



**PERMAINAN MONCER UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Tutuk Nuryati

Sekolah Dasar Negeri Bancamara III, Sumenep, Jawa Timur, Indonesia

Contributor Email: tutuknur12@gmail.com

Received: Oct 31, 2021

Accepted: May 8, 2023

Published: Nov 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/829>

Abstract

The learning outcomes of class VI students at SDN Bancamara III regarding Natural Appearance and Social Conditions of Neighboring Countries still do not meet the KKM set by the school. Of the 21 students, only 2 students could meet the KKM while the others could not meet the KKM, the cause was the lack of motivation of students in participating in learning. Students feel bored when studying indoors. Students have difficulty understanding social studies material because the majority of it is material that needs to be memorized. This research uses the PTK method which consists of two cycles. Each cycle consists of four steps, namely planning, implementation, observation and reflection. The aim of this research is to describe the use of the MONCER (Smart Monopoly) game media on Natural and Social Appearance material from neighboring countries for class VI students at SDN Bancamara III, Dungkek District, Sumenep Regency. From the results of data analysis, it was found that student learning outcomes increased from an average of 38.09% classical completeness in cycle I to 90.47% in cycle II. Based on the data obtained, it can be concluded that the use of MONCER game media can improve student learning outcomes.

Keywords: *Game, Monopoly, Activity, Learning Outcomes*

Abstrak

Hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Bancamara III tentang Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara Tetangga masih belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah. Dari 21 peserta didik hanya 2 peserta didik yang dapat memenuhi KKM sedangkan yang lain tidak dapat memenuhi KKM, penyebabnya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik merasa bosan saat belajar di dalam ruangan. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPS karena mayoritas adalah materi yang perlu dihafal. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat Langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media permainan MONCER (Monopoli Cerdas) pada materi Kenampakan Alam dan Sosial negara-negara tetangga pada peserta didik kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungek Kabupaten Sumenep. Dari hasil Analisa data didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari rata-rata ketuntasan klasikal 38,09% pada siklus I menjadi 90, 47% pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan MONCER dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Permainan, Monopoli, Aktovitas, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Kemampuan guru memilih media pembelajaran sangat menentukan kualitas proses belajar mengajar yang dikelolanya. Arsyad (2011) mengemukakan, "Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan memudahkan penafsiran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa." Tidak hanya itu Kemp dan Dayton (1985) menyatakan bahwa Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2010) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu dengan media pengajaran akan menjadi lebih menarik dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial yang diberikan di Sekolah Dasar terdiri dari dua kajian pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah (Bijanti, 2023). Maka dari itu Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu pelajaran penting yang perlu diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Tujuannya agar siswa

dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial juga diberikan untuk bekal pengetahuan, bekal nilai dan sikap, serta keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa, dan negara (Masria, 2021). Sedangkan tujuan pembelajaran IPS adalah, supaya siswa bisa mengembangkan pengetahuan, nilai, dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia zaman dahulu hingga kini sehingga siswa bangga sebagai bangsa Indonesia. Hal inilah yang menyebabkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu penting untuk dipelajari dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, di SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS walaupun sudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media. Salah satu permasalahan yang ditemukan peneliti adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal ulangan harian. Dari data yang ada pada peneliti, hasil dari penilaian formatif sebelumnya, khususnya pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga, rata-rata hasil belajar dari 21 orang peserta didik ada 19 peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM dan hanya 2 yang bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yang itu pun nilainya tidak terlalu istimewa.

Hasil refleksi peneliti dan diskusi dengan teman sejawat teridentifikasi beberapa masalah terhadap pembelajaran muatan pelajaran IPS. Masih terdapat peserta didik yang tidak berhasil mencapai tujuan seperti yang diharapkan. Pertama, penyebabnya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik merasa bosan saat belajar di dalam ruangan. Peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPS karena mayoritas adalah materi yang perlu dihafal. Kedua, metode yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran masih konvensional. Guru

mendominasi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta kurang memaksimalkan peranan metode/teknik pembelajaran dalam proses pembelajaran, sementara tugas-tugas yang diberikan sama dengan yang ada di buku teks, dan siswa hanya duduk diam mendengarkan guru kemudian mengerjakan tugas (Budiyanto, 2021). Hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Ketiga, tidak menggunakan media. Selain penggunaan metode yang variatif, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Prayitno, 2018). Keterbatasan sarana dan prasarana di daerah tempat peserta didik belajar, seperti kurangnya ketersediaan buku, alat peraga sampai tidak tersedianya jaringan listrik di daerah tempat peserta didik belajar, juga menjadi masalah bagi penulis dalam menentukan penggunaan serta media dalam pembelajaran.

Mengacu pada beberapa permasalahan sebagaimana diuraikan di atas, perlu kiranya melakukan terobosan untuk menemukan hal yang terbaik dalam pembelajaran IPS dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Karena hal tersebut peneliti memutuskan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam menumbuhkan aktivitas peserta didik dalam belajar, karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain untuk itu penulis memodifikasi suatu permainan menjadi permainan edukatif atau permainan yang mendidik. Dalam hal ini penulis memodifikasi permainan monopoli yang biasa dimainkan anak-anak menjadi permainan yang bermuatan pelajaran IPS sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar. Permainan *Moncer* ini sengaja dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPS. Beberapa kelebihan permainan ini adalah alatnya mudah untuk dibuat, tidak membutuhkan piranti listrik, dan permainan ini sudah lazim pada masyarakat.

Permainan *Moncer* akronim dari Monopoli Cerdas terinspirasi dari permainan monopoli yang dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menjadi permainan yang mengandung muatan pelajaran IPS dan relevan untuk dijadikan media pembelajaran. Sedangkan kata cerdas di sini menggambarkan

bahwa pemain-pemain ini harus cerdas mengaplikasikan keterampilan numerasi dan literasi finansial untuk dapat menguasai petak-petak yang ada di dalam papan permainan, sehingga nantinya bisa keluar sebagai pemenang. Sehingga, penulis meyakini bahwa permainan *Moncer* ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggunaan media permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga pada peserta didik kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep (2) mendeskripsikan aktivitas peserta didik kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep dalam menggunakan media permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga (3) mendeskripsikan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep dalam menggunakan media permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga.

B. Metode

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan rancangan peneliti tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas yang digunakan mengadopsi model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat langkah yaitu, tahap yaitu tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi (Arikunto, 2015: 42). Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan rencana pembelajaran, alat-alat media permainan *Moncer*, soal evaluasi dan instrument observasi untuk peserta didik dan untuk guru. Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran. Tahap pengamatan dilakukan observasi untuk peserta didik dan guru. Observasi dilakukan oleh rekan sejawat. Pada tahap refleksi peneliti dan rekan sejawat berdiskusi untuk membahas temuan-temuan. Empat langkah tersebut dilakukan dalam satu siklus. Siklus diulangi jika hasil yang diharapkan belum sesuai.

PTK dilakukan oleh guru dan diaplikasikan langsung dalam kelas untuk dapat memecahkan masalah dalam proses dan hasil belajar, sehingga merupakan solusi langsung atau cepat dan segera atas permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar (Kemmis *and* Taggart, 1990). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sengaja dipilih oleh peneliti, sebab penelitian ini memiliki karakteristik berusaha memperbaiki proses pembelajaran yang tidak kondusif, yaitu rendahnya aktivitas peserta didik terhadap muatan pelajaran IPS, peserta didik yang merasa bosan dan tidak betah di kelas sehingga hal tersebut berdampak pada minimnya pemahaman dan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep. Mata pelajaran pada saat penelitian adalah muatan pelajaran IPS pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga semester I. Jumlah peserta didik kelas VI sebanyak 21 orang peserta didik, yang terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 9 orang peserta didik perempuan. Peneliti adalah guru kelas VI dengan kualifikasi Pendidikan Sarjana Pendidikan Sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2019. Pelaksanaan pengamatan dibantu oleh kepala sekolah yang bertindak sebagai observer dan peneliti juga berkolaborasi dengan teman sejawat.

