

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PANCASILA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA SEKOLAH DASAR**

Sofia Nur Amelia¹, Dian Permatasari Kusuma Dayu², Rosniwati³, Himatul
Khoiroh⁴, Kemas Abdussyukur⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail: shofiaamelia251@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in the Pancasila Education subject through the application of the Pancasila Monopoly learning media. This learning media was developed as an interactive and interesting tool for students, with the hope of increasing their motivation and understanding of Pancasila material. The research method used was classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were class V students at SDN Gading V Surabaya, totaling 15 girls and 17 boys. The research results in cycle I were 62%, increasing to 31% in cycle II to 93%. Then the increase in learning motivation was shown by obtaining a percentage increase in students' learning motivation in the pre-cycle, which was originally 44%, increasing in cycle I by 18% to 62% and experiencing an increase of 31% in cycle II to 93%. Based on the research results, the application of the Pancasila Monopoly learning media in the Pancasila Education subject can increase the learning motivation of class V students at SDN Gading V Surabaya.

Keywords: Pancasila Monopoly, Learning Motivation, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran Monopoli Pancasila. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai alat bantu yang interaktif dan menarik bagi siswa, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Gading V Surabaya yang berjumlah 15 perempuan dan 17 laki-laki. Hasil penelitian pada siklus I sebesar 62% meningkat hingga 31% pada siklus II menjadi 93%. Kemudian peningkatan motivasi belajar ditunjukkan dengan perolehan persentase peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pra siklus yang semula 44% meningkat pada siklus I sebanyak 18% menjadi 62% dan mengalami peningkatan sebesar 31% pada siklus II menjadi 93%. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran monopoli pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Gading V Surabaya.

Kata Kunci: Monopoli Pancasila, Motivasi belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Pendidikan merupakan upaya sadar dan disengaja individu, yang berkelanjutan dan terus berubah seiring berjalannya waktu. Pendidikan ada sejak seseorang dilahirkan hingga meninggal dunia. Pendidikan bersifat fleksibel karena berubah dari waktu ke waktu menjadi lebih baik guna menghadapi pendidikan di masa depan yang lebih kompleks.

Menurut Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 "Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Hasbullah, 2008:4) bahwa Pendidikan merupakan tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Adapun maksudnya, Pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota

Masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Marquis dan Hilgard dalam (Amral, 2020) menyatakan bahwa sejatinya belajar merupakan sebuah proses pencarian informasi yang terjadi pada seseorang dengan cara latihan, melakukan pengkajian lalu pada akhirnya terjadi perubahan terhadap diri seseorang tersebut. Proses belajar yang dikatakan baik dapat dilihat ketika: (1) peserta didik memiliki andil dalam proses kegiatan belajar mengajar, sampai proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar tidak hanya berpusat pada guru. (2) adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat aktif selama pembelajaran. (3) menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat peserta didik memiliki semangat dalam belajar. Motivasi belajar erat kaitannya dengan semangat belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan gambaran nyata mengenai keberhasilan belajar mengajar di kelas, baik disampaikan oleh guru maupun dari hasil diskusi (Silvani Ali, 2022).

Berdasarkan observasi awal mengenal karakteristik peserta didik, dengan melalui beberapa pertemuan dan interaksi serta didukung dengan data-data seputar gaya belajar peserta didik. Temuan yang didapatkan peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas V SDN Gading V Surabaya memiliki gaya belajar visual, audio visual serta kinestetik. Peserta didik kelas V SDN Gading V Surabaya memiliki keaktifan yang tinggi dan senang bergerak serta banyak diantaranya menyukai belajar sambil bermain. Namun peserta didik terkesan kurang semangat, cepat menjadi bosan dan sering bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran, sehingga mengindikasikan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar. Ini menjadi masalah paling mendasar yang sering dikeluhkan oleh peserta didik dimana perasaan bosan atau jenuh dengan proses pembelajaran atau kegiatan belajar di kelas karena aktivitas belajar peserta didik yang hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru saja tanpa berperan aktif dalam proses pembelajaran (Wahyu Bagja Sulfemi, 2019).

