

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SDN 067241 MEDAN

Indah Ocktavia¹, Reflina Sinaga²

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Medan

Email: indahocktavia.bio19@fkip.unsyiah.ac.id¹, sinagareflina05@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Pancasila pada mata pelajaran pendidikan pancasila dalam materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V sebanyak 26 orang diantaranya 13 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik yang digunakan oleh peneliti memuat tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I terlihat bahwa dari hasil tes belajar peserta didik masih jauh dari target yang diharapkan, yaitu 58% dari jumlah siswa. Sebuah kelas dapat dianggap tuntas belajarnya jika minimal 80% peserta didik telah mencapai ketuntasan. Selanjutnya data observasi hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik dimana 80% ketuntasan belajar peserta didik tercapai dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Maka penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V di SDN 067241 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Monopoli Pancasila.

***Abstract:** This study aims to improve student learning outcomes by using the Pancasila Monopoly learning media in the Pancasila education subject in the unity and integrity material in the district/city area. The subjects in this study were 26 grade V students, including 13 males and 13 females. The technique used by the researcher included the stages of planning, action, observation, and reflection. In cycle I, it can be seen that the results of the student learning test are still far from the expected target, which is 58% of the number of students. A class can be considered to have completed its learning if at least 80% of students have achieved completeness. Furthermore, observation data on student learning outcomes in cycle II showed an increase in learning outcomes from the previous cycle, so that learning can be said to be successful where 80% of student learning completeness was achieved and had achieved completeness classically. So this study shows an increase in student learning outcomes in the Pancasila education subject of grade V at SDN 067241 Medan in the 2025/2026 Academic Year.*

Keywords: Learning Outcomes, Pancasila Education, Pancasila Monopoly.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sebuah proses perubahan tata sikap pada sekelompok orang dalam melakukan usaha untuk dewasa melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Hazmi, (2019) menyatakan bahwa proses pengembangan merupakan salah satu proses dalam pendidikan, yaitu pembelajaran yang dilakukan seorang guru kepada siswa. Karena seorang guru akan mendidik siswa melalui proses pembelajaran yang telah dijadwalkan di sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Seorang guru bertugas untuk mendidik dan mencerdaskan siswa, membina karakter dan membentuk kepribadian siswa yang berkarakter.

Guru merupakan salah satu elemen penting di sekolah yang berperan dalam proses belajar mengajar serta menjadi faktor utama dalam keberhasilan sekolah mencapai tujuan pendidikan. Peran guru yang sentral ini menegaskan betapa pentingnya kedudukan guru dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kualitas sumber daya manusia yang baik untuk mendukung kelancaran proses pendidikan (Hazmi, 2019).

Guru harus berinovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan membuat media pembelajaran berteknologi sehingga dapat lebih membangkitkan minat dan membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Berkembangnya teknologi di zaman sekarang seorang guru harus inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, untuk menerapkan pembelajaran aktif dan untuk meningkatkan kreativitas serta minat siswa, salah satu caranya adalah dengan menggunakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif yang menyenangkan. (Muttaqin dkk., 2021)

Istilah media berasal dari bahasa Latin *media* yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran bertindak sebagai jembatan dalam proses belajar, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Keberadaan media ini sangat mendukung efektivitas kegiatan belajar mengajar (Rohani, 2019). Sayangnya, masih banyak guru yang jarang memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, padahal media memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat. Bukan dari kecanggihannya, tapi dari manfaat yang ditimbulkan sehingga penerapannya dapat memberikan hasil maksimal. Pemilihan media yang tepat sangat penting berdasarkan ada tujuan pembelajaran yang ingin

dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, karakteristik bahan ajar, kegunaan media pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan jenis media, serta cara membandingkan keefektifan media dengan media yang lainnya. Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Jenis media pembelajaran tersebut antara lain gambar, video, komik, poster, *game* dan lain-lain (Isnaini, 2016).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah permainan (*game*). *Game* merupakan bentuk kompetisi antar pemain yang saling berinteraksi sesuai dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan memiliki keunggulan karena mampu memberikan umpan balik secara langsung, memungkinkan penerapan konsep atau peran dalam situasi nyata di masyarakat, bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tujuan, serta mudah dibuat dan dimainkan (Isnaini, 2016).

Salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan adalah permainan monopoli, yang dimainkan secara berkelompok. Dalam permainan ini, peserta didik bertujuan untuk menguasai seluruh wilayah atau negara yang terdapat di papan permainan dengan cara membelinya menggunakan uang mainan. Permainan ini juga melatih siswa untuk berlomba membangun kekuatan ekonomi. Media pembelajaran berbentuk *game* monopoli dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikembangkan menjadi Monopoli Pancasila, yang merupakan adaptasi dari permainan monopoli yang dirancang semenarik mungkin. Monopoli Pancasila menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa. Selain itu, permainan ini mendorong kerja sama antar siswa dalam kelompok.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diarahkan untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai luhur yang menjadi dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada tingkat Sekolah Dasar, Pendidikan Pancasila menjadi fondasi awal dalam menanamkan nilai persatuan, toleransi, tanggung jawab, serta semangat kebangsaan sejak usia dini. Nilai-nilai ini diharapkan dapat membentuk sikap dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia.

Namun, dalam kenyataannya, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih berlangsung secara konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah cenderung membuat peserta didik pasif, kurang bersemangat, dan mengalami kesulitan dalam memahami makna nilai-nilai Pancasila

dalam kehidupan nyata. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini menjadi kurang optimal, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 067241 Medan, ditemukan bahwa pemahaman dan penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan oleh peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kerja sama antar siswa, rendahnya partisipasi dalam kegiatan bersama, serta minimnya sikap saling menghargai di antara mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila di kalangan peserta didik.

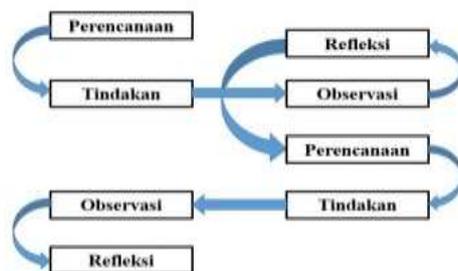
Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan edukatif. Media pembelajaran berbasis permainan, seperti monopoli Pancasila, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dengan bermain, peserta didik tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan menghargai perbedaan, yang merupakan wujud nyata dari nilai-nilai Pancasila.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Monopoli Pancasila terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan media ini secara tepat mampu membantu peserta didik dalam memahami materi "*Pancasila dalam Kehidupanku*" dengan lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran Monopoli Pancasila mendorong peserta didik untuk lebih fleksibel dalam proses belajar, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk memainkan peran dalam permainan. Selain itu, suasana permainan yang menyenangkan dan menghibur turut menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan semangat berkompetisi dalam kegiatan pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus masing-masing memuat tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi seperti pada Gambar 1. Pada tahapan tersebut yaitu dengan menerapkan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila pokok bahasan persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota. Fokus penelitian hanya pada satu kelas dari tiga kelas (kelas V-A, kelas V-B, kelas V-C) yaitu kelas V-B. Pemilihan kelas V-B sesuai dengan karakteristik siswa yang berkemampuan rendah dan

kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan tujuan dari penggunaan media pembelajaran monopoli ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pada siklus kegiatan pembelajaran dimulai dari perencanaan, persiapan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Perencanaan pada kegiatan pembelajaran siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang ditemukan, apakah masalah tersebut muncul karena kondisi pembelajaran siswa atau guru. Perencanaan tindakan untuk siklus II didasarkan pada hasil refleksi hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di siklus I.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi Keaktifan Siswa

Aktivitas belajar siswa dinilai dengan memberikan skor pada tiap kriteria yang tertera pada lembar observasi, dimana masing-masing kriteria memiliki lima indikator yang setiap indikator memiliki skor. Untuk mengelompokkan aktivitas belajar dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi dapat ditentukan dari kriteria berikut:

Tabel 3. 1 Persentase Keaktifan Siswa

Rentang Skor	Kategori
75% - 100%	Sangat aktif
50% - 75%	Aktif
25% - 50 %	Cukup aktif
0% – 25%	Kurang aktif

