

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MATERI PANCASILA TEMA
LAMBANG PANCASILA PADA SISWA KELAS 2 SD LAB UNU SRENGAT
BLITAR**

Akbar Safaat¹, Mohammad Fatih²
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹akbarsafaat23@gmail.com, ²fatih.azix@gmail.com

ABSTRACT

Monopoly media Research And Development aims (1) to describe student learning outcomes in PKN subjects at SD Lab UNU Srengat, Blitar in 2023 (2) to develop models of monopoly game media in pancasila subjects class 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar (3) to know about testing the feasibility of monopoli game media on pancasila subjects in class 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar. This type of Research And Development (RnD) Research which consists of 2 cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were students of SD Lab UNU Srengat, Blitar in 2023 consisting of 12 male student and 11 female student. The object of this Research is the Development of PKN material on the theme of the Pancasila symbol. Data collection, interviews, questionnaires, and written tests. data analysis in this study using qualitative description analysis. Trial Result and the results of trials that have been carried out to assess student results before using monopoly game media and after using monopoly. In the fo Based on the graph above, Biru explained that before using monopoly media and orange after using monopoly media, the comparison of the percentage of grade 2 student results at SD UNU Srengat Lab, Blitar had increased from the previous test score which reached 54% to 87% so that it was included in the very good criteria. From the results of this comparison test it can be concluded that monopoly media in PKN lessons is able to make all students achieve and exceed the minimum KKM completeness criteria determined by the school by 75 points. llowing, a comparison of the average values during study will be presented in graphical form.

Keywords: Development of Monopoly Media and The Symbol of Pancasila.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan media monopoli bertujuan (1) untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN kelas 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar Tahun 2023 (2) mengetahui mengembangkan model - model media permainan monopoli (3) mengetahui menguji kelayakan media permainan monopoli. Jenis penelitian ini adalah penelitian RnD yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa SD Lab UNU Srengat, Blitar tahun 2023 yang terdiri dari 13 siswa pria dan 11 wanita. Objek penelitian ini adalah pengembangan materi PKN tema lambang Pancasila. Teknik pengumpulan data di peroleh dengan observasi, wawancara, kuisioner, dan tes tulis. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskripsi kualitatif. Hasil Uji Coba dan Hasil uji coba yang telah dilakukan

penilaian hasil siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli dan sesudah menggunakan monopoli. perbandingan presentase hasil siswa kelas 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar mengalami peningkatan dari nilai tes sebelumnya dari 54% menjadi 87% sehingga masuk dalam kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan media monopoli dalam pelajaran PKN mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi kriteria ketuntasan minimal KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75 poin.

Kata Kunci: Pengembangan Media Monopoli dan Lambang Pancasila.

A. Pendahuluan

Dalam hidup manusia, pendidikan berperan penting untuk dapat memberikan perubahan pada nilai religius, kebudayaan, pengetahuan, teknologi dan keterampilan. Diharapkan mampu meningkatkan derajat martabat manusia dalam pengetahuan dan akhlahnya menjadi mulia. Dalam UUD No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu tujuan nasional Indonesia dapat dicapai melalui proses pendidikan.

Suatu pembelajaran didalam kelas dengan adanya Guru dan peserta didik sebagai manusia yang diberi pembelajaran dan Guru yang memberi pengajaran guna untuk menjadikan peserta didik seorang yang berprestasi dan juga mengembangkan kurikulum yang ada serta berusaha untuk selalu mengikuti teknologi juga zaman yang semakin berkembang.

Beberapa pelajaran pokok yang dimuat dalam kurikulum di Indonesia antara lain yaitu adalah PKn, Agama, IPA, IPS, PJOK, Bahasa Indonesia, dan lain-lain. Salah satunya yakni PKn adalah mata pelajaran yang terdapat dalam salah satu kurikulum sekolah dasar. Untuk sekolah dasar mata pelajaran PKn diberikan mulai dari tingkatan kelas 1 sampai dengan kelas 6. Selain itu mata pelajaran PKn diajarkan kepada siswa sejak jenjang SD ataupun MI sebagai salah satu mata pelajaran wajib. Hal ini berdasarkan pada Permendiknas

No.22 Tahun 2006 tentang standar isi. Dalam hal ini PKn adalah ilmu sosial sebagai dasar perkembangan teknologi modern juga memiliki peran yang pokok pada bagian dari banyaknya disiplin ilmu. Hal ini untuk mewujudkan kemajuan kemampuan berpikir manusia. Maka dari itu pengetahuan akan penguasaan PKn sangat penting dan diperlukan sejak awal sehingga mampu menciotakan terobosan baru dan inovatif yang diharapkan dapat membantu kerja manusia dimasa mendatang.

Disisi lain, PKn sebagai bekal yang diberikan kepada peserta didik untuk dapat belajar berpikir secara logika, analisis, teratur, kritis, dan kreatif. juga kemampuan bekerja sama. Agar peserta didik memiliki kemampuan tersebut, berawal dari itu pemerintah merancang standar kompetensi dan kompetensi dasar PKn yang termuat pada Permendiknas No.22 Tahun 2006 sebagai landasan dalam pembelajaran PKn (BSNP, 2006)

Permendiknas No.22 Tahun 2006 merupakan sumber dalam melaksanakan suatu pembelajaran yang ada di Indonesia, Dijelaskan bahwa pembelajaran PKn di SD memiliki salah satu tujuan untuk

memahami konsep PKn dan mengaplikasikan untuk menyelesaikan masalah dengan benar. Hal-hal yang menjadi tujuan tersebut dapat dicapai melalui pembelajaram PKn yang efektif dan efisien. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran PKn yang efektif dengan menggunakan media-media yang menunjang sesuai materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PKn yanb efektif tersebut akan memberikan dampak positif kepda peserta didik sehingga memiliki pemahaman konsep PKn yang tepat dan kemampuan menyelesaikan masalah secara efektif. Hal demikianlah yang dapat mengikuti perkembangan teknologi modern pada kehidupan berbangsa dan bernegara. (Fatih, Alfi, Santoso, & Novianti, 2022) Pembelajaran PKn menelaah interaksi manusia dengan lingkungannya. Hubungan manusia dengan lingkungan alam maupun hubungan manusia dengan masyarakat dimana manusia tersebut tumbuh dan berkembang

Berdasarkan standar kompetensi dasar tingkat SD/MI yang tercantum dalam peraturan Permendiknas No.22 Tahun 2006

disebutkan bahwa PKn merupakan suatu mata pelajaran yang mempunyai pendekatan sosial, tujuan pembelajaran PKn yaitu (1) menyelesaikan masalah, (2) memiliki sikap gotong royong, (3) mempunyai sifat disiplin/tertib. Pembelajaran PKn bertujuan untuk mewujudkan peningkatan kompetensi pemahaman untuk menyelesaikan permasalahan yang perlu dikembangkan dalam memahami materi PKn dan menyimpulkan poin-poin penting. Pada setiap pembelajaran PKn alangkah baiknya diawali dengan mencari tau permasalahan yang dihadapi dalam lingkungan tersebut dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik secara sistematis serta dibimbing agar dapat memiliki penguasaan dalam pemahaman konsep PKn.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (RnD). Penelitian Research and Development adalah menyempurnakan produk yang telah ada atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk. Menurut (Setyosari,

Punaji, 2015) penelitian pengembangan ini disebut sebagai suatu pengembangan berbasis penelitian atau disebut juga Research-based Development. Jenis penelitian yang dipaparkan seorang peneliti Gay, Mills, dan Airasian ini adalah penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk agar efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Borg and Gall menyatakan penelitian dan pengembangan adalah menggunakan metode penelitian untuk mengembangkan atau mevalidasi hasil dalam pendidikan dan pembelajaran yang telah digunakan. Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media Monopoli kearifan lokal Blitar pada materi Tentang dalam buku Teks pembelajaran Kurikulum Merdeka melalui validasi media, materi, guru dan siswa dan validasi uji coba. Untuk menghasilkan media monopoli ini, peneliti menggunakan model pengembangan dari ADDIE. Model pengembangan ADDIE juga dikembangkan oleh Dick and Carry (Mulyatiningsih, Endang, 2014) untuk menyusun suatu sistem pembelajaran dengan

menggunakan beberapa tahapan antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi, dan mengevaluasi.

C. Hasil penelitian dan pembahasan

Hasil pengembangan dilakukan dari tahap pertama yaitu menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Lab UNU Srengat, Blitar yang dilakukan pada hari kamis, 20 november 2021 pukul 09.00 WIB dengan melakukan wawancara dengan guru kelas 2 Bu Metha, S.Pd SD. melalui wawancara tersebut informasi yang didapatkan bahwa SD Lab UNU Srengat, Blitar menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah pusat pada permendikbud No.24 tahun 2006. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan sumber belajar dari PPT dan buku modul/paket. Kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik agar selalu aktif pada saat mengikuti pembelajaran dikelas dan juga mengembangkan kemampuan berpikir. Hal ini seperti yang disampaikan oleh (Maro,2016) yang menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran pada kurikulum

2013 kompetensi berpikir peserta didik. Dan salah satu ketrampilan dari kompetensi berpikir yang dituntut harus dikuasai adalah pengembangan daya berpikir siswa, sehingga perlu dikembangkan di SD Lab UNU Srengat, Blitar.

Pembuatan Media Monopoli

Tampilan pada media monopoli ini menggunakan desain papan triplek. Desain ini akan di bentuk persegi sesuai dengan ukuran monopoli yang di buat, sedangkan buku panduan monopoli penggunaan media tersebut dapat memandu para setiap pemain monopoli agar ketika di mulai pembelajaran sambil bermain monopoli bisa lebih paham dan bisa di pergunakan secara langsung bersama dengan guru dan siswa teman sebaya nya di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung. Pendapat ini sejalan dengan (fatih & Alfi, 2021) dengan mengungkapkan bahwa sebagai sarana media pembelajaran media monopoli berfungsi membantu dan dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Konsep permainan ini digunakan sebagai pengembangan media monopoli.

ALAT – ALAT PERMAINAN MONOPOLI

PAPAN MONOPOLI

Papan ini di buat berbentuk persegi karna harus disesuaikan banyak nya setiap kotak dan gambar yang telah di tempelkan di papan triplek tersebut.

BUKU PANDUAN MONOPOLI

Buku panduan monopoli ini di buat untuk memberikan arahan dan petunjuk setiap pemain agar kedepannya bisa memahami aturan permainan monopoli dan tata cara sukses memenangkan permainan tersebut.

KARTU KESEMPATAN

Kartu kesempatan ini di gunakan untuk setiap pemain agar setiap mereka mengambil 1 kartu tersebut di situ ada keterangan mengenai materi lambang pancasila dan seterusnya bagi setiap pemain yang mendapatkan kartu tersebut harus mempraktek kan apa yang tertuang di kartu kesempatan itu.

DADU

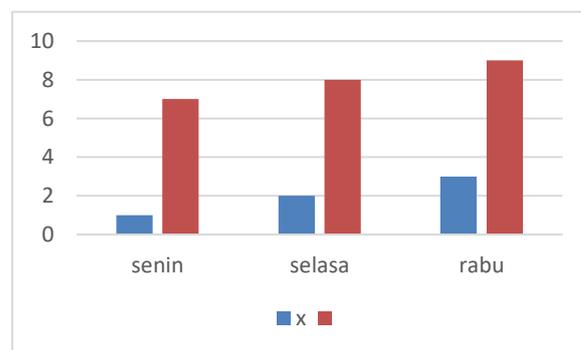
Dadu ini terdiri dari 2 dadu yang dimana benda tersebut gunakan untuk memberikan hitungan langkah di setiap pemain hitungan tersebut di

mulai dari angka 1 sampai dengan angka 12 dengan adanya dadu maka pemain bisa menjalankan tersebut.

HASIL UJI COBA

Hasil uji coba yang telah dilakukan penilaian hasil peserta didik sebelum menerapkan media permainan monopoli dan setelah menerapkan monopoli. Dibawah ini akan dipaparkan perbandingan nilai rata – rata selama belajar dalam bentuk grafik.

Gambar : Perbandingan nilai rata – rata siswa kelas 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar.



Dari grafik diatas, perbandingan presentase hasil siswa kelas 2 SD Lab UNU Srengat, Blitar mengalami peningkatan dari nilai tes sebelumnya mencapai 54% menjadi 87% sehingga masuk dalam kriteria sangat baik. Dari hasil perbandingan tes ini dapat disimpulkan bahwa dengan media monopoli dalam pelajaran PKN mampu membuat seluruh siswa mencapai dan melebihi kriteria

ketuntasan minimal KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75 poin.

D. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan monopoli dengan produk bernama Monopoli dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

Pengembangan media monopoli untuk meningkatkan daya tangkap siswa belajar peserta didik pada pembelajaran PKN di SD Lab UNU Srengat, Blitar kelas 2 sd di kembangkan sesuai dengan Kopetensi Dasar (KD)

DAFTAR PUSTAKA

Uno, B. Hamzah. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Gorontalo: Bumi

Trianto, (2007). *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.

Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.

Suyud Margono, *Hukum Anti Monopoli*, Jakarta, Sinar Grafika,2009.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yogyakarta

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Sugiarto, Toto, *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatan Hasil Belajar Fisika*, CV, Mine, 2020.

Mustoha Amin, dkk. 2008. *Matematika SD Kelas 2*. Jakarta. Pusat Perbukuan.

Mustoha Amin, dkk. 2008. *Senang Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta. Pusat Perbukuan.

Setyosari, Punaji.2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sartika. (2019). *Pengaruh dukungan tenaga kesehatan, pengetahuan dan motivasi terhadap perilaku kepatuhan diit penderita diabetes mellitus di Puskesmas Cirimekar Tahun 2019*.

- Padhila, N. (2021). *Pengembangan Media Flash card pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Yusup, F. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Uno, H B dan Koni, S. (2014). *Assessment pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Agung Setiawan (2013), *Pengaruh Disiplin Kerja dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Rumah Sakit Umum Daerah Kanjuruhan Malang*.
- Danelia Elivas Hestunar. 2014. *Permainan Gladden monopoli materi kosa kata siswa kelas tujuh*. Jurnal Nasional. Volume 32 No 3
- Solekhan, Moch. 2012. *Penyelenggaraan Pemerintahan Desa*. Malang : Setara Press.
- Adila, D. & Kurniawan, A. (2020). *Proses Kematangan Emosi Pada Individu Dewasa Awal Yang Dibesarkan Dengan Pola Asuh Orang Tua Permisif*. Jurnal Insan Psikologi dan Kesehatan Mental. volume 5, hal. 21
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- fatih, M., & Alfi, C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*. *Jurnal Pendidikan : Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1). Retrieved from www.journal.unublitar.ac.id/jp
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). *Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar*. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(1), 112. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.