Selain itu, temuan pada data lapangan menunjukkan persentase

motivasi belajar siswa kelas V sebesar 44% presentasi itu menunjukkan bahwa masih rendah dan menjadi alasan peneliti untuk mengambil Langkah peningkatan motivasi belajar. Temuan lainnya adalah kesadaran siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan masih kurang sehingga mempengaruhi prestasi akademik siswa yang secara tidak langsung berkaitan dengan kemampuan kognitifnya yang kurang masih kurang.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar salah satunya dipengaruhi oleh adanya faktor motivasi. Keinginan dalam diri seseorang untuk belajar akan membuat orang tersebut mendapatkan hasil yang diinginkan dalam belajar. Dalam hal ini, motivasi tentunya berperan sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Adanya motivasi dalam diri seseorang menyebabkan dorongan untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan menciptakan hasil belajar yang optimal (Rahman, 2021).

Motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntungan keuntungan kegiatan belajar belajar tersebut cukup menarik bagi siswa

untuk melakukan kegiatan belajar. motivasi dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan factor ekstrinsik. Factor intrinsik terdiri dari motivasi awal belajar dan minat. Faktor ekstrinsik terdiri dari hadiah dan hukuman, kualitas guru dan pengajaran, serta fasilitas pendukung belajar

Upaya guru dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik dapat memunculkan peningkatan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara supaya dapat mempermudah peserta didik dalam belajar serta tidak mudah bosan (Rohmatul Umayah, 2019). Menurut (Sadiman, 2012), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat membangkitkan minat belajar. Dengan menggunakan media guru dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi, dan dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu, serta dapat memberikan keseragaman pengamatan dan persepsi, juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan

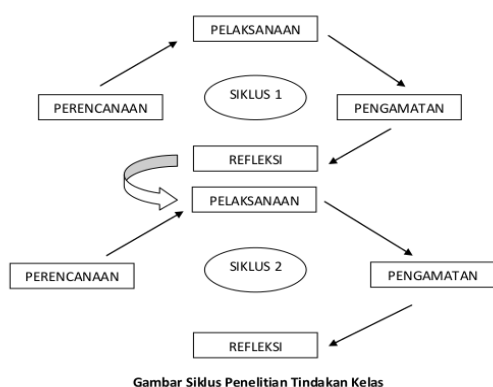
kecepatan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok diterapkan di kelas V adalah media pembelajaran monopoli Pancasila.

Alasan lain mengapa permainan monopoli pancasila sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yakni setelah peneliti melakukan observasi bahwa adanya ditemukan karakteristik peserta didik yang suka belajar dengan bermain sehingga jika permainan dijadikan media pembelajaran secara tidak langsung akan memicu semangat peserta didik dalam belajar serta adanya kompetisi dalam permainan memacu peserta didik untuk mau turut serta aktif. Adanya kelebihan lain dari permainan ini yakni merupakan permainan yang familiar dan hampir semua peserta didik mengerti aturan main.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Penelitian tindakan kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peran yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba

dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tindak Kelas (PTK). Menurut Mc Taggart penelitian tindak kelas merupakan penelitian yang diarahkan untuk memecahkan masalah atau perbaikan. Model Penilaian Tindak Kelas (PTK) yang digunakan pada penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus. Penelitian Tindakan kelas terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gading V Surabaya. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V A SDN Gading V Surabaya dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 peserta didik dengan jumlah 15 perempuan dan 17 peserta didik laki-laki. Tindakan terhadap kelas dilakukan berdasarkan hasil dari mengkaji permasalahan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes peningkatan motivasi belajar, dan dokumentasi. Tes bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan. Penelitian dianggap berhasil jika hasil belajar siswa melebihi nilai ketuntasan minimal dengan indikator keberhasilan minimal sebesar 75%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

