

PEMANFAATAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS III SDN SUGIHWARAS KECAMATAN MAOSPATI KABUPATEN MAGETAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Anang Gatot Subroto¹⁾, R. Bakti Kiswardianta²⁾, M.S. Djoko Laksana³⁾

^{1,3)}Program Studi PGSD FIP IKIP PGRI Madiun

²⁾Program Studi Pendidikan Biologi FPMIPA IKIP PGRI Madiun

Jalan Setiabudi No. 85 Madiun

email:poesky86@gmail.com

Diterima 15 Juli 2016, Disetujui 07 Oktober 2016

ABSTRACT

Education is an important role in improving human resources. SDN Sugihwaras 2 Maospati have adequate facilities and infrastructure, but its use is not maximized. Such conditions make the learning in the classroom in which there are still many students spoke with fear, students tend to give silent resulted in low learning outcomes. Implementation of education are encouraged to use effective learning media that give pleasure to support student learning outcomes give liveliness. Based on these problems, researchers conduct studies in SDN Sugihwaras 2 Maospati. Media monopoly in learning aims to enhance the activity and learning outcomes third grade students in science subjects. The research was conducted in the SDN Sugihwaras 2 Maospati. Data collection techniques were used that observation, documentation, tests, and interviews. Results showed that the average use of monopoly can enhance the activity of learning outcomes. Data were obtained that the learning outcomes of the first cycle completeness 45% give students who are not on 55% due to the second cycle increased to 75% Students who complete 25% give students conclusion is not. Liveliness to the results of the first cycle 20% liveliness students are active, 45% of students are quite active, give 35% of students are less active. In the second cycle there is an increasing involvement of the student to be 70% of active students. It can be concluded there is an increase learning outcomes and student activity by monopoly media.

Keywords: Monopoly, Motivation, Learning Outcomes, science.

PENDAHULUAN

SDN Sugihwaras merupakan sekolah dasar yang terletak di Desa Sugihwaras jalan raya Maospati Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Sekolah dasar ini memiliki fasilitas dan sarana prasarana yang cukup memadai yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti: lapangan voli, basket, futsal, tenis meja, alat peraga, perpustakaan, dan sebagainya. Penggunaan fasilitas maupun sarana dan prasarana belum maksimal. Alat peraga masih minim digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pada saat pembelajaran di kelas fasilitas dan sarana prasarana hanya ditaruh di perpustakaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Sugihwaras ini, peneliti tertarik pada siswa-siswi kelas III. Siswa- siswi ini pada saat proses belajar dikelas terlihat kurang aktif. Dilihat pada saat pembelajaran di kelas saat guru memberikan pertanyaan tentang materi, siswa cenderung diam dan tidak merespon pertanyaan dari guru. Siswa asyik sendiri dengan teman sebangku, bahkan ramai sendiri dan membuat gaduh suasana di kelas.

Siswa kelas III berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pada saat pembelajaran siswa-siswi kelas III lebih senang berbicara dengan teman dari pada mendengarkan

penjelasan guru. Terkadang siswa ramai dengan berpindah tempat duduk dan membuat suasana kelas tidak kondusif. Selain itu, siswa yang duduk di kelas III pada saat diadakan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPA masih banyak siswa yang belum tuntas dari KKM. Dari KKM 70 yang sudah tuntas baru 40% siswa, sedangkan siswa yang lain belum tuntas. Hasil belajar yang tergolong rendah yang terdapat pada hasil evaluasi pada pembelajaran IPA.

Melihat kondisi seperti ini maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang efektif dan menarik pada saat menyampaikan materi. Pemilihan media yang menarik akan membuat siswa merasa senang, karena anak SD masih suka bermain. Djamarah, (2010) bahwa “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan media monopoli. Permainan ini disesuaikan dengan kondisi siswa setiap hari yang masih suka bermain. Dengan media monopoli siswa akan mencoba mengalami sendiri proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa. Melihat dari latar belakang dan kegunaan media monopoli, penulis akan meneliti tentang “Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di SDN Sigihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan dengan menerapkan media monopoli.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 mulai bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2016.

Dalam penelitian ini digunakan beberapa pendekatan dan jenis penelitian untuk mengumpulkan data. Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilakukan beberapa siklus. Apabila dalam pelaksanaan tindakan belum mencapai tujuan yang diharapkan, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai memperoleh hasil yang diharapkan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan, diketahui bahwa seluruh kelas III yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Penelitian direncanakan sebanyak 2 siklus, akan tetapi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus selanjutnya apabila belum memenuhi target yang telah ditentukan. Prosedur dan langkah-langkah dalam melaksanakan tindakan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada prosedur penelitian tindakan kelas yang diaplikasikan dari model tindakan. Menurut Arikunto, (2014) bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Peneliti membagi jadwal penelitian dalam 4 tahap yaitu : Tahap 1. Rancangan Tindakan, Tahap 2. Pelaksanaan Tindakan, Tahap 3. Pengamatan Tindakan, dan Tahap 4. Refleksi Tindakan.

Teknik yang digunakan dalam mengolah dan menganalisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya tindakan yang dilakukan oleh peneliti, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan oleh guru.

1. Data keaktifan siswa

Data keaktifan siswa diambil melalui lembar observasi siswa

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skortertinggi}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria penyajian

Kategori Nilai	Rentang Nilai Keaktifan	Keterangan
0-100	8-20	Sangat aktif
0-80	4-17	Aktif
0-60	9-13	Cukup
0-40	5-8	Kurang
0	0-4	Tidak aktif

Indikator pencapaian keaktifan siswa, jika nilai yang diperoleh siswa sudah mencapai 70 yaitu kategori aktif. Data keaktifan siswa secara klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{siswayangtuntas}}{\sum \text{seluruhsiswa}} \times 100\%$$

Jika indikator pencapaian keaktifan siswa secara klasikal 70 % dari keseluruhan siswa mencapai kategori aktif.

2. Data hasil belajar siswa

Penilaian data hasil belajar siswa melalui tes tulis (post test). Nilai siswa secara individu dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skortertinggi}} \times 100$$

Indikator keberhasilan siswa secara individu, siswa dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 70.

Ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum \text{siswayangtuntas}}{\sum \text{seluruhsiswa}} \times 100\%$$

Pencapaian indikator hasil belajar secara klasikal apabila 70 % dari keseluruhan siswa mencapai ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

1. Data keaktifan siswa

Data keaktifan siswa diambil dengan cara observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media monopoli. Keseluruhan siswa 20% siswa sudah aktif atau 4 siswa. Tetapi belum ada siswa yang sangat aktif didalam kelas, selain itu juga terdapat siswa cukup aktif sebesar 45% dari 9 siswa. Siswa yang kurang aktif sebesar 35% atau 7 siswa yang kurang aktif. Siswa yang tidak aktif sebesar 0%. Dengan hasil tersebut masih belum memenuhi indikator pencapaian keaktifan siswa yaitu apabila $\geq 70\%$ dari keseluruhan siswa aktif. Dengan demikian perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa diperoleh dengan cara post test selesai mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Data menunjukkan bahwa dari jumlah 20 siswa ada 15 siswa yang sudah mampu mencapai ketuntasan belajar, atau 75%. Sedangkan masih ada 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar atau 25% siswa yang belum tuntas. Sehingga tingkat ketuntasan klasikal 75%. Dengan hasil tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 70\%$. Dengan

demikian secara klasikal siswa sudah mampu mencapai indikator hasil belajar.

Siklus 2

1. Data Keaktifan Siswa

Data keaktifan siswa diambil dengan cara observasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media monopoli.

Data menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa 10% siswa sudah sangat aktif atau 2 siswa sangat aktif. 70% siswa sudah aktif atau 14 siswa sudah aktif. Selain itu terdapat 20% siswa yang cukup aktif atau berjumlah 4 orang siswa. Sedangkan untuk siswa yang kurang aktif dan tidak aktif sebanyak 0 siswa dengan prosentase 0 %. Dengan hasil tersebut sudah mencapai atau memenuhi indikator pencapaian keaktifan siswa yaitu $\geq 70\%$ siswa aktif. Secara klasikal siswa sudah mencapai indikator keaktifan siswa.

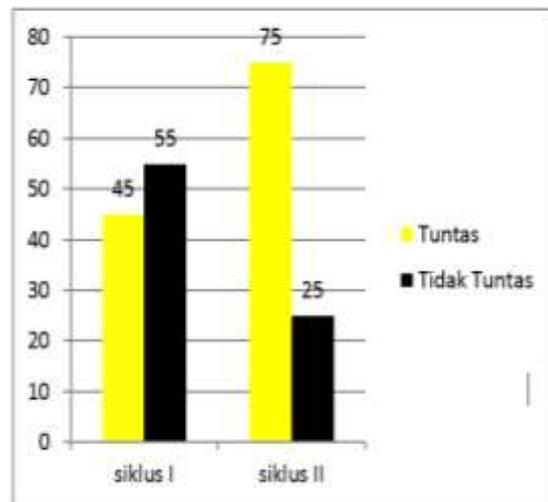
Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar siswa

Penguasaan terhadap konsep pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun hasil belajar dalam pelaksanaan penelitian memperlihatkan bahwa siswa yang sangat aktif belum tentu memperlihatkan hasil belajar yang baik pula, hal ini dapat dilihat dari hasil yang di dapat dari siklus 1 dan siklus 2. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada penilaian evaluasi siswa. Pada siklus II dikatakan berhasil bahwa hasil belajar siswa meningkat dibandingkan siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel 2. berikut :

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada siklus I dan II

Indikator ketuntasan	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Prosentase (%)	Frekuensi	Prosentase (%)
0%	Tuntas	9	5	5	5
0%	Tidak Tuntas	1	5	5	5
Jumlah		10	10	10	10



Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 menunjukkan bahwa perbandingan siswa yang tuntas belajar dengan siswa yang belum tuntas berbanding terbalik antara pembelajaran siklus I, dan siklus II. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar secara klasikal pada pembelajaran siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 45% dan 75% sedangkan ketidaktuntasan atau belum tuntas belajar secara klasikal menurun yaitu 55% dan 25%.

