suatu peristiwa atau pertanyaan melalui proses ilmiah yang terstruktur. Sejalan dengan pendapat tersebut, tujuan penelitian ini yaitu guna mengetahui penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPS di Tema 5 untuk memperbaiki aktivitas serta hasil belajar siswa kelas V di SDN Serang 07.

Lokasi penelitian dilakukan di SDN Serang 07 yang beralamat di Jalan Kh. Jamhari No. 1, RT/RW.3, Kecamatan. Serang, Kota Serang, Banten 42116. Alasan peneliti menggunakan lokasi ini dikarenakan terdapat siswa yang hasil belajarnya pada pembelajaran IPS masih kurang memenuhi nilai KKM yaitu 70. Subjek penelitian ini yaitu

siswa kelas V di SDN Serang 07 yang berisikan 25 orang, 12 orang diantaranya siswa laki-laki dan 13 orang lainnya adalah siswa perempuan.

Ketika memperoleh informasi untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik: 1) wawancara, 2) observasi atau pengamatan secara langsung, 3) tes guna mendapati hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis kualitatif dengan prosedur analisis data. Alat-alat yang diperlukan untuk penelitian ini ialah: 1) panduan wawancara guru, 2) panduan observasi guru, 3) panduan observasi siswa, 4) soal evaluasi yang diberikan setelah proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang akan dilihat yaitu indikator keberhasilan selama menggunakan media monopoli pada pembelajaran IPS di Tema 5 dengan materi geografi Indonesia sebagai negara maritim serta agraris dan dampaknya terhadap kegiatan ekonomi. Dapat dikatakan berhasil apabila penelitian ini: 1) Aktivitas belajar siswa menemui peningkatan serta persentase yang ditargetkan sudah tercapai yaitu $\geq 80\%$, 2) Rata-rata hasil belajar siswa menemui peningkatan serta persentase ketuntasan yang sudah ditargetkan sebelumnya yaitu $\geq 80\%$ dan sebagian siswa menerima nilai ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilangsungkan di SDN Serang 07 mulai dari bulan November hingga Desember 2021 penelitian tindakan kelas ini berupa penerapan media monopoli pada pembelajaran IPS di tema 5 kelas V berlangsung selama dua siklus. Sebelum melakukan siklus, peneliti melakukan pra siklus terlebih dahulu dengan melakukan observasi dan refleksi kemudian menemukan kondisi bahwa guru kelas V di SDN Serang 07 kurang dalam memanfaatkan media sehingga membuat siswa menjadi kurang bersemangat dan termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga muncul permasalahan baru yaitu rendahnya hasil belajar kognitif siswa di SDN Serang 07 dengan dibuktikan masih banyak siswa yang nilai dalam pembelajaran IPS-nya belum memenuhi KKM atau tidak melampaui 70.

Berdasarkan dari data yang didapat saat tahap pra siklus diperoleh hasil persentase aktivitas guru sebesar 57,1% dengan kriteria cukup. Pada observasi aktivitas guru di tahap pra siklus terdapat empat belas aspek yang diamati. Ada delapan aspek yang dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran, antara lain: 1) Guru memberi salam serta mempersiapkan kesiapan belajar siswa; 2) Guru

bersama siswa berdoa bersama selanjutnya melaksanakan kegiatan absensi; 3) Guru menerangkan materi pembelajaran; 4) Guru mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung; 5) Guru memberi momen bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan; 6) Guru memberikan tugas atau latihan terhadap siswa; 7) Guru membagi soal evaluasi kepada siswa; 8) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Sedangkan ada enam aspek yang belum dilaksanakan oleh guru, yaitu: 1) Guru memaparkan tujuan pembelajaran saat proses pembelajaran; 2) Guru melaksanakan apersepsi, 3) Guru melaksanakan pembelajaran aktif dengan menggunakan media; 4) Guru memfasilitasi adanya interaksi antar siswa dalam menggunakan media; 5) Kesesuaian media dengan materi yang sedang diajarkan; 6) Guru bersama siswa menarik kesimpulan. Dengan hasil tersebut maka diperlukan adanya koreksi mengenai aktivitas guru dalam siklus I. Hasil ini merupakan sebelum diterapkannya media monopoli pada pembelajaran IPS.

