

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MELALUI MEDIA MONOTARA KELAS V SDN ORO ORO OMBO KOTA
MADIUN TAHUN 2023/2024**

Maghfiroh Nur Widhiastin¹, Sudarmiani², Novi Ayuningtias Widiarti³,
Universitas PGRI Madiun¹, Universitas PGRI Madiun², SDN Oro Oro Ombo³
widhias22@gmail.com¹, aniwidjiati@unipma.ac.id², noviwidiarti6@gmail.com³

ABSTRACT

This research was conducted to improve the learning outcomes of Pancasila education on the material of Indonesian cultural diversity in grade V students of SDN Oro Oro Ombo by using monotara media (monopoli nusantara). The research method used is classroom action research using 2 cycles and pretest. Pretest aims to determine the learning outcomes of students before using monotara media (monopoli nusantara). Cycle 1 aims to determine the learning outcomes of students after using monotara media (monopoli nusantara). Cycle 2 aims to improve learning in cycle 1 so that learning outcomes can increase maximally in accordance with predetermined indicators. The pretest results show that the learning outcomes of most students are still below the predetermined indicators. The results of cycle 1 showed an increase in student learning outcomes after the use of monotara media (monopoli nusantara), although not yet as a whole. The results of cycle 2 showed a significant increase in learning outcomes compared to before using monotara media (monopoli nusantara), where all of students learning outcomes were above the predetermined indicators. Expected this research can be used as a strategy to spur students learning motivation through game-based learning activities that can increase students understanding of Indonesian cultural diversity.

Keywords: Improved Learning Outcomes, Monotara Media (Monopoli Nusantara), Indonesian Cultural Diversity.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila materi keanekaragaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo dengan menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menggunakan 2 siklus dan pretest. Pretest bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Siklus 1 bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Siklus 2 bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I agar hasil belajar bisa meningkat secara maksimal sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Hasil pretest menunjukkan bahwa hasil belajar sebagian besar peserta didik masih dibawah indikator yang telah ditentukan. Hasil siklus I menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media monotara (monopoli nusantara) , meskipun belum secara keseluruhan. Hasil siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan sebelum menggunakan media monotara (monopoli nusantara), dimana seluruh hasil belajar peserta didik sudah diatas

indikator yang ditetapkan. Kesimpulannya penggunaan media monotara (monopoli nusantara) secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi keanekaragaman budaya Indonesia. Diharapkan penelitian ini bisa digunakan salah satu strategi untuk memacu motivasi belajar peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang berbasis permainan yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait keanekaragaman budaya Indonesia.

Kata Kunci : Peningkatan hasil belajar, media monotara (monopoli nusantara), keanekaragaman budaya Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri dan masyarakat. Tujuan utama dari proses pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik agar mereka dapat menguasai materi dengan baik (Hasbullah, 2019). Pada penelitian ini, materi keragaman budaya Indonesia menjadi salah satu materi yang penting untuk dipelajari peserta didik dikelas V SDN Oro Oro Ombo dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar memiliki tujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada anak sekolah dasar sehingga nilai tersebut melekat dan akan berkembang sehingga memunculkan pikiran atau gagasan yang baik di masa depan (Akhyar, 2022). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V materi keragaman budaya Indonesia, materi

tersebut merupakan materi hafalan yang mewajibkan peserta didik untuk mengetahui keragaman budaya di berbagai daerah Indonesia. Seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami atau menghafal berbagai jenis keragaman budaya secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan pada Senin 26 Maret di SDN Oro Oro Ombo Madiun melalui kegiatan diskusi bersama guru kelas, salah satu permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman budaya Indonesia adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. peserta didik menganggap belajar materi Pendidikan Pancasila itu susah dan terlalu banyak hafalan, penjelasan materi yang diberikan guru juga kurang jelas karena tidak disertai media visual yang relevan.

Media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran (Briggs (1977) dalam Azizah. 2013:3). Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang menarik untuk memaksimalkan pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik. Salah satu alternatif media yang bisa digunakan untuk mempelajari materi media permainan. Melalui media ini diharapkan peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang diajarkan dengan menanamkan konsep dan fakta secara menyenangkan melalui kegiatan permainan yang dilakukan secara berkelompok.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi ada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Irsyad,

Azhar. 2009:1). Hasil belajar peserta merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Secara umum hasil belajar dibedakan menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur merupakan hasil belajar kognitif peserta didik yang didapatkan dari hasil tes tertulis pada akhir pembelajaran. ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi (Sudjana, 2010)

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Monotara Kelas V SDN Oro Oro Ombo Kota Madiun Tahun 2023/2024**. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SDN Oro Oro Ombo pada materi keragaman budaya Indonesia.

Tindakan yang akan dilakukan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman budaya Indonesia melalui media monotara (monopoli nusantara). Monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan (Rifa, Eva, 2012). Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai (Suciati dkk, 2015)

Monopoli dapat dijadikan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan melakukan modifikasi tertentu. Modifikasi pertama yaitu mengubah nama negara yang terdapat dalam monopoli menjadi nama provinsi di Indonesia dengan mencantumkan gambar jenis keragaman budaya

yang ada pada provinsi tersebut. Modifikasi yang kedua yaitu mengubah kartu hak milik menjadi kartu nusantara, dimana pada permainan monopoli biasa kartu hak milik merupakan kartu yang menandakan bawa pemain telah membeli satu daerah pada permainan monopoli. Sementara itu pada permainan monotara (monopoli nusantara) kartu hak milik diubah menjadi kartu nusantara yang memiliki fungsi sama dengan kartu hak milik pada permainan monopoli nusantara, namun pada kartu nusantara terdapat ringkasan jenis keragaman yang dimiliki oleh daerah yang dibeli oleh pemain. Diharapkan penggunaan media monotara (monopoli nusantara) ini dapat memberikan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga lebih mudah memahami dan mengingat keragaman budaya Indonesia.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang dijelaskan diatas, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom*

Action Research (CAR) merupakan salah satu bentuk penulisan karya ilmiah sebagai salah satu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh tenaga pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan guna menyelesaikan masalah pembelajaran dan non pembelajaran yang terjadi di dalam kelas secara cermat, sistematis, dan menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang berlaku (Agung, Iskandar.2012:63-64).

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo Kota Madiun tahun 2023/2024 yang berjumlah 19 orang. Pemilihan peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada rendahnya hasil belajar pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya Indonesia.

Penelitian yang dilaksanakan peneliti dilakukan secara kolaborasi bersama wali kelas. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap refleksi. Data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik sebelum dan penggunaan media monotara (monopoli nusantara) melalui pretest

serta hasil belajar peserta didik setelah dan penggunaan media monotara (monopoli nusantara). Tahap perencanaan dilakukan dengan membuat perencanaan perangkat pembelajaran mulai dari modul ajar, metode pembelajaran, media, serta instrumen tes tulis. Teknik pengambilan data berupa tes tulis yang dikembangkan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi keanekaragaman budaya Indonesia.

Tahap penelitian dilakukan dengan melakukan implementasi kegiatan belajar mengajar menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki peserta didik tentang materi keanekaragaman budaya Indonesia. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pembelajaran siklus I dan II yang dilakukan dengan menggunakan media monotara (monopoli nusantara) dalam kegiatan pembelajaran. Setelah tahapan siklus I dan II selesai, peserta didik akan diberikan posttest berupa pertanyaan tertulis untuk mengevaluasi hasil

belajar mereka setelah penggunaan media monotara (monopoli nusantara).

Hasil analisis data yang diperoleh melalui pretest dan posttest akan menunjukkan efektivitas penggunaan media monotara (monopoli nusantara) dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Selisih antara skor hasil pretest dan posttest pada penelitian ini akan menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Prasiklus

Hasil penelitian pada prasiklus menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo sebanyak 11 (57,89%) peserta didik berada dibawah KKTP, dimana KKTP kelas V pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di SDN Oro Oro Ombo adalah 75. Pada tahap prasiklus pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Hasil persentase pada tahap prasiklus menunjukkan banyak peserta didik yang belum

memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia sebelum menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Hasil pada tahap prasiklus juga menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai capaian pembelajaran yang diharapkan pada materi keanekaragaman budaya Indonesia, oleh karena itu perlu dilakukan tahap selanjutnya yaitu menerapkan metode penelitian kelas dengan menggunakan media monotara (monopoli nusantara) untuk melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Tahap Siklus I

Pada tahap siklus I dilakukan implementasi media monotara (monopoli nusantara) pada peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo dalam memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil pada siklus I sebanyak 7 (36,84%) peserta didik yang nilai hasil belajar masih dibawah KKTP serta 12 (63,16) peserta

didik yang nilai hasil belajar setara atau diatas KKTP. Nilai hasil belajar peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

			TIDAK
16	SNA	72	TUNTAS
17	STP	80	TUNTAS
18	VJA	84	TUNTAS
			TIDAK
19	YAS	72	TUNTAS

Tabel 1.1 Nilai hasil belajar siklus I materi keragaman budaya Indonesia menggunakan media monotara (monopoli nusantara)

N O	NAM A	NILA I	KETERANGAN
1	AAF	88	TUNTAS
2	ANA	76	TUNTAS
			TIDAK
3	AYR	64	TUNTAS
			TIDAK
4	ARK	68	TUNTAS
5	DBZ	84	TUNTAS
			TIDAK
6	EFR	68	TUNTAS
7	FAY	84	TUNTAS
8	GRJ	80	TUNTAS
9	IDC	88	TUNTAS
			TIDAK
10	JPP	64	TUNTAS
11	KTP	84	TUNTAS
12	MS	80	TUNTAS
			TIDAK
13	MCA	64	TUNTAS
14	NSP	80	TUNTAS
15	NRA	88	TUNTAS

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media monotara (monopoli nusantara) untuk menjelaskan materi keanekaragaman budaya Indonesia, hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik untuk memahami materi, memecahkan masalah, serta menyelesaikan tugas menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Penggunaan media monotara (monopoli nusantara) pada pembelajaran siklus I memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kondisi prasiklus, walaupun belum semua peserta didik mencapai target nilai yang ditentukan. Langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi serta

perbaikan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus II.

Gambar 1 Media Pembelajaran Monotara (monopoli nusantara)



3. Tahap siklus II

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus I, hasil refleksi dan perbaikan diimplementasikan pada pembelajaran siklus II. Pada tahap siklus II pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media monotara (monopoli nusantara) dalam memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil pada siklus II sebanyak 19 peserta didik yang nilai hasil belajar setara atau diatas KKTP. Nilai hasil belajar peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Nilai hasil belajar siklus II materi keragaman budaya Indonesia menggunakan media monotara (monopoli nusantara)

N O	NAM A	NILA I	KETERANGA N
1	AAF	96	TUNTAS
2	ANA	84	TUNTAS
3	AYR	88	TUNTAS
4	ARK	84	TUNTAS
5	DBZ	84	TUNTAS
6	EFR	76	TUNTAS
7	FAY	92	TUNTAS
8	GRJ	88	TUNTAS
9	IDC	92	TUNTAS
10	JPP	76	TUNTAS
11	KTP	88	TUNTAS
12	MS	84	TUNTAS
13	MCA	76	TUNTAS
14	NSP	88	TUNTAS
15	NRA	96	TUNTAS
16	SNA	88	TUNTAS
17	STP	84	TUNTAS
18	VJA	88	TUNTAS
19	YAS	80	TUNTAS

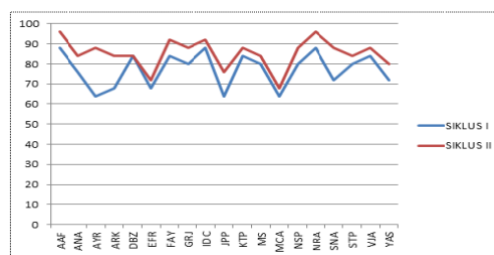
Hasil belajar pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media monotara (monopoli nusantara) untuk menjelaskan

materi keanekaragaman budaya Indonesia, hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik untuk memahami materi, memecahkan masalah, serta menyelesaikan tugas menggunakan media monotara (monopoli nusantara). Pada tahap ini peserta didik sudah mampu mencapai target indikator hasil belajar serta capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penggunaan media monotara (monopoli nusantara) pada pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pada proses pembelajaran mampu menaikkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil yang dilakukan pada siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monotara (monopoli nusantara) dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Pada tahap ini peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan

pembelajaran tanpa menggunakan media. Berikut grafik kenaikan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II :

**Grafik 1 Kenaikan Hasil Belajar
Peserta Didik Siklus I dan Siklus II**



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penggunaan media monotara (monopoli nusantara) dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila pada materi keanekaragaman budaya Indonesia di kelas V SDN Oro Oro Ombo. Hasil siklus I menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media (monopoli nusantara). Hasil siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibanding siklus yang sebelumnya, dimana hasil pada siklus II menyatakan seluruh peserta didik kelas V SDN Oro Oro Ombo

mencapai target nilai yang telah ditetapkan.

Penggunaan media media monotara (monopoli nusantara) mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik melalui permainan yang dilakukan secara berkelompok, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan. Media monotara (monopoli nusantara) terbukti secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi keanekaragaman budaya Indonesia. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu strategi yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan ide dan inovasi pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

Saran

Sebagai upaya pengembangan dan peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila materi keanekaragaman budaya Indonesia guru dapat menggunakan

media monotara (monopoli nusantara) sebagai salah satu strategi untuk memacu motivasi belajar peserta didik melalui permainan monopoli yang dilakukan oleh peserta didik. Melalui permainan yang dilakukan oleh peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, semakin meningkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diberikan secara tidak langsung hasil belajar akan semakin meningkat.

Peran guru sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan. Guru harus bisa membimbing peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang berbasis permainan sehingga peserta didik bisa secara maksimal mendapatkan manfaat dari media yang digunakan. Penerapan media monotara (monopoli nusantara) bisa disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru.

Dengan menerapkan saran diatas, diharapkan penggunaan media monotara (monopoli nusantara) dapat memberikan dampak yang maksimal dalam upaya peningkatan hasil belajar pendidikan

Pancasila pada materi keanekaragaman budaya Indonesia.

dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 17–24.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bentari Buana Murni.

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks

Akhyar, S. M., Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol 6.

Suciati, S., Septiana, I., Untari, M., (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran Disekolah. *Mimbar sekolah dasar*, 177

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press

Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Azizah, N. (2013). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 2(1): 1-12: Universitas Negeri Surabaya.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.

Dakhi, S. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tanpanuli Selatan*, 8(2), 468-470.

Hasbullah, J. dan A. M. (2019). Strategi Belajar Mengajar