Daryanto (2010) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan Hamalik (dalam Arsyad 2011) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi dalam siswa.

2. Peningkatan Keaktifan Siswa

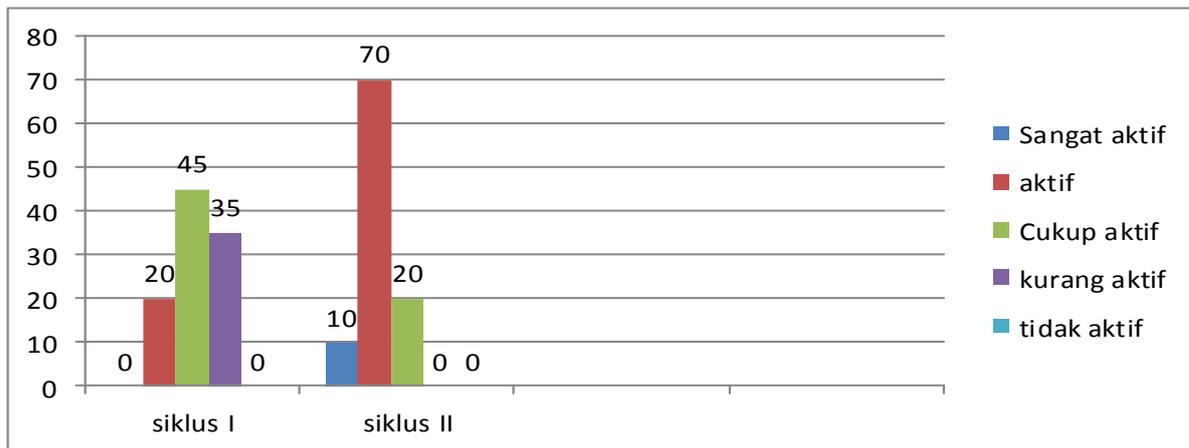
Proses pembelajaran pada siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran awal. Pada pembelajaran awal keaktifan siswa belum muncul. Hal ini disebabkan penggunaan media yang belum maksimal

dan letak sekolah yang berada di dekat jalan raya. Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran siklus I mengalami

peningkatan namun belum optimal sehingga peneliti dan guru melanjutkan dalam siklus II.

Tabel 3. Peningkatan keaktifan siswa siklus I dan siklus II

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase %	Frekuensi	Presentase %
Siswa Sangat Aktif	-	-	2	10
Siswa Aktif	4	20	14	70
Siswa Cukup Aktif	9	45	4	20
Siswa Kurang Aktif	7	35	-	-
Siswa Tidak Aktif	-	-	-	-
Jumlah	20	100	20	100



Gambar 2. Grafik peningkatan keaktifan siswa

Dari gambar 2 diatas, maka dapat diperoleh informasi bahwa keaktifan siswa pada siklus II meningkat. Yang semula pada siklus I siswa yang aktif hanya 4 anak atau 20%, pada siklus II siswa yang aktif menjadi 14 atau 70 % anak, bahkan ada siswa yang sangat aktif berjumlah 2 anak atau 10%. Hal ini disebabkan semua siswa berkesempatan memainkan media monopoli.

Pembelajaran yang aktif akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Marno (dalam Pratiwi 2013) menyatakan bahwa belajar aktif dapat membantu siswa untuk menghidupkan dan melatih memori siswa

agar bekerja dan berkembang secara optimal. Sedangkan Nana Sudjana (dalam Pratiwi 2013) menyatakan dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar aktif dapat dilihat dari beberapa hal yaitu, turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecah masalah, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dari hasil-hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam memecahkan soal atau

masalah yang sejenis. Penggunaan media monopoli yang dilakukan memunculkan keaktifan siswa sebab memunculkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa seperti penugasan, tanya jawab, serta bimbingan yang sangat berarti dari guru kelas maupun peneliti, sehingga suasana belajar yang tercipta lebih menyenangkan dan bermakna.

Pembahasan diatas menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPA. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa penelitian telah mengalami keberhasilan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Sugihwaras 2 Maospati dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SDN Sugihwaras 2 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan.

Dari hasil analisis data observasi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan pemanfaatan media monopoli

terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II. Diketahui pada siklus I keaktifan siswa baru mencapai 20% atau 4 siswa. pada siklus ke 2 keaktifan belajar mencapai 70% atau 14 siswa, bahkan ada 10% atau 2 siswa yang sangat aktif. Ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 sebesar 45% atau 9 siswa. Sedangkan siklus 2 ketuntasan hasil belajar mencapai 75% atau 15 siswa. Dengan demikian indikator pencapaian mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah S. 2010. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pratiwi. 2013. *Meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media gambar*, Jurnal skripsi, (http://eprints.uny.ac.id/15664/1/SKRIPSI%20WINDA%20ERWIN%20PRATIWI_NIM.09108244003.pdf, diunduh 08 April 2016).