(Nuraini, 2018)

2. Tes ketuntasan belajar

Penelitian ini menggunakan tes evaluasi atau ketuntasan belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Sebelum melakukan pembelajaran, *pretest* diujikan kepada siswa untuk mengetahui

kemampuan awal. Kemudian setelah materi persatuan dan kesatuan diajarkan menggunakan media pembelajaran monopoli pancasila, dilakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tes disusun berdasarkan indikator yang terdapat pada materi persatuan dan kesatuan yang diterapkan di kelas. Jumlah butir soal yang digunakan sebanyak 10 soal esai. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa mengenai penggunaan media pembelajaran monopoli pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah Kabupaten/Kota.

Teknik Analisis Data

Analisis ketuntasan belajar siswa dilakukan dengan menganalisis hasil pretest dan posttest siswa pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah Kabupaten/Kota. Soal-soal yang diberikan sesuai dengan indikator yang ada dan dinilai sesuai dengan rubrik penilaian. Nilai tersebut diperoleh dengan rumus: $\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times \text{bobot soal}$. Suatu kelas atau siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa dikelas tersebut telah mencapai persentase KKTP yang ditetapkan oleh sekolah tersebut.

Indikator keberhasilan

Indikator untuk mengukur keberhasilan tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya adalah hasil belajar yang dicapai setelah dilakukan tindakan minimal mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80% dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian, tim peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila selama proses pembelajaran di UPT SDN 067241 Medan, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan. Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan bahwa siswa kelas V-B mengalami kesulitan dalam memahami materi Persatuan dan Kesatuan di Wilayah Kabupaten/Kota. Hal ini terlihat dari kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, rendahnya keaktifan saat diskusi, dan minimnya pemahaman terhadap nilai-nilai persatuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, peneliti berinisiatif untuk mengimplementasikan media pembelajaran Monopoli Pancasila

dengan harapan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Selama ini, siswa cenderung belajar secara individu dan hanya berfokus pada hafalan materi tanpa memahami makna nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini menyebabkan rendahnya interaksi sosial, kerja sama antar siswa, dan kurangnya keberanian untuk berpendapat. Siswa yang aktif biasanya hanya siswa tertentu yang lebih dominan di dalam kelas, sementara siswa lain cenderung pasif. Berikut beberapa hal yang dilakukan pada kegiatan pratindakan, di antaranya:

- 1) Peneliti merumuskan permasalahan secara operasional, yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian, yaitu rendahnya hasil belajar siswa dalam materi Persatuan dan Kesatuan di Wilayah Kabupaten/Kota.
- 2) Peneliti merumuskan hipotesis tindakan. Penelitian tindakan ini lebih fokus pada pendekatan alami di kelas, sehingga hipotesis yang dibuat bersifat sementara dan dapat berubah menyesuaikan dengan dinamika di lapangan.
- 3) Menetapkan dan merumuskan rencana tindakan yang mencakup hal-hal berikut:
 - Menetapkan indikator desain pembelajaran aktif berbasis permainan edukatif.
 - Menyusun metode dan alat untuk merekam data, seperti catatan lapangan, pedoman observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara sederhana, serta dokumentasi kegiatan belajar.
 - Menyusun rencana pengolahan data baik secara kualitatif (deskriptif) maupun kuantitatif (persentase ketuntasan belajar).
- 4) Membuat soal tes awal (pre-test) untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang materi Persatuan dan Kesatuan di wilayah kabupaten/kota.
- 5) Menentukan sumber data, yaitu siswa kelas V-B UPT SDN 067241 Medan, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, yang berjumlah 26 siswa.
- 6) Melaksanakan tes awal (pre-test) yang dilaksanakan pada hari Senin, 07 April 2025 mulai pukul 10.00 WIB hingga selesai. Hasil dari pre-test ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal siswa terkait materi, dan sebagai dasar dalam menentukan strategi dan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media Monopoli Pancasila.

Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Hasil temuan pada tahap pra-tindakan, peneliti menyusun rencana tindakan untuk memperbaiki masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Rencana tindakan ini disesuaikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di lokasi penelitian. Berikut adalah rencana tindakan yang akan dilakukan:

- Menyusun Modul Ajar
- Membuat Lembar Observasi
- Membuat Media Monopoli Pancasila
- Membuat Soal atau Tes

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I yaitu pada hari Jum'at, 11 April 2025. Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I, disesuaikan berdasarkan modul ajar yang telah dirancang selama 2 JP

Hasil Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai pengajar. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa, ditemukan beberapa hal, yaitu:

- Beberapa siswa kurang serius mengikuti permainan Monopoli Pancasila dan tidak fokus pada materi yang disampaikan melalui media tersebut.
- Sebagian siswa lebih asyik berbicara dengan teman kelompoknya tentang hal-hal di luar permainan.
- Meskipun suasana kelas menjadi lebih hidup, ada siswa yang masih malu untuk aktif bertanya atau menjawab pertanyaan selama bermain.
- Siswa masih tampak kebingungan dalam memahami keterkaitan antara pertanyaan dalam permainan dan konsep persatuan serta kesatuan di wilayah kabupaten/kota.
- Beberapa siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain, namun kurang serius saat diminta untuk membuat kesimpulan atau mencatat hal-hal penting dari pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran

pada siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 1 Data Hasil Observasi Aktivitas dan Keterlibatan Siswa Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus I

Memperhatikan Penjelasan Guru dan Aturan Permainan	Menjawab Pertanyaan dengan Relevan	Kerjasama dalam Kelompok	Mengaitkan Materi Permainan dengan Kehidupan Sehari-hari	Antusias dalam mengikuti permainan	Rata-Rata Nilai (%)
59%	45%	85%	69%	67%	64,87%

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran terdapat 5 aspek pengamatan, sehingga diperoleh skor maksimal adalah 390. Dari ke- 5 aspek tersebut, untuk melihat taraf keberhasilan penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran Monopoli Pancasila, maka disajikan tabel berikut:

Skor Maksimal	Skor yang di peroleh	Persentase taraf keberhasilan	Taraf keberhasilan
390	253	64,87%	Aktif

$$\text{Persentase Nilai Rata-Rata (NR)} = \frac{253}{390} \times 100\% = 64,87\%$$

Nilai NR di atas jika dikonversikan ke dalam kriteria taraf keberhasilan tindakan, maka aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran termasuk kriteria “aktif” (kisaran NR : 50% < NR ≤ 75%).

- Analisis Hasil Tes Siswa

Sebelum melaksanakan tes, guru telah menetapkan nilai minimum yang harus dicapai siswa untuk dinyatakan tuntas, yaitu nilai 65. Selain itu, guru juga menetapkan bahwa minimal 75% dari jumlah siswa harus mencapai ketuntasan dalam kelas. Sebelum tindakan dilakukan, guru juga telah mengadakan tes untuk mengetahui perbandingan antara prestasi belajar siswa sebelum dan setelah tindakan pada siklus I.

3) Refleksi

Berdasarkan pengamatan dan analisis data selama pelaksanaan siklus I, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi *Persatuan dan Kesatuan di Wilayah Kabupaten/Kota* di kelas V-B SDN 067241 Medan masih tergolong rendah. Tingkat ketuntasan belajar yang ditargetkan sebesar 75% dari jumlah siswa yang ada belum tercapai. Hasil refleksi dari siklus I ini akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus II, dengan fokus memperbaiki aspek-aspek yang belum terlaksana dengan baik dalam penggunaan media Monopoli Pancasila. Hal-hal yang sudah berjalan dengan baik akan tetap dipertahankan, sambil meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan aktif siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Berdasarkan refleksi pada siklus I disusunlah tindakan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang ditemukan. Rencana tindakan ini merupakan persiapan untuk melakukan tindakan selanjutnya sehingga pada saat melaksanakan tindakan tidak mengalami hambatan dan kesulitan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 14 April 2025. Peneliti tetap menggunakan metode *Cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran Monopoli Pancasila dan menggunakan modul ajar yang sama namun sedikit perbaikan pada aturan permainan dan isi pertanyaan .