Penelitian ini menggunakan 3 instrumen, yaitu (a) Instrumen aktivitas guru dan peserta didik, (b) Instrumen observasi peserta didik, (c) Instrumen hasil evaluasi (penilaian pengetahuan/tes tulis) yang dikerjakan individu yaitu untuk mengetahui keberhasilan/ketuntasan. Kriteria keberhasilan pembelajaran mencerminkan efektivitas penggunaan media pembelajaran yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan belajar peserta didik. Kategori ketuntasan belajar yang dimaksud dalam laporan ini adalah ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan belajar tercapai apabila paling sedikit 80% peserta didik di kelas tersebut telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) serta nilai rata-rata kelas sudah minimal mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil yang didapat dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan yang terdiri dari 4 tahapan setiap siklusnya seperti uraian berikut.

a. Siklus I

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran antara lain: rencana pelaksanaan pembelajaran I, media permainan *moncer*, soal evaluasi I, instrumen observasi peserta didik untuk kegiatan pembelajaran I, dan instrumen observasi kualitas pembelajaran/ aktivitas guru dan peserta didik I serta alat-alat pembelajaran yang mendukung.

2) Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran untuk siklus I dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan *Moncer* ada 3 tahap, yaitu tahap pengenalan media permainan *Moncer*, menjelaskan aturan permainan *Moncer*, dan melaksanakan permainan *Moncer*.

Pada tahap pengenalan media permainan *moncer*, guru menunjukkan media *Moncer* mulai dari nama *Moncer* (yaitu singkatan dari Monopoli cerdas) menunjukkan alat-alat permainan, yang berupa papan permainan dadu, pion, kartu kesempatan, uang monopoli, kartu SKP (Syarat Kepemilikan Properti) dan dana umum.

Permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) memiliki aturan yang sedikit berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Selain membutuhkan kecerdikan mengatur strategi untuk memenangkan permainan, permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) juga memerlukan keterampilan literasi dan numerasi. Selain itu juga dibutuhkan keterampilan literasi finansial untuk melakukan transaksi ekonomi yang ada pada permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) ini. Berikut akan disajikan tabel perbedaan peraturan permainan monopoli dengan permainan *Moncer* (Monopoli Cerdas) disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Perbedaan Permainan Monopoli Biasa dengan Moncer

Jenis Perbedaan	Permainan Monopoli Biasa	Permainan Monopoli Cerdas
Dadu	Menggunakan dua dadu	Menggunakan satu dadu
Pembelian properti	Pemain dapat membeli properti bila bidaknya mendarat di petak tersebut	Pemain dapat membeli properti bila bidaknya mendarat di petak tersebut dan harus mampu menjawab pertanyaan pada kartu SKP (Syarat Kepemilikan Properti) dengan tepat. Jika tidak, maka kesempatan untuk membeli properti tersebut hangus.
Pembangunan rumah	Pemain harus memiliki satu kompleks tanah. Baru bisa membangun rumah	Pemain tidak harus memiliki satu kompleks tanah. Namun harus menjawab dengan tepat pertanyaan di kartu IMB (Ijin mendirikan Bangunan).
Pembayaran sewa	Pemain yang mendarat di petak tanah milik pemain lain wajib membayar sewa sesuai dengan harga yang tertera pada STKP (Sertifikat Tanda Kepemilikan Properti)	Pemain yang mendarat di petak tanah yang dimiliki pemain lain wajib menjawab pertanyaan yang diajukan oleh sang pemilik petak. Jika berhasil maka pemain membayar separuh harga sewa, jika gagal maka pemain tersebut wajib membayar dua kali lipat dari harga sewa yang tertera pada STKP (Surat Tanda Kepemilikan Properti)

Sebelum tahap melaksanakan permainan dimulai, peserta didik dibentuk dulu menjadi kelompok kecil dengan metode Jigsaw. Kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk membaca sepiantas materi yang akan dijadikan dasar permainan ini. Setelah selesai baru permainan di mulai. Setelah akhir pembelajaran peserta didik diberikan evaluasi tertulis. Adapun hasilnya diuraikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Evaluasi Tertulis

No.	Nilai	Hasil
1	Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik	63,33
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	8
3	Persentase ketuntasan belajar	38,09 %

Dari tabel di atas di peroleh data, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 63,33, jumlah peserta didik yang tuntas belajar atau yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) ada 8 orang dari 21 orang peserta didik, dan persentase ketuntasan belajar 38,09%. Berdasarkan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan dalam penelitian ini, hasil capaian tersebut masih belum memenuhi target.

3) Tahap Pengamatan

Hasil observasi pada siklus I yang dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran muatan pelajaran dengan materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara Tetangga dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 3. Lembar Observasi

Aspek yang Diamati		Penilaian
<i>Kegiatan Pendahuluan</i>		
1	Memotivasi peserta dalam memulai pembelajaran	2
2	Menyampaikan tujuan, dan skenario kegiatan pembelajaran	2
<i>Kegiatan Inti</i>		
1	Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama peserta didik	2
2	Membimbing peserta didik melakukan kegiatan	3
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	3
<i>Pelibatan peserta dalam pembelajaran</i>		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar	2
2	Merespon positif partisipasi peserta	2

Aspek yang Diamati	Penilaian
3 Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar	2
<i>Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran</i>	
1 Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media belajar	3
2 Melibatkan peserta dalam pemanfaatan media belajar	3
<i>Pelaksanaan penilaian pembelajaran</i>	
1 Melaksanakan penilaian sikap	3
2 Melaksanakan penilaian pengetahuan	3
3 Melaksanakan penilaian keterampilan	3
<i>Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran</i>	
1 Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	3
2 Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	2
<i>Kegiatan Penutup</i>	
1 Memfasilitasi peserta merangkum materi pelajaran	3
2 Melakukan re-refleksi proses dan materi pelajaran	3
Jumlah	40

Keterangan :

Nilai dan kriteria (1) Kurang baik; (2) Cukup baik; (3) Baik (4) Sangat baik

Dari Tabel 3 di atas dapat diperoleh bahwa guru mendapatkan penilaian yang cukup baik dari pengamat. Dari nilai keseluruhan hanya terdapat beberapa nilai saja yang cukup baik. Namun demikian penelitian tersebut belum merupakan hasil yang optimal. Untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian untuk menyempurnakan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan Moncer selanjutnya. Aspek-aspek tersebut antara lain, memotivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, membimbing peserta didik, mendiskusikan langkah-langkah kegiatan Bersama peserta didik, menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar, menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar, menggunakan Bahasa tulis yang baik dan benar.

4) Tahap Refleksi

Dalam mengadakan refleksi, peneliti telah berdiskusi dengan teman sejawat untuk mengkaji temuan pada siklus I, baik kekurangan maupun kelebihan selama proses pembelajaran yang dijadikan dasar untuk menyusun dan melaksanakan perbaikan pembelajaran kembali pada siklus 2. Dari hasil evaluasi siklus I dapat disimpulkan bahwa tidak tercapainya ketuntasan belajar secara klasikal disebabkan oleh beberapa hambatan berikut ini :

- a) Sebagian peserta didik kurang semangat karena pembagian kelompok yang heterogen membuat peserta didik yang berkemampuan rendah merasa rendah diri.
- b) Peserta didik masih kurang menguasai materi.
- c) Sebagian peserta didik terlihat mengobrol dan gaduh pada saat melangsungkan permainan karena kurang mengerti tentang aturan permainan.
- d) Sebagian peserta didik bosan dalam mengikuti permainan karena merasa pertanyaan terlalu sulit.
- e) Pada saat permainan berlangsung ada waktu jeda lama, karena peserta didik tak mampu menjawab pertanyaan sampai akhirnya menyerah.
- f) Peserta didik berkali-kali menanyakan aturan permainan kepada guru atau teman yang lain karena belum begitu mengerti yang membuat suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan hasil refleksi pada proses perbaikan pembelajaran di siklus I maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II yaitu:

- 1) Guru mengubah susunan kelompok berdasarkan hasil evaluasi siklus I.
- 2) Guru menganjurkan peserta didik untuk membaca kembali materi yang sudah dipelajari di rumah.
- 3) Guru memberikan hadiah sebagai penghargaan kepada pemenang permainan supaya menjadi bagi motivasi peserta didik.

- 4) Guru menuliskan aturan permainan di kertas dan membagikan ke masing-masing kelompok.
- 5) Berdasarkan hasil refleksi tersebut guru sebagai peneliti harus menyusun perencanaan perbaikan pada siklus II.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Pada siklus sebelumnya masih terdapat kekurangan, sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan cara tanya jawab kesulitan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media permainan *Moncer*. Selain itu peneliti juga berdiskusi dengan teman sejawat tentang strategi yang akan digunakan a[pada siklus II ini, berdasarkan temuan-temuan di siklus I. Dari hasil tindakan tersebut peneliti menyiapkan rancangan pembelajaran dengan strategi yang berbeda dari siklus I.

2) Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran II yang telah direvisi dan pelaksanaannya melalui tahapan berikut. Seperti halnya pada siklus I, pada tahapan penguatan media permainan *Moncer* peneliti mengingatkan kembali komponen-komponen media permainan *Moncer* pada peserta didik, agar pembelajaran menggunakan media permainan *Moncer* lebih mudah diterima oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai yang diharapkan.

Peraturan permainan pada siklus II ini secara umum masih sama dengan siklus I, perbedaannya terletak pada pembagian Kelompok yang pertama merupakan kelompok yang memperoleh nilai postes lebih tinggi dari kelompok yang lain. Kelompok yang kedua adalah kelompok yang memperoleh nilai sedang pada posttest di siklus I. Sedangkan kelompok yang ketiga adalah kelompok yang memperoleh nilai rendah pada posttest siklus I.

Setelah pembagian kelompok usai, guru menjelaskan aturan main untuk masing-masing kelompok. Aturan main untuk kelompok yang pertama

lebih ketat dari kelompok yang lain. Pada kelompok yang pertama para pemain dilarang untuk melihat buku saat harus menjawab pertanyaan sebagai syarat utama untuk melakukan transaksi ekonomi.

Berbeda dengan kelompok yang pertama kelompok kedua masing-masing anggotanya mempunyai satu kesempatan untuk melihat buku atau bertanya pada teman yang dianggap mampu membantunya untuk menjawab pertanyaan, jika mengalami kesulitan. Sedangkan kelompok yang ketiga adalah kelompok yang paling longgar dalam permainan ini. Kelompok ketiga ini masing-masing anggotanya memiliki tiga kali kesempatan untuk membuka buku atau bertanya kepada teman yang mampu membantunya menjawab pertanyaan sebagai syarat utama untuk melakukan transaksi ekonomi. Setelah penjelasan tentang aturan main selesai, guru meminta masing-masing kelompok untuk melakukan permainan secara jujur dan semangat.

Selanjutnya pembentukan kelompok baru, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan peraturan permainan, maka permainanpun dimulai. Peneliti juga mulai berkeliling sambil mengamati aktivitas peserta didik. Dan memberikan arahan. Dari perbaikan pembelajaran awal atau siklus I pada peserta didik kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek Kabupaten Sumenep, pembelajaran IPS tentang Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga, diperoleh data bahwa tingkah laku peserta didik tidak mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sangat tinggi.

Tingkah laku yang tidak relevan seperti peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai yang diarahkan oleh guru, mengganggu teman yang lain dan acuh tak acuh dalam proses pembelajaran berlangsung kelompok sangat besar. Sehingga hal itu berdampak pada perolehan hasil formatif yang masih rendah, bahkan rata-rata tes formatif tidak melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Walaupun demikian pada akhir Siklus I, nilai belajar peserta didik sudah mulai meningkat, jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Adapun perbandingan hasil atau nilai hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran pada siklus II, dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Hasil Belajar

No	Nilai	Hasil
1	Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik	75,23
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	19
3	Persentase ketuntasan belajar	90,47

Pada tabulasi Tabel 4 di atas didapatkan data, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 75,23. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar ada 19 orang dari 21 orang peserta didik, sedangkan presentase ketuntasan belajarnya mencapai 90,47%.

3) Tahap Pengamatan

Hasil Pengamatan (observasi) siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 5. Lembar Observasi

Aspek yang Diamati	Penilaian
<i>Kegiatan Pendahuluan</i>	
1 Memotivasi peserta dalam memulai pembelajaran	4
2 Menyampaikan tujuan, dan skenario kegiatan pembelajaran	4
<i>Kegiatan Inti</i>	
1 Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama peserta didik	3
2 Membimbing peserta didik melakukan kegiatan	4
3 Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	3
<i>Pelibatan peserta dalam pembelajaran</i>	
1 Menumbuhkan partisipasi aktif peserta dalam kegiatan belajar	4
2 Merespon positif partisipasi peserta	4
3 Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme peserta dalam belajar	3
<i>Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran</i>	
1 Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media belajar	4
2 Melibatkan peserta dalam pemanfaatan media belajar	4
<i>Pelaksanaan penilaian pembelajaran</i>	
1 Melaksanakan penilaian sikap	3
2 Melaksanakan penilaian pengetahuan	4
3 Melaksanakan penilaian keterampilan	3

Aspek yang Diamati	Penilaian
<i>Penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran</i>	
1 Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	3
2 Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	3
<i>Kegiatan Penutup</i>	
1 Memfasilitasi peserta merangkum materi pelajaran	3
2 Melakukan rerefleksi proses dan materi pelajaran	4
Jumlah	60

Keterangan :

Nilai dan kriteria (1) Kurang baik; (2) Cukup baik; (3) Baik (4) Sangat baik

Dari tabel 5 hasil pengamatan (observasi) di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan media permainan *Moncer*, ada beberapa aspek mendapatkan penilaian cukup baik terutama dalam membimbing peserta didik melakukan permainan *Moncer* ini. Untuk aspek yang lain juga mengalami peningkatan antara lain antusias peserta didik, peserta didik lebih berani mengemukakan atau mengajukan pendapat.

4) Tahap Refleksi

Pada siklus II ini temuan yang diperoleh oleh peneliti antara lain (1) pembelajaran berlangsung dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek sudah baik; (2) Berdasarkan data hasil pengamatan, diketahui bahwa peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung; (3) Kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan, sehingga menjadi lebih baik; dan (4) Rata-rata hasil belajar, jumlah peserta didik yang tuntas, dan ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II juga mengalami peningkatan.

Revisi pelaksanaan pada siklus II peneliti telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Moncer* dengan baik, dapat dilihat dari aktivitas peserta didik serta rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak. Tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah

memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada agar pada pelaksanaan proses pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan media permainan *Moncer* pada muatan pelajaran IPS di Materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara-negara Tetangga dapat dipertahankan dan ditingkatkan

2. Pembahasan

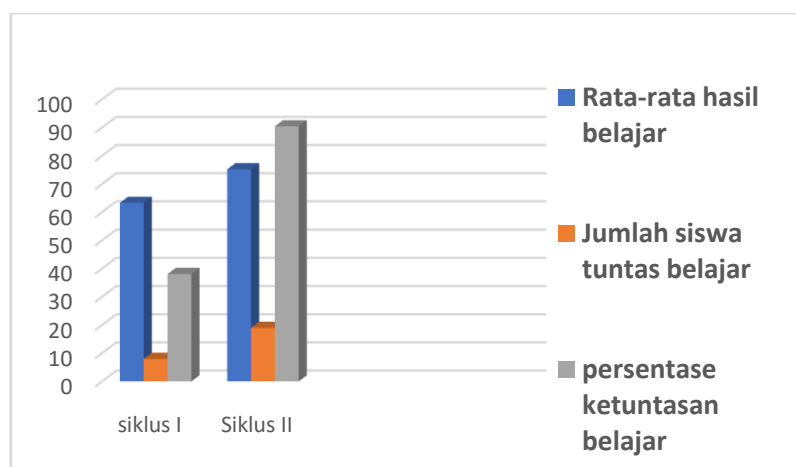
Sebelum pelaksanaan Tindakan kelas dengan menggunakan media permainan *Moncer*, guru melaksanakan pembelajaran dengan cara yang konvensional. Metode ceramah, tidak menggunakan media dan tidak menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik terkesan pasif dan pembelajaran hanya terpusat pada guru. Pembelajaran kali ini, pada muatan pembelajaran IPS materi Kenampakan alam negara-negara tetangga dengan menggunakan media permainan *moncer* dapat menghilangkan asumsi bahwa pembelajaran IPS hanya berpusat pada guru.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media *Moncer* dan diterapkan dalam pembelajaran IPS pada materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara Tetangga, terlihat perubahan yang signifikan pada aktivitas belajar peserta didik. Peserta didik terlihat ceria dan bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini juga ditandai kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan dalam permainan. Hal tersebut dapat diketahui dari lembar pengamatan yang dilakukan guru dan observer, yaitu aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung ada peningkatan, terlihat siklus I ke siklus II dari nilai cukup baik ke nilai baik.

Rata-rata hasil belajar pun demikian setelah adanya perbaikan pembelajaran IPS menggunakan media permainan *Moncer* terlihat dari tes tulis peserta didik hasil evaluasi siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan dari siklus I 63,33 dan siklus II 75,23 ini sudah melampaui dari KKM yang ditetapkan yaitu 70. Peserta didik yang tuntas dalam

pembelajaran di siklus I telah mencapai 8 peserta didik dan siklus II 19 peserta didik dari 21 peserta didik secara keseluruhan. Sedangkan persentase ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu siklus I mencapai 38,09% dan siklus II 90,47%. Persentase ini juga telah melampaui dari yang ditetapkan yaitu 85%.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II dalam pembelajaran materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara-Negara Tetangga dengan menggunakan media permainan *Moncer* dapat penulis gambarkan dengan grafik sebagai berikut.



Grafik 1. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Permainan *Moncer*

Merujuk dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan media permainan *Moncer* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Grafik tersebut juga menjelaskan tentang peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada pembelajaran materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara-negara Tetangga terlihat mulai dari siklus I ke siklus II dari 75,61 meningkat menjadi 80,49, sudah melampaui dari KKM yang ditetapkan adalah 70. Ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dari 38,09% meningkat menjadi 90,47%. Ketuntasan belajar peserta didik ini pun juga sudah melampaui dari persentase ketuntasan belajar yang telah ditetapkan yaitu 85%.

Beberapa penelitian serupa terkait penggunaan alat peraga monopoli, dapat dinyatakan melalui permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh S. Suciati dkk, tentang permainan monopoli Bahasa di SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang pada tahun 2015. Melalui media monopoli tersebut terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan (Suciati et al., 2015). Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Prayogo et al., yang menyatakan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Adi Prayogo, Budi, Sukarjo, 2017).

D. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, bahwa media permainan *Moncer* sangat efektif dalam pembelajaran IPS terutama materi Kenampakan Alam dan Sosial Negara-negara Tetangga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek, Kabupaten Sumenep. Peningkatan ini ditandai dengan rata-rata hasil belajar peserta didik dari siklus I 63,33, meningkat di siklus II 75,23 dan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus meningkat, yaitu siklus I 38,09%, siklus II meningkat menjadi 90,47%. Aktivitas peserta didik juga meningkat ditandai dengan antusias peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, aktif mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan, aktif bekerja sama dengan kelompok.

Peneliti berharap hasil penelitian tindakan kelas bisa bermanfaat dan diaplikasikan oleh rekan pendidik yang lain. Permainan *Moncer* ini dapat diterapkan pada muatan pelajaran apa saja, tidak terikat hanya muatan pelajaran IPS. Guru kelas ataupun guru mata pelajaran dapat mengadaptasi permainan ini sesuai karakter peserta didik dan muatan mata pelajaran. Alat dan bahan dalam permainan *Moncer* ini juga sangat sederhana, bisa memanfaatkan barang bekas. Dengan bermain peserta didik merasa senang belajar di kelas.

Saran yang dapat diberikan atas hasil penelitian tersebut, agar proses belajar mengajar muatan pelajaran IPS lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disarankan: (a) Guru lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai model dan media pembelajaran, walau dalam taraf sederhana, seperti penggunaan media permainan, sehingga peserta didik merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran; (b) Penggunaan media atau inovasi media dalam setiap pembelajaran perlu untuk mata pelajaran yang lain.

Ucapan Terima kasih

Terima kasih kepada (1) Kepala Sekolah SDN Bancamara III Kecamatan Dungkek, Kabupaten Sumenep yang telah memberikan izin dalam penelitian, (2) Para guru SDN Bancamara III yang membantu kelancaran penelitian dan terselesaikannya artikel ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk kemajuan dan peningkatan pendidikan di kabupaten Sumenep khususnya dan pendidikan nasional umumnya.

Daftar Referensi

- Akbar, S., & Hasby, H. (2019). The Profile of Student Analytical Skills through Hypothetical Learning Trajectory on Colligative Properties Lesson. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(3), 455-468. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v7i3.307>
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bima Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Edition. Victoria: Deakin University.
- Bijanti, B. (2023). Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Tentang Masa Penjajahan Belanda di Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 71-92. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1055>
- Budiyanto, B. (2021). Bingkai Pecahan Berbasis MIKIR untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 225-240. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.219>
- Kemp dan Dayton. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.

- Masria, A. (2021). Pengaruh Model Snowball Throwing Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 547-566. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.377>
- Prayitno. (2018). Halantas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Tertib Berlalu lintas. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 2580-2586. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/72/84>
- Prayogo, B. A., Murtini, T., & Sukarjo. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(Vol 6 No 4 (2017): Joyful Learning Journal), 228-234. <https://doi.org/10.15294/JLJ.V6i4.18864>
- Akbar, S., & Hasby, H. (2019). The Profile of Student Analytical Skills through Hypothetical Learning Trajectory on Colligative Properties Lesson. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 7(3), 455-468. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v7i3.307>
- Arikunto, S. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bima Aksara.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. Edition. Victoria: Deakin University.
- Bijanti, B. (2023). Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Tentang Masa Penjajahan Belanda di Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 71-92. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1055>
- Budiyanto, B. (2021). Bingkai Pecahan Berbasis MIKIR untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 225-240. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.219>
- Damopolii, I., Keley, U., Rianjani, D., Nunaki, J., Nusantara, E., & Kandowanko, N. (2020). Potential of Inquiry-Based Learning to Train Student's Metacognitive and Science Process Skill. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 8(1), 83-98. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v8i1.351>
- Kemp dan Dayton. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.

- Masria, A. (2021). Pengaruh Model Snowball Throwing Dan Minat Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 547–566. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.377>
- Prayitno. (2018). Halantas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Tertib Berlalu lintas. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 2580–2586. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/72/84>
- Prayogo, B. A., Murtini, T., & Sukarjo. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(Vol 6 No 4 (2017): Joyful Learning Journal), 228–234. <https://doi.org/10.15294/JLJ.V6I4.18864>
- Sudjana, N. & Ahmad, R. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Nurjanah.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sudjana, N. & Ahmad, R. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Nurjanah.

