

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POLICERMAT (MONOPOLI CERDAS CERMAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS DI SEKOLAH DASAR

Riska Nur Pratiwi¹, Dewi Tryanasari², Denny Nur Aidah Riyani³

Universitas PGRI Madiun; Indonesia¹²³

E-mail: riskap831@gmail.com¹
E-mail: dtryanasari@gmail.com²
Email: dennynur6147@gmail.com³

DOI: 10.21154/e_dusia.v2i2.586

Received: 2023-02-16

Revised: 2023-03-21

Approved: 2023-09-04

Abstract: This study aims to improve IPAS learning outcomes using Smart Monopoly media in class IV students at SDN Ngariboyo 4, Ngariboyo District, Magetan Regency. This type of research is Classroom Action Research. The instruments used were observation sheets and evaluation questions. The data analysis technique is quantitative. The media used is Smart Monopoly. The results showed that students' science learning outcomes had increased. In the pre-cycle, the average student learning outcome is 70, including the moderate category, and the proportion of student learning completeness is 30.76%. In cycle I, the average student learning outcomes and the proportion of student mastery increased to 74.23 and 38.46%. Cycle I did not meet the requirements of the experiment, and improvements were made. In cycle II, the average student learning outcomes were 90.76, included in the very good category, and the proportion of student learning completeness was 92.30% and met the research success criteria.

Keywords: IPAS, Smart Monopoly, learning outcomes, instructional media, SDN Ngariboyo

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS menggunakan media Monopoli Cerdas Cermat pada siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4 Kecamatan Ngariboyo Kabupaten Magetan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan soal evaluasi. Teknik analisis data yaitu secara kuantitatif. Media yang digunakan adalah Monopoli Cerdas Cermat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan. Pada pra siklus, rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 70 termasuk kategori sedang dan persentasi ketuntasan

belajar siswa sebesar 30,76%. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa dan persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 74,23 dan 38,46%. Siklus I belum memenuhi kriteria penelitian dan dilakukan perbaikan. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa 90,76 termasuk dalam kategori sangat baik dan persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 92,30% dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

Kata Kunci: IPAS, Hasil Belajar, Monopoli Cerdas Cermat, Media Pembelajaran, SDN Ngariboyo 4.

PENDAHULUAN

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), Kurikulum Merdeka menjadi salah satu opsi yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan dan menggunakan pendidik menerapkan pembelajaran yang lebih mendalam sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan fokus pada penguatan karakter. Peran guru sangatlah penting dalam Pendidikan di Indonesia dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa mata pelajaran yang ada, IPAS menjadi mata pelajaran yang dipilih. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPAS di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, dalam Pendidikan mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk jenjang sekolah dasar.

Pendidikan yang efektif merupakan pendidikan yang berpusat pada siswa atau pendidikan bagi siswa. Dasar pendidikannya adalah apa yang menjadi dunia, minat, dan kebutuhan-kebutuhan peserta didik. Guru membantu siswa untuk menemukan, mengembangkan, dan mencoba mempraktikkan kemampuan-kemampuan yang mereka miliki. Mendidik tidak sekedar mentransfer ilmu pengetahuan, melatih keterampilan verbal kepada para siswa, namun merupakan bantuan agar peserta didik dapat menumbuhkembangkan dirinya secara optimal.

Dalam sebuah proses pembelajaran di kelas guru dan siswa melakukan kolaborasi. Menurut Abdulsyani, kolaborasi merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. Kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Dengan adanya kolaborasi antara guru dan siswa yang efektif ini, pembelajaran diharapkan akan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kolaborasi timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut melalui kolaborasi, kesadaran akan

adanya kepentingan-kepetingan yang sama, dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kolaborasi yang berguna.¹

Siswa dan guru merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisah. Di sekolah siswa belajar dan dibimbing oleh guru. Apapun yang ada di sekolah merupakan tanggung jawab guru, termasuk keberhasilan siswa dalam belajar. Guru merupakan faktor penting sebagai penentu keberhasilan pendidikan di sekolah, karena guru merupakan fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Guru adalah orang yang memfasilitasi proses peralihan ilmu pengetahuan dari sumber belajar ke peserta didik. Dalam kegiatan proses pembelajaran guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti dalam menentukan model, metode serta media pembelajaran.²

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak menyenangkan. Kurang tepatnya guru ketika menggunakan media pembelajaran serta pembelajaran yang cenderung *teacher center* dan ceramah dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurangnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung cepat merasa bosan ketika guru memberikan materi dengan model, metode dan media pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Ketika siswa merasa bosan, dapat mengakibatkan proses kegiatan belajar mengajar tidak maksimal dan tidak optimal sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa serta tujuan pembelajaran tidak tercapai. Guru cenderung “aman” menggunakan metode pembelajaran yang sudah ada atau yang telah biasa digunakan sehingga enggan melakukan kreavifitas dalam pembelajaran. Kurangnya perhatian guru terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa dapat mengakibatkan gaya mengajar cenderung satu arah yaitu *teacher center*. Pada akhirnya, proseskegiatan

¹ Fitria Kasih, Suryadi, and Triyono, 'Kolaborasi Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Masa New Normal', *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4.1 (2021), 46-52 <<http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5252>>.

² Adi Fatimah Rahmawati Setiawati MZ, 'Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2.1 (2019), 819-36 <<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2640>>.

belajar mengajar yang terjadi hanya sebatas guru menyampaikan informasi kepada siswa.³

Transformasi dalam mendesain media pembelajaran adalah sebuah keniscayaan. Demikian supaya kegiatan belajar mengajar tidak monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Apalagi jika ketika mengajar mata pelajaran yang memiliki muatan materi yang bersifat teori. Dalam kurikulum merdeka kelas IV SDN Ngariboyo 4 Magetan ada mata pelajaran IPAS. IPAS salah satu contoh mata pelajaran yang bermuatan materi teori. IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dalam mata pelajaran IPAS kelas IV semester I membahas mengenai Ilmu Pengetahuan Alam, namun pada semester II membahas Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat muatan materi teori. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah akan membuat siswa kesulitan memahami dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, seorang guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami oleh siswa dengan baik, sehingga IPAS menjadi mata pelajaran yang diminati oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV oleh peneliti di SDN Ngariboyo 4 Magetan, diperoleh informasi hasil belajar siswa kelas IV terlihat belum merata. Hal yang menyebabkan hasil belajar rendah karena kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. Guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar menyebabkan siswa lebih cepat bosan ketika belajar. Selain itu, ketika di rumah siswa perlu mendapat pendampingan orang tua atau wali saat belajar. Demikian agar siswa bisa belajar lagi apa yang telah dipelajari di sekolah. Peran guru dan orang tua sangat berpengaruh dengan keberhasilan belajar siswa. Data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas IV SDN 4 Ngariboyo Magetan tahun pelajaran 2022/2023 sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Namun ada satu mata pelajaran yang memperoleh nilai rata-rata lebih rendah jika dibanding dengan matapelajaran yang lain. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPAS. Rata-rata pada mata pelajaran IPAS menunjukkan nilai sebesar 69,61. Siswa mencapai ketuntasan belajar (nilai 75 atau lebih) hanya 3 siswa dari 13 siswa yang tuntas. Siswa yang lain mendapat nilai kurang dari atau

³ Dini Yuniar Saputri and Yuliatun, 'Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Kartu Bilangan', *Didastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 5.1 (2019), 137-47.

sama dengan 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari proses belajar IPAS dapat dikatakan masih rendah.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya kreativitas dan inovasi guru dalam menerapkan media pembelajaran IPAS supaya hasil belajar dapat dicapai. Inovasi yang dapat dilakukan guru dengan menerapkan permainan Monopoli Cerdas Cermat ketika kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran Monopoli Cerdas Cermat desainnya sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4 Magetan yaitu suka bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, dan berkelompok dengan teman sebaya. Dalam permainan Monopoli Cerdas Cermat terdapat petunjuk dan peraturan. Peraturan permainan Monopoli Cerdas Cermat mengharuskan siswa secara bersama teman-teman serta mencari pengetahuan sendiri dalam kartu pertanyaan dengan menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu. Media Pembelajaran Monopoli Cerdas Cermat yang menarik perhatian siswa mampu meningkatkan motivasi belajar tinggi sehingga siswa merasa senang ketika mengikuti proses pembelajaran. Siswa merasa tertantang ketika memainkan Monopoli Cerdas Cermat sehingga siswa senang belajar sekaligus bermain. Ketika siswa merasa senang dan nyaman dalam belajar, maka siswa lebih mudah untuk menerima dan memahami materi yang telah dipelajari. Penggunaan media yang tepat diharapkan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1.1 METODE

Penelitian ini dilaksanakan guna menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDN 4 Ngariboyo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan secara bersiklus pada mata pelajaran IPAS di SDN Ngariboyo 4 Kecamatan Ngariboyo, Kabupaten Magetan.

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Ngariboyo 4 yang beralamat di Desa Ngariboyo, Kecamatan Ngariboyo, Kabupaten Magetan Provinsi Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei - Juni 2023 di SDN Ngariboyo 4. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4 yang

berjumlah 13 siswa. Karakter siswa kelas IV SDN 4 Ngaribooyo rata-rata suka ramai sendiri ketika pembelajaran sehingga pembelajaran kurang kondusif. Jumlah siswa laki-laki ada 10 anak sedangkan siswa perempuan 3 anak.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaborasi. Maksud dari penelitian tindakan kelas kolaborasi adalah adanya kerja sama antara peneliti dengan guru pamong kelas IV SDN Ngaribooyo 4 dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian ini peneliti menggunakan model Kemmis & Mc. Taggart. Terdapat empat komponen dalam penelitian tindakan model Kemmis & MC. Taggart yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Tanpa instrumen yang tepat maka peneliti tidak akan menghasilkan data yang diinginkan. Instrumen atau alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus dengan siklus I terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, evaluasi, dan refleksi. Pada siklus II seperti halnya pada siklus I, pada siklus II PTK ini merupakan hasil refleksi pada siklus I, yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, evaluasi, dan refleksi.

Pada refleksi siklus I dari hasil didapatkan rekaman data serta catatan penting yang ada, kemudian guru melakukan refleksi diri dan berdiskusi dengan teman sejawat tentang pelaksanaan kegiatan perbaikan yang telah dilakukan dan hasil tes formatif siswa. Pada siklus I diketahui bahwa beberapa kegiatan untuk peningkatan pembelajaran dan hasil belajar siswa sudah baik, namun ada juga yang masih perlu ditingkatkan lagi agar lebih baik. Kegiatan tersebut antara lain memberikan motivasi kepada siswa, memberikan persepsi yang lebih.

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas yaitu data kualitatif. Data kuantitatif adalah informasi yang diperoleh lapangan dan memiliki karakteristik dapat dinyatakan dalam bentuk angka, seperti hasil evaluasi pembelajaran.

2.1 HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1.1 HASIL

2.1.1.1 Pra Siklus

Peneliti mendapat hasil belajar dari sekolah sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli cerdas cermat. Nilai hasil pretest siswa prasiklus adalah nilai yang didapat dari lembar evaluasi akhir prasiklus pada siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4. Soal-soal pretest dibuat didasarkan dari materi yang telah diberikan saat pembelajaran prasiklus. Instrumen soal test dalam bentuk pilihan ganda. Data yang diperoleh dalam pra siklus masih tergolong rendah. Persentasi nilai kelas IV pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Pra Siklus

Jumlah Siswa	Nilai		Ketuntasan		Presentase		Rata-rata
	Tertinggi	Terendah	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
13	80	60	4	9	30,76	69,23	70
KKM 70							

Berdasarkan data tabel 1 dapat diketahui hasil belajar IPAS kelas IV menunjukkan nilai rata-rata 70. Siswa yang memenuhi KKM hanya ada 4 orang atau 30,76% dan siswa yang tidak mencapai KKM sejumlah 9 siswa atau 69,23%. Oleh sebab itu perlu adanya tindakan pada proses pembelajaran IPAS Bab 8 untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Ngariboyo 4 sehingga mampu mencapai ketuntasan sebesar ≥ 75 dan persentase sebesar $\geq 75\%$.

2.1.1.2 Penetapan Siklus I

Pada penerapan siklus I ini dilakukan pada hari Selasa, 23 Mei 2023 yang dilakukan pada kelas IV SDN Ngariboyo 4 yang dilaksanakan selama 2 Jam pelajaran (70 menit). Kegiatan pembelajaran yang dibahas yaitu mata pelajaran IPAS Semester II Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Topik A Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. Siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 13 siswa.