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan pengamat. Dari hasil observasi yang telah dilakukan terlihat bahwa pada siklus II peserta didik menunjukkan antusias dalam belajar, peserta didik mulai tumbuh minat untuk menjawab soal- soal yang diberikan guru melalui kegiatan *game* Monopoli Pancasila antar kelompok.

4) Refleksi

- a. Hasil Analisis Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe STAD dengan berbantuan media ajar Monopoli Pancasila

Hasil observasi proses pembelajaran di kelas selama tindakan siklus II dilaksanakan dikemas dalam lembar observasi. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi untuk siswa yang secara ringkas dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 2. Data Hasil Observasi Aktivitas dan Keterlibatan Siswa Selama Proses Pembelajaran Pada Siklus II

Memperhatik an Penjelasan Guru dan Aturan Permainan	Menjawab Pertanyaan dengan Relevan	Kerjasama dalam Kelompok	Mengaitka n Materi Permainan dengan Kehidupan Sehari- hari	Antusias dalam mengikuti permaina n	Rata-Rata Nilai (%)
73%	67%	95%	95%	79%	81,79%

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran terdapat 5 aspek pengamatan, sehingga diperoleh skor maksimal adalah 390. Dari ke- 5 aspek tersebut, untuk melihat taraf keberhasilan penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran Monopoli Pancasila, maka disajikan tabel berikut:

Skor Maks.	Skor yang Diperoleh	Presentase Taraf Keberhasilan	Taraf Keberhasilan
390	319	81,79%	Sangat aktif

Berdasarkan data observasi siswa, dari 5 aspek pengamatan diperoleh skor maksimal adalah 100, sehingga presentase nilai rata- ratanya adalah : Presentase Nilai Rata- rata (NR) = $\frac{319}{390} \times 100 \% = 81,79\%$

Kriteria keberhasilan siswa mencapai 81,79 dengan taraf keberhasilan sangat aktif. Dari hal tersebut diperoleh kesimpulan bahwa taraf keberhasilan siswa sudah maksimal, sehingga tidak diperlukan tindakan selanjutnya.

b. Hasil Analisis Ketuntasan Kelas dan Tingkat Pemahaman

Ketuntasan kelas dan tingkat pemahaman ini diukur dengan cara menganalisis hasil tes *posstest* Siklus I dan *posttest* Siklus II. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II

mengalami kenaikan 30%. Presentase ketuntasan dan pemahaman pada siklus II mencapai nilai 88%. Sehingga dikatakan sudah memuaskan karena sudah melebihi standar ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 75 %.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Siklus I

Siklus I berlangsung selama 2 JP atau 2 x 35 menit (1 kali pertemuan). Materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran ini adalah persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota. Materi disajikan dengan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran Monopoli Pancasila. Dari hasil observasi selama siklus I didapatkan data aktivitas siswa pada pembelajaran yang terdiri dari 59% siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, 45% siswa mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang dibahas, 85% siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, 69% siswa aktif dalam kerja kelompok dan 67% siswa antusias dalam mengikuti pelajaran.

Data observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I tergolong aktif. Perolehan rata-rata skor pengamat adalah 64,87% dengan skor maksimum untuk semua aspek adalah 390 poin. Berdasarkan data tersebut, ternyata pada siklus I menunjukkan bahwa siswa cukup antusias dalam pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dilihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa cukup tinggi.

Data observasi hasil belajar siswa pada siklus I terlihat bahwa dari hasil tes belajar siswa, hanya 15 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 11 siswa lainnya memperoleh nilai yang belum memenuhi ketuntasan secara klasikal. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari target yang diharapkan, yaitu 58% dari jumlah siswa. Sebuah kelas dapat dianggap tuntas belajarnya jika minimal 80% siswa telah mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal.

Faktor yang menyebabkan indikator keberhasilan berdasarkan nilai kognitif ini tidak tercapai adalah kurang maksimalnya manajemen waktu dan pengelolaan kelas. Kemudian tidak adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu penyebab utama kegagalan ini adalah banyaknya siswa (11 orang) yang memperoleh nilai kurang dari 60,00, dan hanya 16 siswa yang mendapatkan nilai di atas 70,00.

Dengan mengevaluasi aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I, ditemukan perlunya perbaikan untuk siklus II. Perbaikan tersebut antara lain meliputi lebih memotivasi dan menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dibahas, terutama pada aspek-aspek yang masih belum berjalan dengan baik, dan perlunya bimbingan yang lebih intens pada kelompok paham sebagian dan kurang paham.

2. Siklus II

Siklus II berlangsung selama 2 JP (2 x 35 menit atau satu kali pertemuan). Materi yang diajarkan pada pembelajaran ini adalah persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota. Proses pembelajaran berlangsung sebagaimana Siklus I dengan perbaikan beberapa modifikasi aturan dalam menggunakan media pembelajaran Monopoli Pancasila sesuai hasil refleksi pada siklus I. Dari hasil observasi selama siklus I didapatkan data aktivitas siswa pada pembelajaran yang terdiri dari 73% siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, 67% siswa mengajukan pertanyaan yang relevan dengan materi yang dibahas, 95% siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, 95% siswa aktif dalam kerja kelompok dan 79% siswa antusias dalam mengikuti pelajaran.

Data observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I tergolong aktif. Perolehan rata-rata skor pengamat adalah 81,79% dengan skor maksimum untuk semua aspek adalah 390 poin. Berdasarkan data tersebut, ternyata pada siklus I menunjukkan bahwa siswa cukup antusias dalam pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dilihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa cukup tinggi.

Selanjutnya data observasi hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik dimana 88% ketuntasan belajar siswa tercapai dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang dilakukan oleh seluruh tim peneliti, disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan media Monopoli Pancasila sudah berjalan sangat baik, meskipun masih terdapat beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran yang muncul pada siklus II adalah:

1. Guru perlu lebih memperhatikan alokasi waktu dalam kegiatan pembelajaran. Waktu bermain Monopoli Pancasila perlu disesuaikan agar cukup untuk mendiskusikan

jawaban dan memperdalam pemahaman konsep persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota. Misalnya, mengurangi waktu pendahuluan dan menambah waktu refleksi setelah permainan.

2. Penggunaan media Monopoli Pancasila sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan kerja sama, namun untuk peserta didik dengan gaya belajar visual, perlu ditambahkan alat bantu seperti peta wilayah, gambar ilustratif, atau video pendek terkait persatuan dan kesatuan agar pemahaman konsep menjadi lebih menyeluruh.

Berdasarkan hasil pembahasan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD berbantuan media pembelajaran monopoli pancasila pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada nilai rata-rata pre-test siklus I yaitu 58,07 dan hasil post-test siklus I yaitu 60,23. Peningkatan yang signifikan terjadi setelah perbaikan melalui perlakuan pada siklus II dengan menunjukkan peningkatan hasil nilai rata-rata post-test yaitu 80,36
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran monopoli pancasila pada pembelajaran kelas V B dengan materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan ketika pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran monopoli pancasila. Berdasarkan hasil penelitian Siklus I menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 58% dengan rata-rata nilai 69,23, sedangkan Siklus II mengalami peningkatan menjadi 88% dengan rata-rata nilai 80,36.
3. Pembelajaran menggunakan model *Cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran monopoli pancasila berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B pada materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten/kota di SDN 067241 Medan dan Model *Cooperative* tipe STAD dengan berbantuan media pembelajaran monopoli

pancasila efektif untuk meningkatkan kolaborasi dan minat belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(16), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11759>
- Dwiyono. (2017). Pengembangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(10), 343–351.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(8), 56–65.
- Isnaini, A. N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta] Yogyakarta, 1–137.
- Khairunnisa. (2019). *Pengaruh Media Permainan Tradisional Congklak terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI Salafiyah Kota Cirebon*. IAIN Syekh Nurjati.
- Mauliza, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 3 Putra Bangsa Lhoksukon Aceh Utara. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry], Banda Aaceh, xii–200.
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembang biakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(7), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 659–663.

- Ricardo, & Meilani R I. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Perkantoran*, 1(1), 79–92.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran* (1st ed.). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati