

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
MENGENAL PANCASILA MELALUI MEDIA MOPARIA (MONOPOLY
PENDIDIKAN PANCASILA CERIA) PADA SISWA KELAS III SDN SUKUN 2
KOTA MALANG**

Endah Wulan Astrini¹, Andika Gutama², Ahmad Rifki Hidayat³

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

²Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

³SDN Sukun 2 Kota Malang

endahastrini26@gmail.com

ABSTRACT

The decline in nationalism and moral degradation among the younger generation has underscored the urgency of Pancasila Education in elementary schools. However, conventional teacher-centered learning methods have founded in low student engagement and poor learning outcomes. Initial observations at class III SDN Sukun 2 Malang showed that learning was dominated by lecture-based methods with limited media use, leading to low student activity and comprehension. This research purposes to describe the implementation of MOPARIA (Monopoly Pendidikan Pancasila Ceria) media and to examine its effect on improving student learning outcomes on the topic of recognizing Pancasila. This study used a Classroom Action Research (CAR) design using the Kemmis and McTaggart spiral model, conducted in two cycles with 26 third-grade students as subjects. Data was gathered using multiple-choice evaluation tests and non-test instruments including observation sheets and documentation. Instruments were validated by the classroom teacher and supervising lecturer prior to use. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. Results showed consistent improvement across cycles: the class average increased from 70.38 (Cycle I, Meeting 1) to 76.15 (Cycle I, Meeting 2) and 87.69 (Cycle II, Meeting 2), while classical learning completeness rose from 30.77% to 65.38% and finally 96.15%, exceeding the 85% success indicator. MOPARIA proved effective by aligning with students' concrete operational developmental stage, applying game-based learning principles, and fostering collaborative learning through structured group play.

Keywords: MOPARIA, Pancasila Education, learning outcomes, classroom action research

ABSTRAK

Menurunnya rasa nasionalisme dan degradasi moral di kalangan generasi muda menegaskan pentingnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun, pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa. Observasi awal di kelas III SDN Sukun 2 Kota Malang memperlihatkan bahwasanya pembelajaran didominasi metode ceramah dengan pemanfaatan media yang kurang variatif sehingga siswa cenderung pasif dan pemahaman materi rendah. Tujuan dari studi ini guna mendeskripsikan penerapan media MOPARIA (Monopoly Pendidikan Pancasila Ceria) serta menyelidiki peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengenal Pancasila. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilakukan dengan dua siklus pada 26 murid kelas III menjadi subjek. Pengumpulan data dengan tes evaluasi pilihan ganda sekaligus instrumen nontes yaitu lembar pengamatan dan dokumentasi yang telah divalidasi oleh guru kelas dan dosen pembimbing. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Perolehan studi memperlihatkan eskalasi yang konsisten: rerata kelas meningkat dari 70,38 (Siklus I Pertemuan 1) menjadi 76,15 (Siklus I Pertemuan 2) serta 87,69 (Siklus II Pertemuan 2), sementara ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 30,77% menjadi 65,38% dan akhirnya 96,15%, melampaui indikator keberhasilan 85%. Media MOPARIA terbukti efektif karena sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa, menerapkan prinsip game-based learning, serta mendorong pembelajaran kooperatif melalui permainan kelompok yang terstruktur.

Kata Kunci: MOPARIA, Pendidikan Pancasila, hasil belajar, penelitian tindakan kelas

A. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan sekaligus menimbulkan dampak negatif berupa degradasi moral di kalangan generasi muda salah satunya terkikisnya rasa nasionalisme (Wally, 2021). Kondisi ini menuntut upaya sistematis penanaman nilai karakter melalui pendidikan formal, salah satunya melalui mata

pelajaran Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini berperan strategis dalam membentuk cara berpikir, sikap, dan karakter siswa melalui pengamalan sejumlah nilai Pancasila pada kehidupan keseharian (Rizkiyah & Fatonah, 2024).

Akan tetapi, pada implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (SD) masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi di kelas III

pembelajaran cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) dengan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif. Materi disajikan secara abstrak dan kurang menarik sehingga siswa mudah bosan, kurang aktif dan pemahaman terhadap materi rendah (Arizamroni, 2025). Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa.

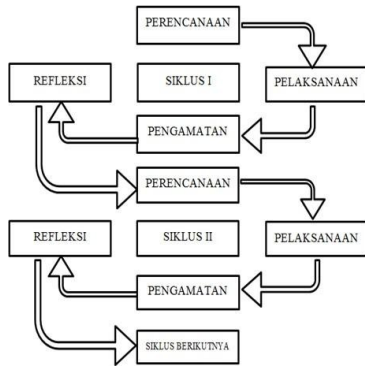
Berbagai penelitian memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna serta meningkatkan ketuntasan belajar dengan klasikal dari siklus ke siklus (Amelia et al., 2024). Meski demikian penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media yang benar-benar disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Mengacu pada perihal tersebut, dikembangkanlah media MOPARIA (Monopoly Pendidikan Pancasila Ceria) sebagai inovasi media berbasis

permainan yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini menyajikan materi secara visual dan interaktif melalui pengalaman langsung diskusi kelompok, dan pemecahan masalah sederhana. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media MOPARIA dalam pembelajaran serta mengetahui peningkatan capaian belajar murid kelas III SD pada materi mengenal Pancasila.

B. Metode Penelitian

Studi ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di kelas III SD Negeri Sukun 2 Kota Malang. Model yang dimanfaatkan ialah model spiral Kemmis serta McTaggart yang meliputi empat langkah berulang, ialah perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), serta perefleksian (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut dilakukan secara berulang melalui dua siklus di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan (Norlaila & Hermina, 2021)



Gambar 1. Model *Spiral Kemmis dan McTaggart*

Subjek studi ialah seluruh siswa kelas III SD Negeri Sukun 2 Kota Malang yang berjumlah 26 siswa. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi ayo mengenal Pancasila. Pemilihan subjek dilandaskan pada perolehan atas observasi awal yang memperlihatkan minimnya keaktifan serta perolehan belajar murid akibat pembelajaran yang sifatnya konvensional serta berpusat pada pengajar.

Penelitian dilakukan dengan dua siklus, yang mana tiap-tiapnya meliputi dua pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahapan, ialah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Pada tahapan perencanaan, peneliti membuat modul ajar, menyiapkan media MOPARIA, serta menyusun instrumen penelitian. Tahapan pelaksanaan dilakukan lewat mengimplementasikan media MOPARIA dalam pembelajaran siswa belajar secara

berkelompok melalui permainan yang mengintegrasikan materi Pancasila. Observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan, partisipasi, dan kerja sama siswa. Perolehan atas refleksi setiap siklus dimanfaatkan menjadi landasan perbaikan pada siklus berikutnya. Perbaikan pada Siklus II meliputi penyempurnaan aturan permainan dan peningkatan intensitas bimbingan guru agar seluruh siswa dapat terlibat aktif secara merata.

Data dikumpulkan memanfaatkan teknik tes serta non tes. Teknik tes berbentuk soal evaluasi pilihan ganda yang diberikan pada akhir tiap siklus guna melaksanakan pengukuran akan capaian belajar kognitif para murid. Teknik non tes meliputi pengamatan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa berskala 1-4 serta dokumentasi berupa foto dan catatan nilai selama pembelajaran berlangsung.

Data dianalisis memanfaatkan teknik analisis kuantitatif beserta kualitatif. Analisis kuantitatif dilaksanakan lewat mengalkulasikan skor rerata kelas melalui rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Deskripsi :

$\bar{x}$ = skor rerata

Σxi = total seluruh nilai
 n = jumlah data
 serta persentase ketuntasan belajar
 klasikal memanfaatkan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Deskripsi :

P = Persentase Ketuntasan Siswa

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah semua murid

Analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi untuk menggambarkan tahapan pembelajaran secara menyeluruh, meliputi keaktifan siswa, interaksi kelompok, dan keterlaksanaan penggunaan media MOPARIA. (Arikunto, 2019; Sanjaya, 2016).

Studi ini terbukti sukses jika paling sedikit 85% murid meraih Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di akhir siklus. Perihal tersebut ditampilkan dengan naiknya skor rerata kelas serta tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 85% pada akhir siklus.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas III SD Negeri Sukun 2 Kota Malang dengan menerapkan

media MOPARIA (Monopoly Pendidikan Pancasila Ceria) pada materi mengenal Pancasila. Setiap siklus meliputi dua pertemuan yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi, dengan subjek studi sejumlah 26 murid Ketuntasan belajar klasikal mencapai minimal 85% dari jumlah seluruh murid yang mendapatkan skor ≥ 75 .

Siklus I

Dalam Siklus I siswa diperkenalkan dengan media MOPARIA dan bermain dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–5 orang. Hasil observasi pertemuan pertama memperlihatkan sebagian siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap aturan permainan sehingga diskusi kelompok belum berjalan optimal. Pada pertemuan kedua kondisi membaik; keterlibatan siswa meningkat meskipun sebagian masih kurang percaya diri. Hasil belajar Siklus I dirangkum oleh Tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Aspek	Pert. 1	Pert. 2	Peningkatan	Target
Rata-rata Kelas	70,38	76,15	5,77	≥ 75
Siswa Tuntas	8 siswa	17 siswa	+9 siswa	≥ 24 siswa

Aspek	Pert. 1	Pert. 2	Peningkatan	Target
Ketuntasan Klasikal	30,77 %	65,38 %	+34,61 %	≥ 85%

Berdasarkan Tabel 1 rata-rata kelas meningkat dari 70,38 pada Pertemuan 1 menjadi 76,15 pada Pertemuan 2, dengan ketuntasan klasikal naik dari 30,77% menjadi 65,38%. Capaian ini belum memenuhi target 85% yang nantinya studi diteruskan ke Siklus II. Refleksi Siklus I mengidentifikasi empat kelemahan utama yaitu aturan permainan belum dipahami merata, bimbingan guru belum terdistribusi merata, kartu soal kurang berjenjang dan diskusi kelompok belum efektif. Perbaikan yang ditetapkan meliputi kartu panduan aturan, rotasi bimbingan guru terjadwal, revisi kartu soal berlevel taksonomi Bloom, dan penetapan peran khusus dalam kelompok.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan menerapkan seluruh perbaikan hasil refleksi. Kartu panduan aturan permainan dibagikan kepada setiap kelompok, guru melakukan rotasi bimbingan terjadwal, dan kartu soal berlevel (hijau mengingat, kuning

memahami, merah mengaplikasikan) diterapkan. Hasilnya hampir seluruh siswa aktif, berani berpendapat, serta saling menjelaskan anta rsesama anggota kelompok. Suasana pembelajaran mencerminkan prinsip *joyful learning* yang kondusif sekaligus menyenangkan. Hasil belajar Siklus II dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Pert. 1	Pert. 2	Peningkatan	Target
Rata-rata Kelas	80,38	87,69	7,31	≥ 75
Siswa Tuntas	22 siswa	25 siswa	+3 siswa	≥ 24 siswa
Ketuntasan Klasikal	84,62 %	96,15 %	+11,53 %	≥ 85%

Tabel 2 memperlihatkan peningkatan signifikan pada Siklus II. Rata-rata kelas mencapai 87,69 dengan ketuntasan klasikal 96,15% melampaui target 85%. Hanya satu siswa yang belum mencapai KKM sehingga penelitian dinyatakan berhasil. Perbandingan hasil belajar antarsiklus ditampilkan oleh Tabel 3.

Tabel 3 Komparasi Hasil Belajar Antarsiklus

Aspek	Siklus 1 Pert. 1	Siklus 1 Pert. 2	Siklus 2 Pert. 1	Siklus 2 Pert. 2
Rata-rata	70,38	76,15	80,38	87,69
Siswa Tuntas	8	17	22	25
Ketuntasan Klasikal	30,77 %	65,38 %	84,62 %	96,15 %

Tabel 3 memperlihatkan tren peningkatan yang konsisten di setiap pertemuan. Rata-rata kelas meningkat bertahap dari 70,38 hingga 87,69, dengan total kenaikan 17,31 poin. Ketuntasan klasikal meningkat 65,38 persen poin dari 30,77% menjadi 96,15%, membuktikan efektivitas media MOPARIA secara berkelanjutan.

Penerapan media MOPARIA terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten. Ketuntasan klasikal melonjak dari 30,77% menjadi 96,15%, melampaui indikator keberhasilan 85%. Peningkatan ini selaras dengan konsepsi hasil belajar kognitif menurut Ridha et al. (2025) yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, hingga mengaplikasikan. Kartu soal berlevel dalam MOPARIA memandu siswa menapaki jenjang kognitif tersebut secara bertahap, dari

level hijau (mengingat) hingga merah (mengaplikasikan). Temuan ini memperkuat hasil Amelia et al. (2024) serta (Azrani et al., 2025) bahwasanya media monopoli edukatif secara konsisten meningkatkan ketuntasan belajar klasikal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dari siklus ke siklus.

Keberhasilan MOPARIA ber-tumpu pada prinsip *game-based learning* yang mengintegrasikan tantangan, aturan, umpan balik langsung, dan tujuan yang terstruktur unsur-unsur yang menurut Azrani et al. (2025) terbukti efektif memberikan peningkatan bagi motivasi dan keterlibatan belajar para murid. Dalam MOPARIA, murah bukan hanya menghafal sila-sila Pancasila, melainkan mengaplikasikan nilainya dalam simulasi kehidupan nyata melalui kartu soal (Putra et al., 2025). Lebih jauh (Jasmin et al., 2025)) menegaskan bahwasanya *simulation and game-based learning* dalam Pendidikan Pancasila berperan ganda: meningkatkan capaian kognitif sekaligus membentuk karakter siswa nilai kerja sama (sila III), keadilan (sila V), dan menghargai pendapat orang lain (sila IV) dihayati langsung dalam dinamika permainan kelompok.

Media MOPARIA sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas III usia 8 sampai 9 tahun yang ada dalam tahapan operasional konkret (Piaget dalam (Rahmaniar & Mahmudah, 2022)). Komponen fisik berupa papan permainan, kartu, dadu, dan pion yang dapat dimanipulasi langsung mengonkretkan abstraksi nilai Pancasila menjadi pengalaman belajar yang nyata. Selain itu, dinamika permainan kelompok secara alamiah mendorong *scaffolding* sosial dan proses kooperatif yang sejalan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky terbukti dari tingginya interaksi antarsiswa pada Siklus II di mana siswa saling menjelaskan dan mengoreksi jawaban kelompoknya.

Peningkatan moderat pada Siklus I (5,77 poin) mencerminkan fase adaptasi siswa terhadap media baru. Akselerasi pada Siklus II naik 4,23 poin di Pertemuan 1 dan 7,31 poin di Pertemuan 2 mengonfirmasi teori spiral Bruner (Rahmania et al., 2025) bahwasanya pengetahuan lama menjadi fondasi yang mempercepat pembelajaran berikutnya. Lonjakan ini tidak terlepas dari refleksi guru yang sistematis pascaSiklus I. Dalam kerangka PTK Kemmis & McTaggart

(Norlaila & Hermina, 2021), refleksi bukan sekadar evaluasi melainkan mesin perbaikan berkelanjutan. Empat perbaikan konkret yang dirumuskan dari refleksi Siklus I terbukti tepat sasaran ketuntasan klasikal melonjak dari 65,38% menjadi 96,15%, membuktikan bahwasanya siklus reflektif yang terstruktur adalah kunci keberhasilan PTK.

E. Kesimpulan

Mengacu pada perolehan PTK yang dilakukan dengan dua siklus di kelas III SD Negeri Sukun 2 Kota Malang bisa diambil kesimpulan bahwasanya penerapan media MOPARIA (Monopoly Pendidikan Pancasila Ceria) terbukti efektif memberikan peningkatan bagi capaian belajar siswa pada materi mengenal Pancasila. Perihal tersebut diperlihatkan oleh peningkatan skor rerata kelas secara konsisten dari prasiklus sejumlah 70,38, menjadi 76,15 pada Siklus I, dan mencapai 87,69 pada akhir Siklus II. Ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan dengan signifikan dari 30,77% dalam prasiklus hingga menyentuh angka 65,38% di akhir Siklus I, serta akhirnya menyentuh angka 96,15% di akhir Siklus II,

melebihi kesuksesan yang ditentukan sejumlah 85%.

Keberhasilan media MOPARIA didukung oleh desainnya yang sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa kelas III serta prinsip game-based learning yang mendorong keterlibatan aktif, kerja sama kelompok, dan scaffolding antarsiswa. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru sekolah dasar dapat mengadopsi media berbasis permainan edukatif seperti MOPARIA sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian lanjutan disarankan untuk mencakup jumlah subjek yang lebih besar, melibatkan aspek afektif dan psikomotor, serta melaksanakan pengembangan akan media yang serupa pada materi Pendidikan Pancasila lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S. N., Dayu, D. P. K., Rosniwaty, Khoiroh, H., & Abdussyukur, K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(04), 231–238.
- Arizamroni, M. (2025). *Materi Suku Bangsa Melalui Media Interaktif*.
- Azrani, L., Putri, R. S., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). *Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Publisher: Universitas Muhammadiyah Palu. 8(12), 8290–8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). *Simulation and Game-Based Learning sebagai Strategi Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. 11, 507–512.
- Norlaila, & Hermina, D. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 41–42.
- Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G.,

- Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM*. 13(2), 775–781.
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Khansa, K., Alfiyyah, R. A., Putri, H. E., & Indonesia, U. P. (2025). *Analisis teori belajar bruner untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika*. 8(1), 10–21.
- Rahmaniar, E., & Mahmudah, I. (2022). *Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar Erita Rahmaniar 1 □ , Maemonah 2 , Indri Mahmudah 3*. 6(1), 531–539.
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Nisrina, A., & Firdaus, N. (2025). *No Title*. 3(3), 1–8.
- Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). *PERAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM MENANAMKAN KARAKTER RELIGIUS SISWA SEKOLAH DASAR Maulidah. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(04)*.
- Wally, M. (2021). *PERAN GURU DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA (Vol. 10, Issue 1)*.