

PENGGUNAAN MONOPOLI PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN PPKN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN MENYENANGKAN BAGI SISWA

Sukmawati¹, Jamaluddin², Rian³, Husni⁴, Visca⁵, Julian⁶, Eli⁷, Silvia⁸, Rista⁹

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

Email: sukmawati@untad.ac.id¹, jamaluntad@gmail.com², & rianmubarak18@gmail.com³

Abstrak

Penggunaan media permainan oleh guru kepada siswa bisa digunakan sebagai bahan belajar alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan 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 sudah banyak diterapkan dan diimplementasikan oleh guru-guru kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dengan konsep permainan akan sangat disukai oleh siswa karena aktivitas pembelajaran akan menyenangkan dan tidak membosankan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Menyenangkan*

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 has been widely applied and implemented by teachers to students to improve student learning outcomes. Learning media with the concept of games will be very much liked by students because learning activities will be fun and not boring.

Keywords: *Learning Media, Learning Outcomes, Fun*



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

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang membantu tercapainya sistem pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Menurut Gerlach & Ely media dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membentuk keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik. Seorang guru merupakan fasilitator dan perlu membuat media pembelajaran yang kreatif hal ini bertujuan agar dapat menarik minat siswa untuk belajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran monopoli pancasila. Media pembelajaran monopoli pancasila ini di desain dengan

tujuan agar dapat membantu menarik perhatian dan minat peserta didik dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media ini peserta didik dapat belajar sambil bermain, hal ini tentu saja sangat menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menemukan metode yang tepat yang dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran secara luas (Arifin, 2011; Sugiyono, 2011). Metode pembelajaran ini memanfaatkan media pembelajaran *monopoli pancasila* yang dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas.

Dalam metode penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran diskusi dengan siswa belajar yang dibentuk berdasarkan 4 kelompok bermain, pendekatan yang digunakan ialah pendekatan proses, strategi pembelajaran yang digunakan ialah strategi pembelajaran diskusi. Seperti yang dikemukakan oleh rifai, bonifasius, hasdin (2014) penggunaan strategi pembelajaran diskusi dapat menyalurkan pesan dan maksud kepada siswa hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa. Subjek penelitian ini adalah kelompok 2 teknologi pembelajaran kelas C PPKn angkatan 2020.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penerapannya media pembelajaran ada tiga tahap yang dilakukan oleh pendidik dalam penggunaan media pembelajaran monopoli pancasila. Seperti yang dikemukakan oleh Sukmawati & Jamaludin (2020) ada 3 tahap yang dilakukan oleh pendidik yaitu tahap Persiapan, Tahap Implementasi dan Tahap Evaluasi. Dalam Tahap persiapan memperkenalkan kepada siswa media pembelajaran monopoli pancasila agar menarik minat siswa untuk belajar dan pada tahap ini siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok.

Selanjutnya tahap implementasi dalam tahap ini guru sebagai pendidik menjalin interaksi dengan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik akan bergantian mengguncang dadu dan akan memulai permainan monopoli pancasila, dimana dalam permainan ini peserta didik yang dadunya mengarahkan terhenti di tanda bintang akan mendapatkan bonus sedangkan yang terhenti di tanda tanya akan diberikan soal mengenai nilai pancasila. Peranan guru dalam mengarahkan peserta didik telah sesuai

seperti yang dikemukakan oleh maliada, jamaludin, hasdin (2018) bahwa guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas belajar dalam kelas baik melalui penerapan berbagai strategi, model, pendekatan serta manfaat media pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan pada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai nilai nilai yang terkandung didalam pancasila. Berikut beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran monopoli pancasila:

1. Media ini dirancang dengan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan
2. Meningkatkan kerja sama dan kekompakan siswa dalam kelompok
3. Menambah wawasan bagi siswa dikarenakan akan banyak soal yang dijawab mengenai nilai pancasila
4. Siswa akan belajar sambil bermain, sehingga akan menyenangkan

Selain kelebihan, penggunaan media pembelajaran *monopoli pancasila* juga memiliki beberapa kekurangan:

1. Guru harus mampu mengontrol keadaan kelas yang ramai
2. Media pembelajaran ini tidak akan efektif apabila peserta didik lebih terfokus pada bermain

Berikut beberapa hal-hal yang diperlukan dalam menggunakan media pembelajaran *monopoli pancasila* sebagai media pembelajaran:

1. Menyediakan Materi pembelajaran yang didalamnya terdapat materi mengenai nilai nilai pancasila
2. Menyediakan beberapa alat dan bahan untuk membuat media pembelajaran monopoli pancasila seperti: kertas karton, dadu, spidol, dan gambar gambar/ikon yang menarik.

3. Menyediakan hadiah/gift bagi peserta didik, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik



Gambar 1. Dokumentasi Kelompok Media Pembelajaran Monopoli Pancasila



Gambar 2. Setiap Perwakilan Kelompok Ke Depan Kelas Untuk Memulai Permainan Monopoli Pancasila



Gambar 3. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Pancasila Di Depan Kelas

Pembahasan

Monopoli Pancasila adalah salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain bentuknya yang dirancang untuk bermain media pembelajaran monopoli pancasila juga membantu pendidik untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas. Dari hasil penelitian yang kelompok kami dapatkan, kami mengamati bahwa selama berlangsungnya proses pembelajaran peserta didik mampu bekerja sama team/kelompok dengan baik, peserta didik mampu belajar sambil bermain, hal ini tentu berhasil dalam menarik perhatian peserta didik. Terlebih peserta didik menjadi lebih antusias ketika diberikan hadiah yang telah disediakan.

Dari hasil pengamatan yang kelompok kami lakukan, kami mengamati bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli *pancasila* dapat dikatakan efektif, dan membantu pendidik agar lebih mudah mengetahui kemampuan peserta didik. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Sukmawati (2020) pengamatan terhadap peserta didik bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, namun diperlukan pengontrolan kelas yang baik, sebab jika tidak terkontrol peserta didik akan lebih cenderung banyak bermain.

KESIMPULAN

Monopoli Pancasila merupakan media pembelajaran sederhana yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi nilai-nilai yang terkandung di dalam pancasila. Dalam penggunaan media pembelajaran *monopoli pancasila*, guru harus mampu mengontrol suasana kelas, dan memberikan arahan serta mengamati proses belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Rifai Ahadang, Bonifasius Saneba, Hasdin Hasdin (2014). Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SDN Palabatu 1 Melalui Metode Diskusi.
- Emi, Bambang Budi Utomo, Thony Satra Atma (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 10 Pontianak
- H. Harnanto (2021). Membumikan Nilai Nilai Pancasila Melalui Praktik Terbaik Guru di Masa New Normal
- H Indah Rukmana, Widayati Pujiastuti (2018). Kemampuan Guru Melakukan Penilaian Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 2 Palu Berdasarkan Kurikulum 2013, Palu.
- Hasrul Muftahki (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas X SMAN 5 Kabupaten Tangerang.
- Jamaluddin, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 195–201.
- Jufri Lanasir, Anthonius Palimbong, Hasdin (2014). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi Di Kelas III SDN Pembina Salakan Kecamatan Tinangkung Kabupaten Banggai Kepulauan.
- Hasrul Muftahki (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas X SMAN 5 Kabupaten Tangerang.
- M Aldan Prasetyo (2018). Penerapan Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran PPKn.
- Maliada, A. (2014). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Metode Diskusi di Kelas III SDN 1 Okumel*. 6(4), 92–102.
- Mufida Hi, H. Bikuno, Jamaludin, Hasdin (2014). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Ambelang Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.
- Nurgiansah, T. H. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. Palu
- Nugiansah (2021). Pendidikan Pancasila. Mitra Cendikia Media. Solok
- Pontoh, H., Jamaludin, & Hasdin. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD Inpres Salabenda Kecamatan Bunta. *Jurnal Kreatif Taduloko*, 4(11), 203.
- Raudatul Jannah, Okianna, Bambang Budi Utomo (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas VII SMP
- Resha Sapto Apriliani, Lusiana Rahmatiani, Erwin Susanto (2020). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.
- Sukmawati, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/15680>
- Sukmawati. (2019). Pelaksanaan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Integritas Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Palu.
- Yudika Noviana, Bambang Budi Utomo, Thony Sastra Atmaja (2020). Penggunaan Model Jigsaw Dalam Mengembangkan Keaktifan Belajar PPKn X MIPA 4 SMAN 8 Pontianak
- Yulita Pujilestari (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- Kadek Dwi Widi Prditya (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Sosial Dalam Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sawan