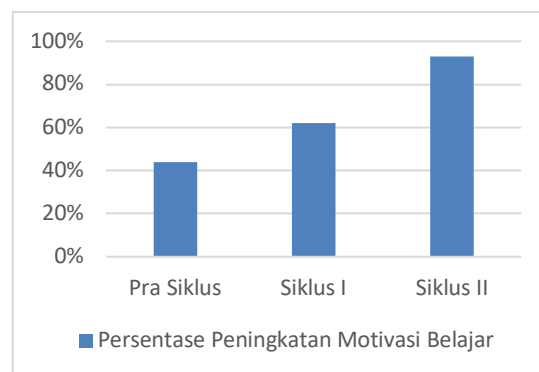
Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media monopoli Pancasila dilakukan pengumpulan data menggunakan tes formatif yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II pada semester ganjil.

Tabel 1 Persentase ketuntasan peningkatan motivasi belajar peserta didik mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VA

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas >75	Jumlah Siswa Tidak Tuntas <75	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	14	18	44%
Siklus I	20	12	62%
Siklus II	30	2	93%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pra siklus memperoleh persentase 44% peserta didik yang tuntas pada pra siklus hanya 14 peserta didik yang mencapai nilai KKM 75 dan 18 lainnya belum tuntas. Pada siklus I memperoleh persentase 62% peserta didik yang tuntas pada siklus I 20 peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM 75 dan 12 peserta didik lainnya belum tuntas. Selanjutnya pada siklus II memperoleh persentase sebanyak 93% Dimana peserta didik yang tuntas sebanyak 30 peserta didik yang nilainya di atas KKM 75 dan terdapat 2 peserta didik yang belum tuntas.

Peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media pembelajaran monopoli Pancasila dari pembelajaran pra siklus, siklus I dan siklus II ditunjukkan pada diagram dibawah ini.



Grafik 1. Diagram Persentase peningkatan motivasi belajar menggunakan media pembelajaran monopoli Pancasila pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VA

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran monopoli Pancasila dapat memberikan peningkatan pada motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran monopoli Pancasila secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi “Pacasila dalam Kehidupanku”. Media pembelajaran monopoli Pancasila dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menjadikan peserta didik menjadi luwes dan memungkinkan peserta

didik untuk memainkan perannya di dalam permainan. Permainan juga menciptakan suasana hiburan yang menyenangkan sehingga menarik perhatian peserta didik agar mau berkompetensi dalam permainan (Maharani, 2019)

Penerapan media monopoli Pancasila dalam penelitian ini terbukti berhasil dalam penelitian ini terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fitriyawaty, 2013) bahwa media monopoli Pancasila merupakan media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut (Wulandari dan Sukirno, 2018) menyatakan bahwa dengan penggunaan media monopoli Pancasila dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli Pancasila diterapkan dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diikuti oleh 32 peserta didik kelas VA SDN Gading V Surabaya. Dengan penggunaan media pembelajaran monopoli Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menciptakan interaksi positif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pra siklus memperoleh 44% dan peningkatan motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I mencapai persentase 62% sedangkan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus II mencapai persentase 93% dengan selisih peningkatan sebesar 31%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN Gading V Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2014 Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Eny Kurniawati, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn', *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1.1 (2021), 1–5.
- Jainiyah Jainiyah (*et al*), 'Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2.6 (2023), 1304–9.
- Mimik Supartini (*et al*), 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10.2 (2016), 1858–4985.
- Novi Johar Alimuddin Mayasari, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, ed. by Kang Emha, 1st edn (Jawa Tengah: CV. Rizquna, 2014).
- Rohita, 'Metode Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis Untuk Mahasiswa Dan Guru', *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5.1 (2016), 1689–99.
- Sindiarni Halifah, Fitriyanto, dan Siti Mudrikah, 'Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila', *Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 3.5 (2023), 92–107.
- Zulfitriah Akbar, Wulandari Syahrial, dan Bunga Ayu, 'Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik', *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 7.2 (2022), 126–33.