

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENDEKATAN PAKEM
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKASI
MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Fandaria Abdurrahman¹, Muhammad Sarlin², Nurainun³,

Candra Cuga⁴, Samsi Pomalingo⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD, FIP, Universitas Negeri Gorontalo,

¹fandariaabdurrahman4@gmail.com,

²sarlin_muh@ung.ac.id, ³nurainun@ung.ac.id, ⁴candracuga@ung.ac.id,

⁵samsi.pomalingo@ung.ac.id

ABSTRACT

The research problem addressed in this study is: "Can the implementation of the PAKEM approach assisted by Monopoly-based educational game media improve students' learning outcomes in Social Studies for fourth-grade students at SDN No. 11 Kota Barat, Gorontalo City?" This study employed a Classroom Action Research (CAR) design using data collection techniques consisting of observation, interviews, tests, and documentation. The research subjects were fourth-grade students of SDN No. 11 Kota Barat, Gorontalo City. The findings revealed that students' learning outcomes improved in each cycle of the study. In the first meeting of Cycle I, out of 11 students, only 5 students achieved the minimum mastery criterion (KKM), representing 45% of the class. In the second meeting of Cycle I, the number of students who achieved mastery increased to 7 students, or 64%. However, the performance indicators and achievement targets had not yet been fulfilled; therefore, the research was continued to Cycle II to further examine the effectiveness of the PAKEM approach and the educational game media employed. In the first meeting of Cycle II, 9 students achieved mastery learning with a percentage of 82%, exceeding the predetermined performance indicator target of 80%. These results indicate a significant improvement in students' learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the implementation of the PAKEM approach assisted by Monopoly-based educational game media effectively improved the Social Studies learning outcomes of fourth-grade students at SDN No. 11 Kota Barat, Gorontalo City.

Keywords: PAKEM approach, monopoly educational game media, learning outcomes, social studies

ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah Dengan Menggunakan Pendekatan PAKEM Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Monopoli Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo Hasil Belajar Siswa Akan Meningkatkan? Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV di SDN 11 Kota Barat Kota Gorontalo. Berdasarkan hasil penelitian

diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama dari 11 siswa yang mencapai KKM pada muatan pembelajaran IPS Sebanyak 5 orang yang tuntas dengan presentase 45% sedangkan pada siklus I pertemuan kedua 7 orang siswa yang tuntas dengan presentase 64%. Dari hasil belajar siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dapat diketahui bahwa indikator kinerja dan indikator capaian belum terpenuhi, sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II untuk bisa membuktikan bahwa pendekatan PAKEM dan media yang digunakan ini dapat berhasil sesuai dengan target yang sudah ditentukan. Hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama terdapat 9 orang siswa yang tuntas dengan presentase 82% maka dari indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80%. Dari indikator kinerja dan capaian yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 80%, pada siklus II pertemuan pertama ini mengalami peningkatan bahkan melebihi indikator capaian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Pendekatan PAKEM Berbantuan media pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Monopoli Dapat Meningkatkan Hasil belajar Siswa kelas IV pada pembelajaran IPS di SDN 11 Kota Barat Kota Gorontalo.

Kata Kunci: pendekatan PAKEM, media permainan monopoli, hasil belajar, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Kunci keberhasilan pembangunan nasional tidak hanya ditentukan oleh kekayaan alam, tetapi juga oleh kualitas manusia yang mampu mengelola dan mengembangkan potensi bangsa secara optimal. Negara-negara maju telah membuktikan bahwa pendidikan memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat di berbagai bidang, seperti politik, ekonomi, hukum, budaya, dan pertahanan. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan

strategis dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan kompetitif di era globalisasi. Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Upaya pencapaian tujuan pendidikan tersebut dilaksanakan

melalui berbagai mata pelajaran pada setiap jenjang pendidikan, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Mata pelajaran IPS memiliki peranan penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai sosial peserta didik agar mampu beradaptasi dengan kehidupan masyarakat. IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, serta memiliki kemampuan memecahkan masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari. Materi IPS di sekolah dasar mencakup berbagai disiplin ilmu, seperti sosiologi, sejarah, ekonomi, dan geografi yang terintegrasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa mampu memahami materi secara optimal serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, pada praktiknya pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian besar siswa menganggap pembelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan karena menuntut

banyak hafalan materi. Kondisi tersebut diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan pemberian tugas, sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan penyampaian materi menjadi monoton dan sulit dipahami siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya motivasi belajar serta berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Situasi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang inovatif dan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik

juga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 11 siswa, terdapat 64% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPS, sedangkan hanya 36% siswa yang mencapai ketuntasan. Guru sebenarnya telah berupaya menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, namun strategi yang diterapkan masih kurang inovatif sehingga belum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap penerapan pendekatan dan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan pendekatan PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli. Pendekatan PAKEM merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran

melalui kegiatan yang kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi, kreativitas, dan kemampuan berpikir secara optimal melalui interaksi yang aktif selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan pendekatan PAKEM juga dapat dikombinasikan dengan model, metode, dan media pembelajaran yang menarik agar suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh (Kaban et al., 2021) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan PAKEM pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Jenggawah 07. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 57,22 menjadi 59,22 pada siklus I dan meningkat menjadi 84,83 pada siklus II.

Selain pendekatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukasi monopoli. Monopoli merupakan permainan papan yang populer dan

mudah dimainkan oleh anak-anak. Menurut (Putra et al., 2020), tujuan permainan monopoli adalah menguasai petak permainan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti berdasarkan aturan tertentu. Dalam konteks pembelajaran, media permainan monopoli dapat dimodifikasi menjadi media edukatif yang mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret. Penggunaan media monopoli dapat melatih daya ingat siswa, meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media permainan monopoli memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Efektivitas penggunaan media permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar juga didukung oleh penelitian Nur Aziza dengan judul "Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media monopoli

pada siswa kelas IV SDN Lemahputro I Sidoarjo mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 22% setelah pelaksanaan pembelajaran selama dua siklus. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan monopoli memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar bekerja sama, bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, serta berani mengemukakan gagasan dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya hasil belajar IPS siswa memerlukan solusi pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No. 11 Kota Barat yang beralamat di Buladu, Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo, Provinsi Gorontalo pada tahun 2023. Penelitian menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan tertentu yang diterapkan secara langsung di kelas. PTK merupakan penelitian praktis yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Rustiyarso, 2021). Selain itu, PTK dipahami sebagai penelitian yang memaparkan proses dan dampak dari suatu tindakan pembelajaran yang diberikan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas (Dyah & Riptakasari, 2021). Penelitian ini

dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagaimana dikemukakan oleh (Annasyia et al., 2021).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo yang berjumlah 11 siswa, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian difokuskan pada peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli. Variabel penelitian terdiri atas variabel input, proses, dan output. Variabel input meliputi siswa, guru, pendekatan PAKEM, media permainan monopoli, serta evaluasi berupa tes hasil belajar. Variabel proses berupa pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan PAKEM berbantuan media permainan monopoli, sedangkan variabel output berupa peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan

siswa untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran (Hidayah, 2024). Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait kendala pembelajaran, kesulitan siswa dalam memahami materi, serta respons siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan (Mustafidah & Suwarsito, 2020). Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah penerapan tindakan pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan berupa soal essay dan pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi IPS kelas IV (Mauluddina, 2019). Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk memperkuat data penelitian melalui pengumpulan foto dan dokumen selama proses pembelajaran berlangsung (Mauluddina, 2019).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan persentase. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan adanya peningkatan dan perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan tindakan pembelajaran. Data hasil belajar dianalisis dengan membandingkan jumlah siswa yang

mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) terhadap jumlah seluruh siswa, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase (Rukajat, 2018). Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut: Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dalam penelitian ini adalah $P = (f/n) \times 100\%$. Dalam rumus tersebut, P menyatakan persentase, f merupakan frekuensi atau jumlah kejadian yang ingin diketahui, dan n adalah jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas. Melalui penggunaan rumus ini, peneliti dapat menentukan proporsi atau tingkat ketercapaian suatu variabel berdasarkan jumlah siswa yang memenuhi kriteria tertentu dibandingkan dengan total siswa yang ada. (Rukajat, 2018)

Hasil analisis data kemudian digunakan untuk menentukan keberhasilan tindakan yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo pada siswa kelas IV yang berjumlah 11 siswa,

terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan melalui dua siklus pembelajaran menggunakan pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli pada mata pelajaran IPS. Data penelitian diperoleh melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan evaluasi hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah dan belum mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan. Dari 11 siswa, sebanyak 4 siswa (36%) telah mencapai KKM, sedangkan 7 siswa (64%) belum mencapai KKM. Data hasil belajar siswa pada observasi awal disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Observasi Awal

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	4	36%
2	Tidak Tuntas	7	64%
	Jumlah	11	100%

Sumber: Data Hasil Observasi Awal

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuan.

Pada pertemuan pertama, aktivitas guru berada pada kategori sangat baik sebesar 11%, kategori baik sebesar 55,5%, kategori cukup sebesar 28%, dan kategori kurang sebesar 5,5%. Pada pertemuan kedua, aktivitas guru mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik sebesar 67% dan kategori baik sebesar 33%. Data hasil observasi aktivitas guru disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Kriteria Penilaian	Pertemuan I	Persentase	Pertemuan II	Persentase
Sangat Baik	2	11%	12	67%
Baik	10	55,5%	6	33%
Cukup	5	28%	-	-
Kurang	1	5,5%	-	-
Jumlah	18	100%	18	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru dengan pendekatan PAKEM pada siklus I juga menunjukkan peningkatan. Pada pertemuan pertama, kategori baik sebesar 62% dan kategori cukup sebesar 38%. Pada pertemuan kedua, kategori sangat baik meningkat menjadi 77% dan kategori baik sebesar 23%.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Pendekatan PAKEM Siklus I

Kriteria Penilaian	Pertemuan I	Persentase	Pertemuan II	Persentase
Sangat Baik	-	-	10	77%
Baik	8	62%	3	23%
Cukup	5	38%	-	-
Kurang	-	-	-	-
Jumlah	13	100%	13	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Guru

Observasi aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama, kategori baik sebesar 35%, kategori cukup sebesar 59%, dan kategori kurang sebesar 6%. Pada pertemuan kedua, aktivitas siswa meningkat dengan kategori sangat baik sebesar 65% dan kategori baik sebesar 35%.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Kriteria Penilaian	Pertemuan I	Persentase	Pertemuan II	Persentase
Sangat Baik	-	-	11	65%
Baik	6	35%	6	35%
Cukup	10	59%	-	-
Kurang	1	6%	-	-

Jumlah	17	100%	17	100%
---------------	-----------	-------------	-----------	-------------

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan pendekatan PAKEM pada siklus I menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama kategori baik sebesar 33% dan kategori cukup sebesar 67%. Pada pertemuan kedua, kategori sangat baik meningkat menjadi 60% dan kategori baik sebesar 40%.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Pendekatan PAKEM Siklus I

Kriteria Penilaian	Pertemuan I	Persentase	Pertemuan II	Persentase
Sangat Baik	-	-	9	60%
Baik	5	33%	6	40%
Cukup	10	67%	-	-
Kurang	-	-	-	-
Jumlah	15	100%	15	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Siswa

Evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar. Pada pertemuan pertama, sebanyak 5 siswa (45%) mencapai KKM dan 6 siswa (55%) belum mencapai KKM. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat

menjadi 7 siswa (64%), sedangkan 4 siswa (36%) belum mencapai KKM.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pertemuan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Pertemuan I	5	45%	6	55%
Pertemuan II	7	64%	4	36%

Sumber: Data Hasil Belajar Siklus I



Diagram 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Sumber: Data Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II menunjukkan kategori sangat baik sebesar 83% dan kategori baik sebesar 17%.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	15	83%
Baik	3	17%
Cukup	-	-
Kurang	-	-
Jumlah	18	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru dengan pendekatan PAKEM pada siklus II menunjukkan kategori sangat baik sebesar 85% dan kategori baik sebesar 15%.

Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Pendekatan PAKEM Siklus II

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	11	85%
Baik	2	15%
Cukup	-	-
Kurang	-	-
Jumlah	13	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Guru

Aktivitas siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan. Hasil observasi menunjukkan kategori sangat baik sebesar 82% dan kategori baik sebesar 18%.

Tabel 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	14	82%
Baik	3	18%
Cukup	-	-
Kurang	-	-
Jumlah	17	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan pendekatan PAKEM pada siklus II menunjukkan kategori sangat baik sebesar 73% dan kategori baik sebesar 27%.

Tabel 10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Pendekatan PAKEM Siklus II

Kriteria Penilaian	Jumlah Aspek	Persentase
Sangat Baik	11	73%
Baik	4	27%

Cukup	-	-
Kurang	-	-
Jumlah	15	100%

Sumber: Data Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil evaluasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar. Sebanyak 9 siswa (82%) telah mencapai KKM, sedangkan 2 siswa (18%) belum mencapai KKM.

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	9	82%
Tidak Tuntas	2	18%
Jumlah	11	100%

Sumber: Data Hasil Belajar Siklus II



Diagram 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Sumber: Data Hasil Penelitian Siklus II

Rekapitulasi hasil belajar siswa dari observasi awal hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar pada setiap tahap penelitian. Data rekapitulasi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Tahap Penelitian	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Observasi Awal	4	36%	7	64%
Siklus I Pertemuan I	5	45%	6	55%
Siklus I Pertemuan II	7	64%	4	36%
Siklus II	9	82%	2	18%

Sumber: Data Hasil Penelitian

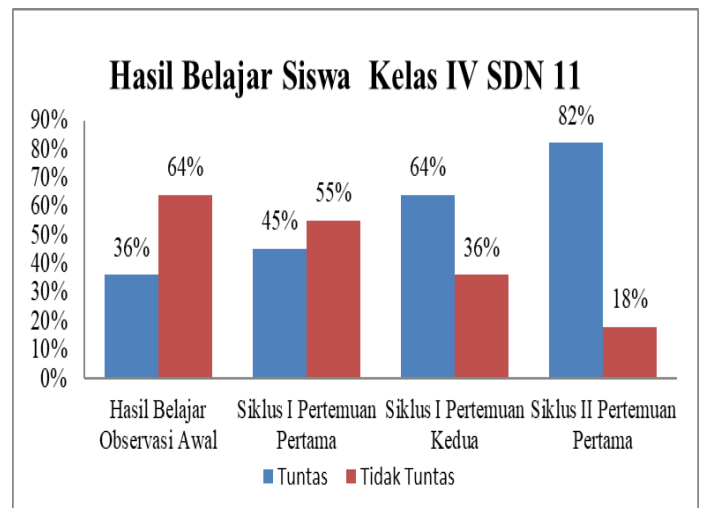


Diagram 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Sumber: Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari observasi awal hingga pelaksanaan siklus II setelah diterapkannya pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo, penerapan pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan hasil belajar terlihat secara bertahap dari observasi awal hingga pelaksanaan siklus II. Pada tahap awal, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik. Setelah diterapkannya pendekatan PAKEM berbantuan media permainan monopoli, hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus tindakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, pendekatan dan media yang digunakan dalam penelitian ini mampu menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SDN No. 11 Kota Barat Kota Gorontalo.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa penerapan pendekatan PAKEM berbantuan media permainan monopoli belum berjalan secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena belum

terbiasa dengan pola pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan permainan edukatif. Selain itu, pengelolaan kelas yang belum maksimal menyebabkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah. Sebagian siswa juga belum mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok karena belum memahami aturan permainan dengan baik. Rendahnya rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapat turut memengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses adaptasi terhadap pendekatan pembelajaran baru memerlukan waktu agar siswa dapat terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Guru melakukan pengelolaan kelas yang lebih baik serta memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai aturan permainan monopoli edukatif yang digunakan dalam pembelajaran. Siswa juga mulai terbiasa dengan aktivitas pembelajaran berbasis kelompok sehingga interaksi antar siswa menjadi lebih aktif dan kondusif. Melalui permainan monopoli, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan dan memahami konsep materi IPS. Situasi pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif tersebut membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar serta lebih berani dalam

menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan PAKEM berbantuan media permainan monopoli mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep pendekatan PAKEM yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran aktif menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran sehingga siswa terlibat secara langsung dalam menemukan pengetahuan. Pembelajaran kreatif mendorong guru menggunakan berbagai strategi dan media yang mampu memunculkan kreativitas siswa selama proses belajar berlangsung. Pembelajaran efektif berorientasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran melalui penggunaan prosedur dan strategi yang tepat, sedangkan pembelajaran menyenangkan bertujuan menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga siswa merasa nyaman selama mengikuti pembelajaran. Menurut (Maslahah, 2021), pendekatan PAKEM mampu membangkitkan proses belajar siswa karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dalam penelitian ini, dimana siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat (Suarni, 2017) yang menyatakan bahwa pendekatan PAKEM memiliki beberapa kelebihan, di antaranya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan potensi peserta didik, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, serta melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Dalam penelitian ini, penerapan pendekatan PAKEM terbukti mampu mengurangi suasana pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam permainan edukatif yang berkaitan dengan materi IPS. Meskipun demikian, penerapan pendekatan PAKEM juga memiliki kendala sebagaimana dikemukakan oleh (Suarni, 2017), yaitu guru memerlukan persiapan pembelajaran yang lebih matang serta sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini dimana guru perlu melakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara maksimal.

Selain pendekatan PAKEM, penggunaan media permainan monopoli edukatif juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, hidup, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Melalui permainan

tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung karena materi IPS disajikan dalam bentuk aktivitas permainan yang menuntut siswa berpikir, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan. Penggunaan media permainan monopoli juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain. Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian mengemukakan pendapat.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat bahwa media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Media permainan monopoli mampu merangsang keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan berlangsung karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menarik dan kompetitif. Selain itu, penggunaan unsur gambar dan kartu edukatif dalam permainan membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dalam pembelajaran IPS secara lebih konkret. Dengan demikian, media permainan monopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat

bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan pendekatan dan media ini juga mampu meningkatkan partisipasi, kerja sama, serta keberanian siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dinyatakan diterima.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan PAKEM berbantuan media pembelajaran berbasis permainan edukasi monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran IPS di kelas IV. Peningkatan hasil belajar terjadi karena pendekatan PAKEM mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media permainan monopoli memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran IPS. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pendekatan PAKEM dan media permainan monopoli dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif yang dipadukan dengan media permainan edukatif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa pembelajaran IPS

tidak hanya dapat dilakukan melalui metode ceramah, tetapi juga dapat dikembangkan melalui aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks sekolah yang berbeda.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru dapat menerapkan pendekatan PAKEM secara lebih konsisten dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS, karena pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Guru juga disarankan untuk memanfaatkan media permainan edukatif, seperti permainan monopoli, sebagai variasi pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media dan strategi pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian

selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media permainan edukatif pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda

serta melibatkan jumlah subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Annasyia, S., Safitri, D., & Sujarwo. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edukasi IPS*, 5(1), 31–40.
- Dyah, R., & Riptakasari, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dalam Materi Sistem Reproduksi pada Manusia Melalui Pembelajaran Saintifik Efforts to Improve Science Learning Outcomes in Human Reproductive System Materials Through Scientific Learning. *ARJI: Action Research Journal Indonesia Hak*, 3(11), 113–120.
- Hidayah, L. A. (2024). Optimizing mathematics learning through Liveworksheet- based PBL: A classroom action research in Grade VII. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 0066, 1–9.
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu Research*, 5(1), 102–109.
- Maslahah, N. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Pakem) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis*.
- Mauluddina, L. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Sd Negeri 2 Kalibening*.
- Mustafidah, H., & Suwarsito. (2020). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (T. Haryanto (Ed.)). Um Purwokerto Press (Anggota Appti).
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research*, 4(110), 1246–1256.
- Rukajat, A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research): Disertai Contoh Judul Skripsi Dan Metodologinya*. Deepublish (Cv Budi Utama).
- Rustiyarso, M. S. (2021). *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Noktah.
- Suarni. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran Pkn Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas Iv Sd Negeri 064988 Medan Johor T.A. 2014/2015. *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 01(2), 129–140.