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan berdoa terlebih dahulu dan salam. Selanjutnya guru bersama siswa menyanyikan lagu dari Garuda Pancasila untuk menumbuhkan rasa nasionalisme. Kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik sebagai motivasi siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai materi yang akan dibahas. Guru memberikan soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan Inti, guru menjelaskan materi mata pelajaran IPAS, Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab yang ada pada modul ajar. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru menggunakan metode ceramah. Selanjutnya, guru menggunakan media pembelajaran Monopoli Cerdas Cermat untuk mempermudah siswa memahami materi yang telah disampaikan guru. Guru menjelaskan petunjuk dan cara bermain Policermat. Petunjuk dan cara bermain Media Pembelajaran Policermat diantaranya: (1) Siswa melempar dadu kemudian menjalan pion sesuai dengan jumlah angka yang berhenti, (2) Jika pion siswa berhenti di tanda (tanda tanya) maka siswa harus menjawab pertanyaan di kartu pertanyaan. (3) Jika pion siswa berhenti di tanda Zonk maka siswa akan mendapat hukuman seperti lompat kodok, menyanyikan lagu dan lain-lain. (4) Jika pion siswa berhenti di tanda bintang maka siswa tidak perlu menjawab pertanyaan ataupun mendapat hukuman. Ketika siswa bermain Policermat dengan menjawab beberapa pertanyaan, guru menjelaskan pertanyaan dan jawaban siswa yang belum dipahami siswa. Namun sebagian besar siswa yang takut menjawab pertanyaan atau mendapat hukuman ketika siswa tersebut mendapat giliran bermain. Namun, ada beberapa siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran policermat dengan semangat karena siswa bisa belajar sambil bermain. Selanjutnya, siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 2-3 siswa. Setiap kelompok mendiskusikan tugas LKPD yang diberikan oleh guru. LKPD berisi gambar dan kartu informasi. Sehingga siswa bekerja sama dengan kelompok mencari jawaban yang sesuai dengan gambar, kemudian ditempel di papan informasi. Pada saat mengerjakan tugas LKPD guru mengarahkan dan membimbing kegiatan diskusi kelompok tersebut. Selesai mengerjakan LKPD, perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya ke depan kelas. Di sini banyak pekerjaan kelompok yang masih kurang tepat dalam mengerjakan. Hanya ada satu

kelompok saja yang sudah benar namun juga perlu sedikit perbaikan. Sehingga guru mengevaluasi tugas yang dikerjakan oleh siswa bersama-sama agar siswa mengetahui jawaban yang benar. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi hari ini.

Kegiatan penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa kemudian mengerjakan post test. Selesai mengerjakan posttest, siswa menyanyikan lagu daerah gundul-gundul pacul. Kemudian, guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi, guru sudah melakukan seluruh proses pembelajaran dengan baik, hanya saja guru kurang memberikan motivasi kepada siswa, saat kegiatan apersepsi guru kurang memberikan hal yang menarik, guru kurang memaksimalkan penggunaan media. Hasil belajar siswa sudah baik namun kurang optimal. Hal tersebut diketahui pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan siswa masih ragu-ragu untuk menjawab. Hanya ada beberapa siswa yang berani menjawab dengan tepat dan tanpa ragu. Pada saat kegiatan siklus I sangat terlihat siswa yang pintar masih mendominasi dalam permainan.

Setelah guru menerapkan media Policermat, siswa diberi soal evaluasi sejumlah 20 soal. Namun pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa belum maksimal. Hasil belajar yang diperoleh dari soal evaluasi pada kegiatan siklus I disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. *Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus I*

Jumlah Siswa	Nilai		Ketuntasan		Presentase		Rata-rata
	Tertinggi	Terendah	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
13	85	60	5	8	38,46	61,53	74,23
KKM 70							

Berdasarkan tabel 2 maka diperoleh rata-rata hasil belajar IPAS 76,15 termasuk kategori kurang. Perolehan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 60. Jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 5 siswa dan yang belum mencapai KKM adalah 8 siswa. Persentase siswa yang

telah mencapai KKM adalah 74,23%. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa yang memenuhi KKM ≥ 75 masih kurang dan persentase siswa yang tuntas $\leq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa. Oleh karena itu untuk memenuhi keberhasilan penelitian maka dilanjutkan ke siklus II.

2.1.1.3 Penelitian Siklus II

Pada penerapan siklus II ini dilakukan pada hari Kamis, 25 Mei 2023 yang dilakukan pada kelas IV SDN Ngariboyo 4 yang dilaksanakan selama 2 Jam pelajaran (70 menit). Kegiatan pembelajaran yang dibahas yaitu mata pelajaran IPAS Semester II Bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Topik A Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. Siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 13 siswa.

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan berdoa terlebih dahulu dan salam. Selanjutnya guru bersama siswa menyanyikan lagu dari Garuda Pancasila untuk menumbuhkan rasa nasionalisme. Kemudian guru memberikan pertanyaan pematik sebagai motivasi siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai materi yang akan dibahas. Guru memberikan soal pretest untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Kegiatan Inti, guru menjelaskan materi mata pelajaran IPAS, bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab yang ada pada modul ajar. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru menggunakan metode ceramah. Selanjutnya, guru menggunakan media pembelajaran Monopoli Cerdas Cermat untuk mempermudah siswa memahami materi yang telah disampaikan guru. Guru menjelaskan petunjuk dan cara bermain Policermat. Petunjuk dan cara bermain Media Pembelajaran Policermat diantaranya: (1) Siswa melempar dadu kemudian menjalan pion sesuai dengan jumlah angka yang berhenti, (2) Jika pion siswa berhenti di tanda (tanda tanya) maka siswa harus menjawab pertanyaan di kartu pertanyaan. (3) Jika pion siswa berhenti di tanda Zonk maka siswa akan mendapat hukuman seperti lompat kodok, menyanyikan lagu dan lain-lain. (4) Jika pion siswa berhenti di tanda bintang maka siswa tidak perlu menjawab pertanyaan ataupun mendapat hukuman. Ketika siswa bermain Policermat dengan menjawab beberapa pertanyaan, guru menjelaskan

pertanyaan dan jawaban siswa yang belum dipahami siswa. Guru memotivasi siswa dengan memberikan reward kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Hal tersebut dilakukan untuk menambah motivasi siswa berani menjawab pertanyaan di depan guru dan teman-teman. Karena sebelumnya siswa masih takut dan ragu menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Sehingga semua siswa mengikuti proses pembelajaran dengan sangat antusias karena siswa bisa belajar sambil bermain. Selanjutnya, siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 2-3 siswa. Setiap kelompok mendiskusikan tugas LKPD yang diberikan oleh guru. LKPD berisi gambar dan kartu informasi. Sehingga siswa bekerja sama dengan kelompok mencari jawaban yang sesuai dengan gambar, kemudian ditempel di papan informasi. Pada saat mengerjakan tugas LKPD guru mengarahkan dan membimbing kegiatan diskusi kelompok tersebut. Selesai mengerjakan LKPD, perwakilan kelompok mempresentasikan hasilnya ke depan kelas. Di sini banyak pekerjaan kelompok yang masih kurang tepat dalam mengerjakan. Hanya ada satu kelompok saja yang sudah benar namun juga perlu sedikit perbaikan. Sehingga guru mengevaluasi tugas yang dikerjakan oleh siswa Bersama-sama agar siswa mengetahui jawaban yang benar. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya kepada guru mengenai materi hari ini.

Kegiatan penutup, guru dan siswa Bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa kemudian mengerjakan post test. Selesai mengerjakan posttest, siswa menyanyikan lagu daerah gundul-gundul pacul. Kemudian, guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan siklus II, aktivitas yang dilakukan guru banyak mengalami peningkatan dibandingkan pada kegiatan siklus I. Pada kegiatan siklus II guru sudah berhasil memotivasi siswa sehingga siswa memiliki semangat yang tinggi saat pembelajaran. Guru sudah memberikan motivasi berupa *reward* kepada siswa. Guru sudah memaksimalkan penggunaan media yang ada. Guru telah berhasil mengatur kegiatan diskusi kelompok dengan sangat baik, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi di kelompok masing-masing.

Hasil observasi siswa juga menunjukkan peningkatan belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari keaktifan dan semangat siswa. Siswa sudah berani

menjawab pertanyaan tanpa ragu. Guru berhasil membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar siswa yang mulanya tidak ada semangat atau mengikuti pembelajaran dengan adanya berubah menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru telah menimplementasikan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Penerapan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penggunaan media pembelajaran Policermat dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II ini. Dapat dilihat dari hasil belajar siklus II pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. *Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Siklus II*

Jumlah Siswa	Nilai		Ketuntasan		Presentase		Rata-rata
	Tertinggi	Terendah	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
13	100	70	12	1	92,30	7,69	90,76
KKM 70							

Berdasarkan data tabel 3 diperoleh dikatakan berhasil, karena jumlah siswa yang tuntas sebesar 92,30% atau dapat dikatakan lebih dari 75% dari keseluruhan siswa sudah memenuhi KKM dan tidak tuntas sebesar 7,69% terdiri dari satu siswa.

Refleksi dilakukan pada akhir siklus untuk mengkaji apakah tindakan yang dilakukan sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui hasil dari perbaikan yang dilakukan berdasarkan refleksi dari siklus I. Pada pelaksanaan siklus II ini tidak ditemukan kendala yang cukup serius, karena guru telah melakukan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I. Pada saat proses pembelajaran di siklus II, guru sudah membimbing siswa dengan lebih baik pada saat menggunakan media Monopoli Cerdas Cermat.

Berdasarkan data hasil belajar IPAS siswa menunjukkan bahwa data yang diperoleh telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu ketuntasan hasil belajar ≥ 75 dan persentase data berupa rata-rata hasil belajar IPAS yaitu

91,30 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 13 siswa. Persentase siswa yang mencapai KKM adalah 90,76%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS siklus II sudah berhasil karena memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu siswa yang memenuhi KKM ≥ 75 dan persentase siswa yang tuntas $\geq 75\%$ dari jumlah keseluruhan siswa.

Peningkatan persentase hasil belajar membuktikan bahwa media Monopoli Cerdas Cermat dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4. Selain itu, nilai hasil belajar pada siklus II menjadi acuan bahwa penelitian ini ketuntasan siswa $\geq 75\%$ dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti, guru kelas dan observer sepakat menghentikan penelitian pada siklus II.

2.1.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pada pra siklus dari 13 siswa, ketuntasan hasil belajar masih rendah yaitu 30, 76 % tuntas dan 69, 23 % belum tuntas dengan rata-rata kelas 70. Kemudian, dilakukan Tindakan dengan menerapkan media Policermat sehingga terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I yaitu presentase 38, 46 % tuntas dan 61,53 % belum tuntas dengan rata-rata 74,23. Ada peningkatan pada siklus I namun belum maksimal sehingga belum mencapai skor KKM yaitu 75. Kemudian perlu adanya tindak lanjut pada siklus II. Hasil penelitian pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sejumlah 12 siswa tuntas dengan presentase 92,30% dan 1 siswa belum tuntas dengan presentase 7,69 %. Rata-rata nilai pada siklus II adalah 90,76. Hal tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai KKM. Dengan demikian penelitian pada siklus II telah dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil penelitian ini juga diperkuat penelitian terdahulu oleh Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin (2022), dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar".

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Cerdas Cermat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngariboyo 4. Hal ini ditunjukkan bahwa presentase ketuntasan siswa yang pada mulanya di pra siklus hanya 30,76%, pada siklus I meningkat menjadi 38,46%, kemudian meningkat lagi menjadi 92,30% pada siklus II.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran peneliti sudah mengacu pada modul ajar yang sebelumnya telah dibuat. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang dipelajari ketika guru menggunakan media pembelajaran Monopoli Cerdas Cermat. Siswa merasa lebih senang dan antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan semangat siswa yang terus ingin belajar dan gembira ketika pembelajaran menggunakan media.

BIBLIOGRAFI

- Kasih, Fitria, Suryadi, and Triyono, 'Kolaborasi Pendidik Dan Peserta Didik Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Masa New Normal', *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4.1 (2021), 46-52
<<http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5252>>
- Saputri, Dini Yuniar, and Yuliatun, 'Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Kartu Bilangan', *Didastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 5.1 (2019), 137-47
- Setiawati MZ, Adi Fatimah Rahmawati, 'Peranan Guru Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif Di Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2.1 (2019), 819-36
<<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2640>>
- Cindy Masnarati.(2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran Ips Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Edukasi Non Formal*. Vol. 1 - No. 2 year (2020), page 103-114 ISSN: 2715-2634 (Online)
- Dea Aransa Vikagustanti, Sudarmin, Stephani Diah Pamelasari.(2014). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *USEJ 3 (2) (2014) Unnes Science Education Journal* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Meina Candra Anggraini, Firosalia Kristin.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 2614-8854) Volume 5, Nomor 10, Oktober 2022 (4207-4213)

- Mohammad Mulyadi.(2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. Jurnal Studi Komunikasi Dan Media Vol. 15 No. 1 (Januari – Juni 2011)
- Rizki Wahyuningtyas, Bambang Suteng Sulasmono.(2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1 April 2020 Halaman 23- 27 Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wahyu Agung Dwi Pamungkas1, Henny Dewi Koeswanti.(2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Volume 4 Nomor 3 2021, pp 346-354 E-ISSN: 2621-5705; P-ISSN: 2621-5713 DOI:<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i3>



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).