Sementara itu, hasil persentase observasi aktivitas siswa pada tahap pra siklus memperoleh sebesar 38,2% dengan kriteria kurang. Pada observasi aktivitas siswa di tahap pra siklus terdapat tiga belas aspek yang diamati. Aspek siswa mengerjakan latihan yang ditugaskan oleh guru mendapat nilai tertinggi yaitu sebesar 75. Sedangkan terdapat beberapa aspek dengan nilai terendah yaitu sebesar 25 seperti 1) Siswa memaparkan tujuan pembelajaran, 2) Siswa merespon guru saat kegiatan apersepsi; 3) Adanya interaksi antar siswa saat menggunakan media, 4) Adanya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran saat menggunakan media; 5) Kemampuan siswa dalam memanfaatkan media yang digunakan oleh guru; 6) Adanya interaksi siswa dengan media; 7) Siswa tertarik dengan media yang dipakai oleh guru saat proses pembelajaran; 8) Siswa mengajukan pertanyaan terhadap guru; 9) Siswa menyimpulkan materi yang sudah disampaikan oleh guru. Dengan adanya hasil tersebut maka diperlukan perbaikan terhadap aktivitas siswa pada siklus I. Hasil ini merupakan sebelum diterapkannya media monopoli pada pembelajaran IPS.

Sedangkan hasil belajar siswa selama tahap pra siklus masih banyak dijumpai siswa yang nilainya ≤ 70 atau tidak lulus KKM. Siswa yang nilainya melebihi KKM terdiri dari 8 orang dengan pencapaian persentase ketuntasan siswa mencapai 32% dari 25 orang dan memperoleh kriteria

persentase ketuntasan yaitu kurang. Kriteria persentase ketuntasan ini maksudnya, siswa masih kurang dalam memperoleh nilai melebihi KKM yang sudah ditentukan, sehingga diperlukan adanya peningkatan persentase ketuntasan siswa pada tahap siklus I. Sementara itu, nilai rata-rata kelas yang didapat yaitu 56. Hasil ini merupakan hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media monopoli pada pembelajaran IPS.

Pada siklus I setelah menggunakan media monopoli dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, diperoleh persentase aktivitas guru sebesar 78,5% dari 14 aspek yang diamati dengan kriteria baik. Ada sebelas aspek yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran saat siklus I ini, ialah: 1) Guru memberi salam serta mempersiapkan kesiapan belajar siswa; 2) Guru meminta siswa untuk berdoa bersama selanjutnya melaksanakan kegiatan absensi; 3) Guru menerangkan materi pembelajaran; 4) Guru mengajukan pertanyaan saat proses pembelajaran berlangsung; 5) Guru memfasilitasi adanya interaksi antar siswa dalam menggunakan media; 6) Kesesuaian media dengan materi yang sedang diajarkan; 7) Guru memberikan waktu bagi siswa yang ingin mengajukan pertanyaan; 8) Guru memberikan tugas atau latihan pada siswa; 9) Guru bersama siswa menarik kesimpulan; 10) Guru melakukan evaluasi pada siswa dengan membagikan tes; 11) Kegiatan diakhiri dengan guru mengajak siswa untuk doa bersama. Dan ada pula tiga aspek yang tidak dilakukan oleh guru yaitu seperti: 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran; 2) Guru melakukan apersepsi, 3) Guru melakukan pembelajaran aktif dengan menggunakan media. Dikarenakan masih ada beberapa aspek yang belum diterapkan oleh guru selama proses pembelajaran, maka perlu dilaksanakan koreksi kembali pada siklus selanjutnya.

Pada hasil observasi siklus I setelah menggunakan media monopoli, aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 73,4% dengan kriteria baik. Terdapat beberapa aspek yang mendapat nilai tertinggi dengan jumlah nilai sebesar 100. Aspek yang memiliki nilai tertinggi antara lain: 1) Adanya interaksi siswa dengan media; 2) Siswa menyelesaikan tugas/latihan yang diberikan oleh guru. Sedangkan terdapat beberapa aspek dengan nilai terendah dengan jumlah nilai sebesar 25. Aspek yang memiliki nilai terendah antara lain: 1) Siswa mempelajari tujuan pembelajaran yang dikatakan oleh guru; 2) Siswa merespon guru saat kegiatan

apersepsi. Berdasarkan hasil yang sudah didapat perlu dilakukan siklus selanjutnya karena belum mencukupi kriteria yang sudah ditentukan.

Hasil belajar pada kegiatan siklus I setelah menggunakan media monopoli terdapat 17 orang siswa yang nilainya ≥ 70 atau sudah melampaui KKM dengan persentase ketuntasan siswa sebanyak 68% dari 25 orang serta memperoleh kriteria persentase ketuntasan yaitu baik. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 69. Berdasarkan hasil yang sudah didapat perlu dilakukan siklus selanjutnya karena belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Dalam tahap siklus II atau setelah menggunakan media monopoli, observasi aktivitas guru memperoleh persentase sejumlah 100% hasil ini termasuk kedalam kriteria sangat baik. Pada observasi aktivitas guru di tahap siklus II ini pun terdapat empat belas aspek yang diamati. Dalam tahap ini semua aspek sudah dilaksanakan oleh guru sepanjang proses belajar pembelajaran sehingga tidak perlu melangsungkan observasi lanjutan terhadap aktivitas guru.

Dalam tahap siklus II observasi aktivitas siswa setelah menggunakan media monopoli mendapat persentase sebanyak 89,4% dengan kriteria sangat baik. Terdapat beberapa aspek yang mendapat nilai tertinggi dengan jumlah nilai sebesar 100. Aspek yang memiliki nilai tertinggi antara lain: 1) Adanya interaksi antar siswa saat menggunakan media; 2) Adanya interaksi siswa dengan media; 3) Siswa menyelesaikan tugas/latihan yang diberikan oleh guru. Sedangkan terdapat beberapa aspek dengan nilai terendah dengan jumlah nilai sebesar 67. Aspek yang memiliki nilai terendah yaitu siswa mengajukan pertanyaan terhadap guru. Aspek ini bernilai rendah dikarenakan masih terdapat siswa yang takut dalam mengajukan pertanyaan kepada guru. Berdasarkan hasil yang sudah didapat, maka tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya karena telah mencapai kriteria yang ditentukan.

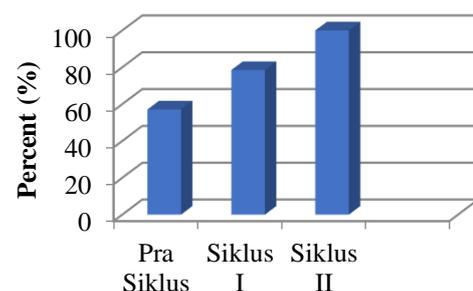
Dalam tahapan siklus II setelah menggunakan media monopoli hasil belajar kognitif siswa mendapati 22 orang siswa yang nilainya ≥ 70 atau sudah memenuhi KKM, dengan memperoleh persentase ketuntasan siswa sebanyak 88% dari 25 orang serta mendapat kriteria persentase ketuntasan yaitu sangat baik. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 82. Berdasarkan hasil yang sudah didapat, sehingga siklus selanjutnya pun tidak perlu dilakukan karena telah mencapai kriteria yang ditentukan.

Dari analisis data dan observasi selama pembelajaran IPS dengan menggunakan media monopoli, secara umum terjadi perubahan yang signifikan terhadap aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas guru sepanjang proses pembelajaran. Kejadian ini sejalan dengan opini dari Nurritta (2018: 178) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai serta menjadikan penyajian materi menjadi lebih menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan ini, guru telah berhasil menerapkan pembelajaran dengan memakai media monopoli untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan materi geografi Indonesia sebagai negara maritim serta agraris dan dampaknya terhadap kegiatan ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan rekapitulasi yang bisa digambarkan dalam tabel serta grafik di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Guru dari Pra Siklus sampai Siklus II

No	Siklus	Hasil Persentase	Kriteria Persentase
1.	Pra Siklus	57,1%	Cukup
2.	Siklus I	78,5%	Baik
3.	Siklus II	100%	Sangat Baik

Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Guru dari Pra Siklus sampai Siklus II



Berdasarkan rekapitulasi diatas, aktivitas belajar guru mengalami perkembangan yaitu dari keadaan aktivitas awal pra siklus sebelum digunakannya media monopoli, memperoleh persentase sebesar 57,1%. Kemudian pada siklus I dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dan memperoleh persentase sebesar 78,5%. Pada tahapan siklus II kembali terjadi peningkatan persentase menjadi sebanyak 100%.

