

Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar

Benedicta Dwi Adventyana¹, Dina Amaria Sembiring², Tin Rustini³,
Yona Wahyuningsih⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Email: benedictadwi.ursula7@upi.edu¹, dinaamaria9@upi.edu², tinrustini@yahoo.com³,
yonawahyuningsih@upi.edu⁴

Abstrak

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk bisa menjadi pribadi yang kreatif dimanapun dia berada dan juga apapun kondisi dimana dia bertugas. Dalam berbagai muatan yang diajarkan, tak terkecuali IPS, adalah salah satu muatan yang sangat penting dan berpengaruh di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran muatan IPS terkhusus di sekolah dasar menjadi hal yang perlu diperhatikan karena itu adalah modal peserta didik untuk hidup bersosial dengan masyarakat dan sekitarnya yang paling dasar. Pembelajaran IPS pun beragam materi dan juga beragam cara menyampaikan materi oleh pendidik. Maka dari itu monopoli adalah salah satu media yang ditawarkan untuk membantu proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar tingkat Tinggi.

Kata kunci: Pendidikan, Monopoli IPS, Sekolah Dasar.

Abstract

National education functions to develop capabilities and shape dignified national character and civilization in the framework of educating the nation's life, aims to develop the potential of students to become human beings who believe and fear God Almighty, have noble character, are healthy, knowledgeable, capable, creative, independent, and become a democratic and responsible citizen. As an educator, teachers are required to be creative individuals wherever they are and also whatever conditions they work in. In the various content being taught, IPS is no exception, is one of the content that is very important and influential in everyday life. Social studies content learning, especially in elementary schools, is something that needs attention because it is the basic capital of students to live socially with society and its surroundings. IPS learning also has a variety of materials and also various ways of conveying material by educators. Therefore monopoly is one of the media offered to help the social studies learning process in high-level elementary schools.

Keywords : Education, IPS Monopoly, Elementary School.

PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara, mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak supaya mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Menurut GBHN (1973) pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, pada dunia pendidikan peran guru dalam mendidik sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Pembelajaran IPS ialah untuk mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial. Namun permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih belum maksimal. Dikarenakan guru kurang menerapkan media pembelajaran, guru masih kurang dalam mengikutsertakan siswa, namun guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah yang menuntun siswa untuk mengukur pengetahuan berupa ingatan dan hafalan tanpa mengembangkan wawasan berpikir untuk menyelesaikan masalah yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif. Proses pembelajaran yang seperti ini dapat menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran. Hal ini yang menyebabkan lemahnya proses dan pengalaman belajar. Oleh karena itu diperlukannya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru untuk menarik siswa agar semangat dalam belajar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002,538) Pengembangan adalah proses,cara, perbuatan mengembangkan. Dengan demikian pengembangan ialah rancangan dalam mengembangkan sesuatu yang sudah ada untuk meningkatkan kualitas yang lebih baik dan maju. Oleh karena itu sebagai pendidik maka dituntut untuk mengembangkan kemampuan diri dalam mengajar dengan mengembangkan bahan ajar atau media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Dalam setiap pembelajaran pasti dipengaruhi oleh faktor sarana prasarana, faktor lingkungan, dan faktor media pembelajaran yang tersedia. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara penyampaian informasi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Lestari, Negara, & Ganing, 2017; Pramana, Jampel, & Pudjawan, 2020; Tegeh, Simamora, & Dwipayana, 2019). Penggunaan media komunikasi sangat berkomunikasi pada proses pembelajaran, dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas. Media dapat berupa sebuah permainan. Karena pada dasarnya peserta didik itu menyukai sebuah permainan, maka dari itu untuk menarik perhatian peserta didik agar menyukai suatu pembelajaran harus menggunakan media yang menarik, bisa juga dengan media yang bisa sekaligus dibuat dengan bermain. Siswa dapat belajar sambil bermain dapat sebagai alternatif belajar untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat lebih mudah untuk memahami materi dan bisa juga memperbaiki sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Qumillaila, Susanti, & Zulfiani (2017) media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar karena sajiannya yang menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Asnur & Ambiyar (2018) juga menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa). Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang efisien. Penelitian yang dilakukan oleh Purbasari, Kahfi, & Yunus (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis adroid dapat membuat siswa tertarik dalam belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan (*library research*) Studi literatur dapat ditempuh dengan jalan mengumpulkan referensi yang terdiri beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dikompilasi untuk menarik kesimpulan (Mardalis, 1999) dimana penelitian ini berusaha menganalisis dengan cara membandingkan kesimpulan setiap literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Undang-Undang no 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana maupun situasi belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha yang sadar dan terencana ini adalah tujuan dan kesadaran setiap pendidik yang siap untuk terjun di dunia pendidikan, tak terkecuali pada jenjang sekolah dasar.

Melihat tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan, guru memiliki peran penting untuk mewujudkan tujuan ini kepada peserta didik. Tujuan tersebut juga berkaitan dengan fungsi pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional, yang dimana hal ini akan mempengaruhi guru untuk memposisikan diri sebagai pendidik yang siap untuk menyusun strategi-strategi dalam penyampaian bahan ajar, guna memenuhi tujuan pendidikan nasional di setiap muatan pembelajaran yang telah dipandu di dalam Permendikbud nomor 37 tahun 2018.

Salah satu muatan yang penting adalah IPS. Menurut Rudy Gunawan (2011), mata pelajaran IPS padadasarnya akan membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang baik dan bertanggung jawab. Pelajaran IPS dinilai sebagai bagian dari nilai-nilai sosial yang dipilih untuk tujuan pendidikan (Pendapat Wesley yang dikemukakan oleh Suwasono, dkk, 2007). Sedangkan di dalam dunia pendidikan, Pendidikan IPS diartikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humanaria, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan (Sapriya, 2007).

Namun, ada yang mengartikan pendidikan ips sebagai penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmuilmu sosial yang diorganisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan pedagogispsikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan pancasila (Somantri, 2001). Maka dapat disimpulkan bahwa muatan IPS sangat berpengaruh di kehidupan sehari-hari karena berpengaruh di dalam kehidupan sosial dan pendidikan IPS ini harus diajarkan mulai dari tingkatan yang paling dasar sampai tingkatan yang paling tinggi.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting diperhatikan juga. Pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 dijelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah menciptakan dan mempersiapkan masyarakat Indonesia yang memiliki kemampuan untuk hidup sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, afektif dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Muatan IPS ini adalah salah satu muatan yang harus memenuhi tujuan tersebut juga. Seiring perkembangan zaman, banyak cara untuk

menyampaikan materi dan media pembelajaran. Media dapat dikatakan berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan (Wina Sanjaya). Maka dari itu, semua muatan atau bidang yang akan diajarkan oleh guru di beberapa bidang dan tidak memanford di jenjang berapa, pasti memerlukan media pembelajaran.

Sebuah hasil riset, mengatakan bahwa 87,5 % adalah suatu keberhasilan kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan terkait ketercapaian guru-guru dalam membuat media pembelajaran. Menurut survey, sisa dari hasil tersebut disebabkan karena beberapa faktor, dan yang paling utama adalah faktor yang sangat berkaitan dengan perkembangan zaman atau bisa dikatakan di dalam bidang teknologi. Dikatakan dalam pengamatan, guru-guru belum terbiasa menguasai perihal android, laptop, dan internet. Maka dari itu, selain guru pun dituntut untuk bisa melek dalam hal teknologi, guru juga harus bisa dituntut untuk menjadi individu yang kreatif di kondisi apapun.

Salah satu media pembelajaran yang bisa mendukung suatu muatan atau suatu bidang dalam pembelajaran terkhusus muatan IPS adalah media permainan monopoli. monopoli merupakan permainan yang bertujuan agar siswa dapat mengetahui nama-nama Negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan, serta dapat melaksanakannya dalam permainan (Riva, 2012). Media permainan monopoli ini sangat bisa dikaitkan dengan muatan IPS karena salah satu tujuan yang bisa tercapai melalui media permainan pembelajaran ini adalah dapat mengenalkan beberapa aspek yang memiliki pembagiannya cukup banyak jadi dapat dikemas dengan satu produk. Dari hasil beberapa penelitian, Peneliti yaitu Ratna Pratiwi menguji beberapa tahapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli yang dimana terbagi menjadi 3 tahapan atau 3 siklus. Untuk tahapan itu sendiri terbagi dari tahapan pertama yaitu tahapan yang belum menggunakan permainan monopoli, selanjutnya menggunakan monopoli dan yang tahapan terakhir adalah penggunaan monopoli untuk yang kedua kalinya. Di dalam penelitian tersebut terlihat kenaikan yang cukup signifikan. Di tahap pertama ada 68% yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM atau belum tuntas. Setelah memasuki tahapan kedua dimana sudah menggunakan media pembelajaran monopoli, ada 86% yang mendapatkan nilai diatas KKM dan di tahap selanjutnya diperoleh di angka 100% untuk peserta didik mencapai nilai diatas KKM. Maka dapat dilihat bahwa Pembelajaran menggunakan monopoli adalah salah satu pembelajaran yang bisa membantu menarik minat anak untuk belajar.

SIMPULAN

Media Pembelajaran adalah suatu hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Hal . ini perlu diperhatikan karena menjadi bagian terpenting untuk menarik minat saat pembelajaran, tak terkecuali IPS. Media permainan Monopoli adalah salah satu yang bisa membantu peserta didik mempelajari muatan IPS dengan beberapa tingkatan bidang yang dikelompokkan dan cukup banyak.

Maka dari itu, sebagai seorang pendidik diajak untuk bisa beradaptasi dan dituntut untuk menjadi pribadi yang kreatif, juga bisa cepat beradaptasi di lingkungan apapun yang dia ditempatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arum, R. (2021). Pengertian Pendidikan: Tujuan, Unsur, Landasan, Asas, & Lingkungannya.[*Online*]. Tersedia : <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pendidikan/>[7 November 2022].
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>.

- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61-66.
- Indonesia, U. U. R. (2003). *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Lestari, Negara, & Ganing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Lingkungan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10731>.
- Mardalis. 1999. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara Masnarati, C. (2020). Penerapan pembelajaran ips menggunakan media Permainan monopoli di sekolah dasar. *Jurnal edukasi nonformal*, 1(1), 103-114.
- Nafiq, A. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Kelas 4 Sdn 2 Truko. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(6), 669-680.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pramana, Jampel, & Pudjawan. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 18– 32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Purbasari, R. Julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1–11. Retrieved from <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/matematika/article/view/25844>.
- Qumillaila, Susanti, & Zulfiani. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Cakrawala Pendidikan*, 34(1), 57–69. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/9786/pdf.%0A>.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 3(1), 117-121.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.2126>.