

Implementasi Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Nganjuk Kelas Iv Sekolah Dasar

Nita Kusumaningrahyu¹, Kukuh Andri Aka², Wahyudi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

nitakusuma543@gmail.com¹, kukuh.andri@unpkediri.ac.id²,wahyudi@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

Learning media that attract students' attention to learning activities in class will stimulate student learning activities. This research is motivated by observations made by researchers, namely the discovery of decreased and low student learning outcomes. This study aims to determine the implementation of educative monopoly learning media on cultural diversity material based on Nganjuk local wisdom in elementary schools. This type of research uses qualitative research with a descriptive approach. Data collection techniques, namely observation and the value of student learning outcomes on cultural diversity material, besides that students more easily understand cultural diversity material by using learning media.

Keywords: Educational monopoly learning media, cultural diversity, social studies

ABSTRAK

Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran di kelas akan merangsang kegiatan belajar siswa. Penelitian ini dilatar belakangi dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu ditemukannya hasil belajar siswa yang menurun dan rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media pembelajaran monopoli edukatif pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal Nganjuk di Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik Pengumpulan data yaitu observasi dan nilai hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya, selain itu siswa lebih mudah memahami materi keragaman budaya dengan menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran monopoli edukatif, keragaman budaya, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang wajib diikuti oleh warga negara Indonesia. Dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman perlu melakukan kegiatan belajar yang didapatkan saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidikan merupakan salah satu proses mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap sekelompok orang melalui pengajaran atau pelatihan dibawah bimbingan orang lain yang sangat dibutuhkan manusia. Dengan adanya pendidikan yang dimiliki seseorang maka kehidupannya menjadi lebih berkualitas dan terarah.

Menurut Djamarah (2014) Belajar yaitu perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan, artinya perubahan perilaku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan sikap, mencakup seluruh organisme atau bahkan kepribadian. Proses pembelajaran IPS perlu dikembangkan dan terstruktur untuk kehidupan nyata. Membantu siswa memahami pembelajaran, memperdalam ilmunya, dan peka terhadap masalah di sekitarnya. IPS ialah ilmu yang membahas tentang sekmpulan fakta, peristiwa, perilaku dan tindakan manusia (Trianto, 2013)

Menurut Sigit Priatmoko dan Saptorini Media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat dan media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berupa sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Jatikalen Kabupaten Nganjuk, mendapatkan hasil bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa belum sepenuhnya dapat menerima materi yang diajarkan oleh guru karena keterbatasan media belajar, dalam proses pembelajaran hanya diberikan materi dan berpedoman pada buku siswa, sehingga tidak ada keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya media yang menarik dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai harapan. Peran aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Diantara media yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yaitu permainan monopoli edukatif

Di zaman modern ini perlu diadakan suatu inovasi pembelajaran yang baik, untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung pemahaman materi oleh siswa, kenyataannya ditemukan bahwa guru hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang diberikan, guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif sehingga pembelajaran dikelas menjadi tidak kondusif dan hasil belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran materi keragaman budaya.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli edukatif pada materi keragaman budaya berbasis kearifan lokal Nganjuk. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia (Husna, 2016:116). Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pionnya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera..

METODE

Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Bentuk metode tersebut memiliki tujuan untuk menggambarkan, memaparkan serta menjelaskan data sesuai dengan kejadian nyata. Menurut Meolong (dalam Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) metode pendekatan kualitatif adalah penelitian yang mampu memberikan data yang berwujud deskriptif yang berbentuk tulis maupun lisan diambil melalui orang-orang yang akan diamati. Desain dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Siyoto (dalam Puteri, Dita, & Ayu, 2020) metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengkaji segala macam bentuk permasalahan dan berbagai fenomena secara mendalam, lengkap, dan rinci. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Jatikalen Kabupaten Nganjuk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan hasil tes siswa. Observasi dilakukan guna mengetahui kebutuhan yang ada di sekolah. Hasil tes siswa digunakan sebagai acuan peneliti dalam melihat apakah ada peningkatan terhadap nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Jatikalen. Teknik analisis data menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di SDN 3 Jatikalen Kabupaten Nganjuk merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran monopoli edukatif . Pada materi keragaman budaya di Indonesia berbasis kearifan lokal Nganjuk

Tabel Hasil Nilai siswa

No	Nama	KKM	Nilai	
			Nilai	Kriteria
1	AN	75	80	Tuntas
2	AR	75	90	Tuntas
3	CP	75	90	Tuntas
4	FY	75	90	Tuntas
5	GM	75	90	Tuntas
6	LN	75	85	Tuntas
7	MS	75	80	Tuntas
8	MF	75	95	Tuntas
9	MI	75	90	Tuntas
10	MT	75	80	Tuntas
11	NA	75	90	Tuntas
12	ON	75	80	Tuntas
13	RM	75	85	Tuntas
14	SA	75	80	Tuntas
15	YA	75	70	Tidak Tuntas
16	ZM	75	80	Tuntas
Jumlah			1355	
Rata-rata			84	
Ketuntasan Klasikal			93%	

Berdasarkan perhitungan dari nilai hasil belajar siswa di tabel diatas menghasilkan rata-rata 84 yang mempunyai arti bahwa nilai hasil belajar siswa diatas KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli edukatif.

Pada penelitian lain yang telah dilakukan Syamsijulianto pada tahun 2020 dengan judul Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya menghasilkan hasil uji coba lapangan pada media pembelajaran Mobuya di peroleh persentase sebesar 83%. Data yang diperoleh tersebut di lakukan konversi diperoleh kriteria sangat layak. Dilihat dari presentases rata-rata dari penggunaan media pembelajaran Mobuya untuk pembelajaran keragaman budaya didapatkan nilai rata-rata pada tes I 58,70 dan tes II diperoleh 68,04, terlihat ada perubahan hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Mobuya. Serta terdapat peningkatan nilai rata-rata dari evaluasi terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Semua siswa kelas IV dikategorikan tuntas belajar

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 3 Jaticalen mendapatkan nilai rata-rata 84 yang mempunyai arti bahwa nilai hasil belajar siswa diatas KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli edukatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyarankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar di kelas sangat dibutuhkan oleh siswa, agar kegiatan belajar menjadi aktif dan tidak hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, Diharapkan guru dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena setiap siswa mempunyai karakter yang berbeda-beda dapat menerima materi yang dijelaskan. Siswa mempunyai tugas utama untuk belajar seharusnya lebih semangat dalam belajar, bertanya kepada guru apabila ada materi yang kurang dipahami.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Zain. (2014). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Fitriani, Indah Chumi Zahroul Fitriyah, and Fajar Surya Utama. 1 (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keberagaman Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku untuk Peserta didik Kelas IV." Jurnal Profesi Keguruan 5.1: 76-82.Group. Jakarta.
- Harapah, A. dan Lubis, H.Z. (2015). Penggunaan Media Monoply Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. Proseding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan.
- Husna, A. (2016). 100+ Permainan Tradisional. Yogyakarta:CV Andi Offset.
- Pratama, A. A. P., Zainuddin, M., & Sutansi, S. (2021). Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 30(2), 97-109.
- Susanto, Arif. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi
- Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4(1), 10-17.