Dari hasil observasi aktivitas belajar yang didapat, maka bisa disimpulkan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peristiwa ini juga didukung oleh pendapat Saniah (2021: 79) yang mengatakan bahwa media dapat menjadikan siswa lebih tertarik serta bersemangat dalam belajar sehingga sifat pasif pada siswa dapat teratasi. Dengan ini, penggunaan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi geografi Indonesia sebagai negara maritim serta agraris dan dampaknya terhadap kegiatan ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan rekapitulasi yang bisa digambarkan pada tabel serta grafik di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II

No.	Siklus	Hasil Persentase	Kriteria Persentase
1.	Pra Siklus	38,2%	Kurang
2.	Siklus I	73,4%	Baik
3.	Siklus II	89,4%	Sangat Baik

Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Aktivitas Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II



Berlandaskan rekapitulasi yang sudah dipaparkan, aktivitas belajar siswa menemui peningkatan, dari saat aktivitas awal pra siklus sebelum digunakannya media monopoli, siswa sangat pasif dengan memperoleh persentase sebesar 38,2%. Kemudian pada siklus I dilakukan proses pembelajaran dengan memakai media monopoli serta siswa terlihat lebih aktif dengan mencapai persentase sebanyak 73,4% sesudah dilakukan pengkoreksian kembali dalam tahapan siklus II siswa menjadi lebih aktif dengan persentase sebesar 89,4%.

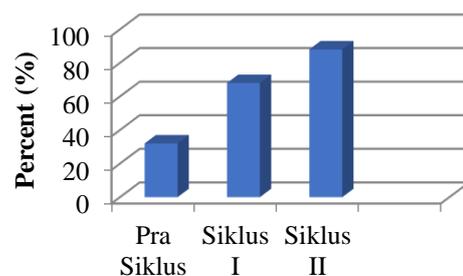
Dari hasil belajar kognitif siswa yang didapat,

maka bisa disimpulkan media monopoli telah meningkatkan hasil belajar siswa. Situasi ini juga didukung oleh pendapat Audie (2020: 588) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah faktor yang paling signifikan dalam meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu, dengan pemakaian media monopoli dapat terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa terhadap materi geografi Indonesia sebagai negara maritim serta agraris dan dampaknya terhadap kegiatan ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan rekapitulasi yang bisa digambarkan dalam tabel serta grafik di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Perolehan Hasil Belajar Siswa Dari Pra Siklus sampai dengan Siklus II

No.	Siklus	Hasil Persentase	Kriteria Persentase	Rata-rata Kelas
1.	Pra Siklus	32%	Kurang	56
2.	Siklus I	68%	Baik	69
3.	Siklus II	88%	Sangat Baik	82

Grafik 3. Rekapitulasi Perolehan Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II



Perkembangan hasil belajar kognitif siswa menemui peningkatan yaitu dari keadaan saat awal tahapan pra siklus sebelum digunakannya media monopoli, siswa yang mencapai nilai ≥ 70 atau tuntas KKM hanya 32% dari 25 orang. Pada tahap siklus I dilakukan pembelajaran menggunakan media monopoli, siswa yang nilainya melebihi KKM sebanyak 68% atau meningkat sebesar 36% dari saat keadaan pra siklus. Setelah dilakukan perbaikan kembali pada siklus selanjutnya yaitu siklus II, siswa yang melampaui KKM sejumlah 88% atau meningkat sebesar 20% dari keadaan saat siklus I.

PENUTUP

Simpulan

Bersumber dari hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya, maka disimpulkan: (1) Penerapan media monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kondisi ini dibuktikan selama tahapan pra siklus hasil observasi aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 38,2%, kemudian setelah menggunakan media monopoli hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I meningkat menjadi 73,4% dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II dengan memperoleh persentase sejumlah 89,4% ; (2) Hasil belajar siswa dengan menggunakan media monopoli mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan selama pra siklus hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 32% dengan nilai rata-rata kelas 56. Terdapat peningkatan pada siklus I dengan memperoleh persentase sebanyak 68% dan mendapat nilai rata-rata kelas sebesar 69. Selanjutnya hasil belajar siswa kembali menemui peningkatan pada siklus II dengan jumlah persentase sebanyak 88% serta mendapat nilai rata-rata kelas sebesar 82.

Saran

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik dalam pembelajaran IPS ataupun mata pelajaran yang lain yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya dan dapat lebih baik dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AMRAL. (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, 586-595.
- Fauziyah, N. (2018). *Penggunaan Media Magic Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar negeri Pulo Panjang Kabupaten Pandeglang*. Serang: PGSD Kampus Serang Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *misakat*, 3, 171-187.
- Saniah, S. L. (2021, Juli). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Sosialisasi*, 8, 76-80.
- Sukarelawati. (2019). *Membentuk Sikap Remaja*. Bogor: IPB Press.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wibiantoro, R. (2021). *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.