

PENERAPAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN

Sukmawati¹, Jamaludin², Yasinta³, Tantri⁴, Sisi⁵, Sri Wahyuni⁶, Fifi⁷, Gita⁸, Hildayanti⁹, & Bela¹⁰

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}

Email: Sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², & yasintapasak@gmail.com³

Abstrak

Penggunaan media permainan oleh guru kepada siswa bisa digunakan sebagai bahan belajar alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media-media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan adanya media pembelajaran sangat membantu pendidik maupun peserta didik agar pembelajaran lebih efisien dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran seperti permainan monopoli Pancasila sudah banyak diterapkan dan diimplementasikan oleh guru-guru kepada siswa kelas VII untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dengan konsep permainan akan sangat disukai oleh siswa karena aktivitas pembelajaran akan menyenangkan dan tidak membosankan. Banyak keunggulan dari permainan monopoli Pancasila jika digunakan dalam proses pembelajaran. Selain permainannya yang menyenangkan dan menghibur metode ini juga memungkinkan adanya partisipasi dari siswa karena dapat dilakukan secara berkelompok.

Kata Kunci : Penerapan, Monopoli Pancasila, Hasil Belajar

Abstract

The use of game media by teachers to students can be used as alternative learning materials to improve student learning outcomes. The use of learning media is very important in improving student learning outcomes, because the existence of learning media is very helpful for educators and students so that learning is more efficient and easy to understand. The use of learning media such as the Pancasila monopoly game has been widely applied and implemented by teachers to class VII students to improve student learning outcomes. Learning media with the concept of games will be very liked by students because learning activities will be fun and not boring. There are many advantages of the Pancasila monopoly game when used in the learning process. In addition to the fun and entertaining games, this method also allows the participation of students because it can be done in groups.

Keywords: Implementation, Pancasila Monopoly, Learning Outcomes



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Rachman, Ryan, et al., 2021). Metode belajar menggunakan permainan mempunyai banyak variasi yang memungkinkan guru lebih leluasa dalam memilih teknik pembelajaran yang tepat. Dalam suatu proses pembelajaran, guru dituntut untuk membuat perencanaan yang

matang dan sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik (Rachman, Nurgiansah, et al., 2021).

Untuk itu diperlukan strategi mengajar yang sistematis sebagai bagian penting yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar (Molnar, 2015) (Nurgiansah, 2021). Metode pembelajaran yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai

model pembelajaran seperti permainan monopoli Pancasila dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan Psikomotor (Nurgiansah & Rachman, 2022).

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. (Dimiyati dan Mudjiono, 2010:7) dan (Nurgiansah, 2020). Sering guru mengeluh, banyak siswa motivasi belajarnya rendah walaupun guru sudah berupaya menggunakan berbagai metode. Penerapan media permainan bisa digunakan sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar", begitu kata para orangtua. Sedangkan menurut anak," bermain itu menyenangkan dan belajar itu menjemukan!". bermain kadang disamakan dengan main-main yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dianggap sebagai tindakan yang hanya dilakukan oleh anak kecil. Padahal, banyak aspek yang terkandung dalam bermain terlebih bermain yang memiliki unsur pendidikan (Nurgiansah & Sukmawati, 2020).

Hasil belajar adalah seperangkat pengetahuan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa perubahan perilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar dari Proses belajar mengajar yang didominasi metode ceramah tentu berbeda jika pembelajaran diselingi dengan metode permainan. Karena dengan metode

ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dan tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar siswa membantu memudahkan guru menyampaikan pesan serta menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam pemilihan media pembelajaran tentu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, contohnya Monopoli Pancasila yang bisa diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VII.

METODE PENELITIAN

Metode pembelajaran yang digunakan disini adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan media permainan sebagai media pembelajaran. Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman materi kepada siswa dengan cara yang lebih kreatif dan tidak membosankan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan ini mengajak siswa untuk lebih memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan serta tantangan-tantangan dalam permainan monopoli Pancasila ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Permainan monopoli merupakan salah satu permainan paling terkenal di dunia. Hal itu membuat sebagian banyak orang yang berkecimpung di dunia pendidikan memunculkan ide-ide untuk memanfaatkan permainan monopoli sebagai media yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar. Kreatifitas dalam memberikan pembelajaran kepada siswa sangat

diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu pemilihan strategi metode dan pendekatan diri kepada peserta didik sangat penting untuk mengetahui sebuah karakter siswa yang di ajar, agar tenaga pendidik tahu strategi dan metode apa yang cocok dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik tersebut serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru adalah metode pembelajaran Bermain Apakah metode pembelajaran Bermain itu? Metode pembelajaran Bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.

Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nur semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Dengan adanya sebagian besar peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran PPKn merupakan pelajaran yang membosankan dan tidak menarik membuat para tenaga pendidik lebih berpikir kreatif untuk membuat pelajaran ini menjadi lebih disukai. Upaya yang dilakukan tenaga pendidik agar pelajaran yang diajarkan tidak membosankan lagi yaitu mengkolaborasikan bahan ajar atau materi dengan permainan. Oleh karena itu kami membuat media pembelajaran "Monopoli Pancasila" sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat diterapkan di jenjang pendidikan Menengah Pertama Kelas VII. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti ini dapat mengurangi pemikiran negatif peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn yang dianggap membosankan.

Permainan monopoli pancasila adalah inovasi pembelajaran yang dirancang menggunakan permainan monopoli dimana peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik akan melakukan permainan monopoli. Adapun langkah-langkah media pembelajaran yang kami buat yaitu:

1. Guru mempersiapkan papan monopoli yang dibuat sederhana dengan sterofom dan kertas origami, 1 buah dadu, dan 4 ikon sebagai media untuk menjalankan permainan.



Gambar 1.

2. Selanjutnya Peserta didik akan secara bergantian untuk mengocok dadu dan akan memulai atau menjalankan ikon mereka sesuai dengan hasil dari dadu tersebut.



Gambar 2.

3. Kemudian ketika peserta didik menjalankan ikon mereka, peserta didik akan bertemu tanda "bintang" dan "tanda tanya". Tanda bintang ini berisikan bonus atau hadiah yang diperoleh peserta didik, sedangkan "tanda tanya" berisikan soal mengenai nilai Pancasila. ketika peserta didik mendapatkan tanda "bintang"/"tanda tanya" mereka akan mengambil kartu sesuai tanda yang mereka dapatkan. Di dalam kartu tersebut terdapat barcode yang harus di scan / dipindai terlebih dahulu untuk mengetahui isi dari kartu tersebut. Ada yang berupa hadiah, dan ada pula yang berupa pertanyaan.



Gambar 3.

4. Selanjutnya peserta didik menjalankan Ikon mereka sampai ke garis Finis untuk menyelesaikan permainan. Ikon Peserta didik yang mencapai garis finis terlebih dahulu dinyatakan sebagai pemenang.

KESIMPULAN

Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan memanfaatkan media-media pembelajaran. Salah satu Media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan. Guru dapat mengkolaborasikan permainan tersebut dengan materi ajar, agar proses pembelajaran menjadi lebih mengasikkan dan tidak membosankan.

Semoga media pembelajaran yang kami gunakan ini kiranya dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar peserta didik serta bagi pembaca menjadikan ini motivasi untuk menjadikan pembelajaran kedepan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Kritikan dan saran yang membangun kepada penyusunan jurnal ini sangat kami harapkan dari pembaca untuk penyusunan kedepannya lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Diyanah. Ishmatud. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Media Game Monopoli. Universitas Negeri Malang. Malang
- Fathoni. Muhammad Khoirul. (2016) penerapan Metode Pembelajaran Simulasi dengan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan hasil Belajar PPKn siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Singosari Malang. Malang
- Kartika. Ni Kadek Dela. (2021). Pengembangan Media Game Monopoli pada Beban PPKn siswa Kelas IV SD Negeri 5 Ketewel. Universitas Pendidikan Ganesha
- Kartika. Ni Kadek Dela. & Putra Made. (2021). Media Permainan Monopoli pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
- Kurniawati. Edy. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn Di SMAN 1 Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.

- Kurniawati. Eny. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Universitas Muhammadiyah Malang. Indonesia
- Nurgiansah, T. H. (2020). Filsafat Pendidikan. In *Banyumas: CV Pena Persada*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurgiansah, T. H., & Rachman, F. (2022). Nasionalisme Warga Muda di Era Globalisasi: Pendidikan Kewarganegaraan di Perbatasan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(1), 66–75. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i1.33214>
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139–149.
- Rachman, F., Nurgiansah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2970–2984.
- Rachman, F., Ryan, T., Kabatiah, M., Batubara, A., Pratama, F. F., & Nurgiansah, T. H. (2021). Pelaksanaan Kurikulum PPKn pada Kondisi Khusus Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5682–5691.
- Silaban. Marianna (2015). Penerapan Model Pembelajaran Permainan Berdasarkan Inkuiri dengan Animasi Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam Pengajaran Hidrologis Garam. Universitas Negeri Medan
- Sukmawati & Jamaludin (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam proses pembelajaran PPKn. Universitas Tadulako. Palu
- Sukmawati. (2020) Implementasi Pemanfaatan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0. Universitas Tadulako. Palu
- Umayah Rohmatul & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMP negeri 1 Jabon. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya