



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLY GAME OF SMART
SAINS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DI SEKOLAH DASAR**

Ameliya Rahma Saviana¹, Muhammad Hanief², Devi Wahyu Ertanti³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 21901013003@unisma.ac.id, muhammad.hanief@unisma.ac.id,

devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstract

Monopoly games of smart science learning media is an interesting method that can help understand and increase interest in learning in science lessons, the ease of using monopoly games of smart science learning media for students can increase student learning interest. The approach and type of research used is classroom action research (CAR). Classroom Action Research (PTK) aims to improve and improve a learning that is carried out by means of repeated cycles, each cycle includes four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. From this research there are two faculties: 1). Monopoly Games of Smart Science Learning Media Can Increase Students' Interest in Science Subjects in Class V SDN 01 Banjarejo Ngantang. 2) Learning Media Monopoly Games Of Smart Science To Increase Students' Interest In Science Subjects In Class V SDN 01 Banjarejo Ngantang. The observation results obtained show that the application of monopoly games of smart science learning media can be carried out and implemented well. This is evidenced by the increase in the acquisition of scores when carrying out observations of student activities. While the results of student activity scores in cycle I were 83.75% (good) and increased to 98.6% (very good) in cycle II.

Keyword: *Monopoly games of smart, interest in learning, science learning.*

A. Pendahuluan

Setiap proses belajar pada dasarnya memang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan pada sebelumnya. Selama proses pembelajaran ini sering terjadi interaksi antara komponen, komponen pembelajaran dapat dikelompokkan untuk menjadi tiga kategori maka dari itu yang harus dikatakan: guru, bahan ajar dan siswa. Peran guru sangat penting karena berfungsi sebagai supervisor menyediakan dan mentransfer materi pendidikan dalam bentuk pengetahuan serta siswa ini dapat berperan untuk pengakuisisi pengetahuan, sedangkan seperti bahan ajar adalah apa yang akan dan telah disampaikan guru adalah sebagai suatu informasi atau pesan yang memang harus dipelajari siswa dan dipahami oleh siswa, diserap dan dapat diamalkan sebagai sarana untuk menyelesaikan studinya nanti (Abdullah, 2017). Pendapat (Arsyad, 2011) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga

menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimintanya. Untuk mencapai tujuan itu, maka diperlukan proses pembelajaran yang efektif. Belajar adalah proses mengubah tingkah laku dengan cara berinteraksi dengan lingkungan agar pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (Maâ, 2018). Belajar ditandai dengan diperolehnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif dalam diri individu, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Fitur multimedia bertujuan untuk mengarahkan siswa pada pengalaman belajar yang beragam.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 01 Banjarejo Ngantang, peserta didik mengikuti pembiasaan pagi sebelum memulai pembelajaran, yakni baca tulis al-qur'an. Kemudian memasuki kelas masing masing, dan berdo'a bersama didalam kelas yang dipandu oleh ketua kelas, dan dilanjutkan dengan apersepsi kepada peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih menggunakan buku tema, dan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan tentunya pembelajaran ini masih bersifat *teaching centered learning*. Menggunakan media pembelajaran di kelas membutuhkan persiapan waktu dan biaya oleh guru, sehingga masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Peran guru sangatlah besar penting untuk kesuksesan belajar mengajar dengan berusaha untuk dapat berkembang dan mendorong siswa agar menciptakan keberhasilan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kinerja pembelajaran. Guru bertindak seperti dukungan atau dorongan dalam proses pembelajaran berlangsung. Harapan kegiatan belajar mengajar sudah tidak ada lagi berpusat pada guru (berpusat pada guru), yaitu menempatkan siswa sebagai objek, jadi penerapan metode berpusat pada siswa (Taqwima et al., 2013). Seperti pendapat Ertanti (2016) bahwa dalam menggeser peran guru dari peran yang berpusat pada guru menjadi satu pemimpin kelompok aktivitas kelompok kecil. Biarlah peran guru Pada saat yang sama, kemonotonan akan berkurang dan siswa akan semakin terlatih memecahkan berbagai masalah, bahkan yang dianggap sulit sekalipun.

Pengalaman belajar yang dilakukan ini tergantung dengan interaksi siswa dan media. Media yang adil ini serta layak dengan tujuan pembelajaran yang akan dapat meningkat pengalaman belajar sehingga siswa ini dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan targetnya yang berbasis sudut dasar penggunaan media pembelajaran. Menurut teori kerucut tentang pengalaman, pengetahuan dan apa yang bisa lebih abstrak jika pesannya adil ditransmisikan secara lisan. Akibatnya, siswa Saya akan menemukan sesuatu seperti bentuk pada kata serta tanpa memahami dan berusaha untuk memahami makna terkandung pada pengetahuan ini. Untuk itu peserta didik memanglah harus berpengalaman terhadap yang lebih spesifik agar tidak bingung dalam memperoleh ilmu yang dipelajari (Jafar, 2017)

Maka dari itu perlu dilakukan untuk memenuhi terhadap kebutuhan dan mencapai tujuan pada pembelajaran. Penggunaan terhadap media pembelajaran berbasis *games* seperti Smart Science Monopoly Games memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan terhadap media pembelajaran lainnya, yaitu (1) *games* atau permainan ini merupakan sesuatu yang memang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang dapat menghibur atau terhibur, (2) *games* atau permainan yang memang memungkinkan terhadap siswa terlibat dalam pembelajaran, (3) *games* atau permainan yang dapat memungkinkan untuk memberikan pada umpan balik secara langsung, (4) *games* atau permainan yang memungkinkan terhadap penerapan konsep atau peran pada situasi dan peran nyata dalam masyarakat, (5) *games* atau permainan yang fleksibel, (6) *games* atau permainan yang mudah dibuat dan ditiru. Berdasarkan uraian tersebut yang telah dijelaskan di atas, bahwasanya peneliti ini telah melakukan penelitian dengan judul penggunaan media pembelajaran monopoly *game of smart sains* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang.

B. Metode

Berdasarkan judul penelitian dan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dipahami bahwa dari bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh tenaga kependidikan untuk memberikan kesempatan untuk menjawab permasalahan akademik dan non atau bukan yang akademik yang telah terjadi di dalam kelas yang terlihat dan terlaksana secara cermat dan sistematis, serta menggunakan kaidah ilmiah yang telah berlaku. (Septatiningtyas, 2020)

Ciri pada penelitian tindakan di kelas ini telah memiliki kemudahan yang berlaku karena didasarkan pada permasalahan yang telah dihadapi guru secara langsung di dalam kelas serta melibatkan beberapa pihak yang telah dikenal yakni siswa, sesama guru, atau karyawan di daerah kerjanya sendiri. Pada tindakan berlangsung dalam siklus-siklus atau putaran siklus dan putaran ini merupakan suatu tahapan pelaksanaan PTK dan dapat digunakan dalam memvalidasi serta menyempurnakan tindakannya sebagai solusi pada masalah penelitian. (Prihantoro, 2019).

Di penelitian ini, penelitian tindakan menggunakan model penelitian Kurt Lewin sebagai model penelitian tindakan yang menjadi titik tolak bagi model-model lain dalam pemecahan masalah di dalam kelas. Konsep penelitian ini menurut Kurt Lewin meliputi 4 tahapan, yaitu: 1). perencanaan (*planing*), 2). perbuatan (*action*), 3). mengamati (*observe*) dan 4). memantulkan (*merefleksikan*). Keempat langkah tersebut saling berhubungan, setelah brainstorming, Anda dapat kembali ke perencanaan (Firdaus, 2022).

Refleksi Proses Penelitian, selama tahap refleksi ini telah dilakukan tindakan berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti dari siklus I ditinjau dengan seksama, apabila terdapat kendala pada siklus periode I akan dilakukan pemeriksaan sampai siklus II (Ertanti, 2016).

C. Hasil dan Pembahasan

Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Nurhasanah, 2016). Proses penerapan media pembelajaran *exclusive game of intelligent science* untuk meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPA didasarkan pada 4 langkah seperti yang dikemukakan oleh Kurt Lewin yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut penjelasan keempat langkah di atas.

1. Observasi digunakan sebagai alat dalam melihat apakah pada pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sudah sesuai dengan beberapa aspek yang belum dilaksanakan. Media Pembelajaran *Monopoly Games Of Smart Sains* dapat Meningkatkan Minat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Salah satunya Pengecekan Alat Observasi Perencanaan Pembelajaran. Observasi kelas secara sederhana bisa diartikan melihat dan memperhatikan secara teliti terhadap gejala yang nampak. Observasi kelas adalah teknik observasi yang dilakukan oleh supervisor terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuannya adalah untuk memperoleh data seobyektif mungkin mengenai aspek-aspek dalam situasi belajar mengajar, kesulitan-kesulitan yang dihadapi guru dalam usaha memperbaiki proses belajar mengajar. Secara umum, aspek-aspek yang diamati selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Hanief, 2016).
2. Perencanaan terhadap tahap siklus yang berlangsung dalam 2 kali pertemuan dengan durasi yang ditentukan 2x35 menit dan istirahat 15 menit ini, kegiatan pembelajaran dilakukan pada hari Selasa dan Rabu, bulan 11-12 Juli 2023. Sebelumnya, peneliti selaku pelaksana tugas sebagai guru IPA menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan sebelumnya, menyiapkan lembar observasi untuk pertemuan, dan memberikan penilaian pertanyaan dalam bentuk pertanyaan untuk siswa.
3. Melakukan Implementasi dalam penggunaan media pembelajaran *Monopoly Games Of Smart Sains* dapat meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang telah disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan

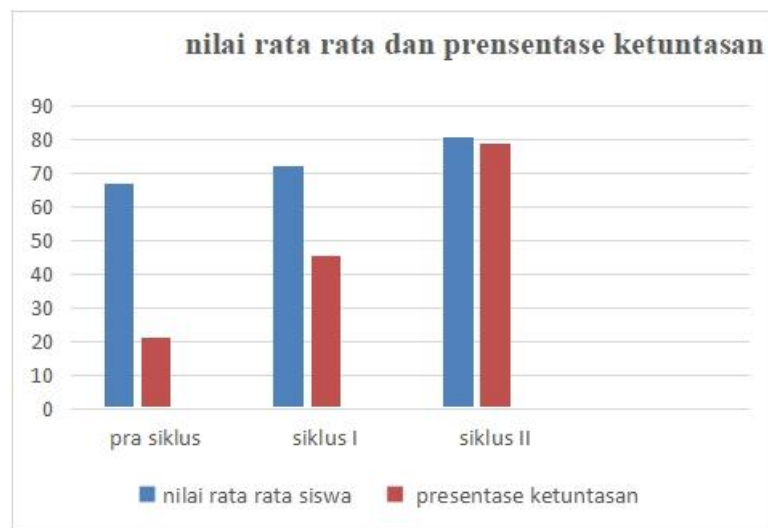
(RPP) yang disusun oleh peneliti dan terdiri dari 3 unsur pelaksanaan. yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. dibandingkan dengan Pengamatan Bagian ini menjelaskan pembelajaran siswa dengan menggunakan hasil belajar berpemilik untuk mata pelajaran IPA.

4. Refleksi Pelaksanaan pembelajaran dengan alat peraga eksklusif pada siklus I masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa ada hal-hal yang masih kurang pada siklus I dan perlu diperbaiki. Penerapan penggunaan media pembelajaran exclusive intelligent science game terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang dilaksanakan dalam 2 siklus. Proses pembelajaran menggunakan media berpemilik yang menekankan pada kegiatan penyelesaian tugas secara berkelompok sehingga setiap siswa memiliki kemampuan bertanggung jawab, berkomunikasi, dan dapat memecahkan suatu masalah secara bersama-sama. Pengamatan penggunaan media pada siklus I dan pada siklus II menghasilkan hasil yang beragam. Pada tiap-tiap siklus itu berbeda. Perbedaan ini terlihat jelas pada hasil kegiatan siswa. Hasil observasi pada siswa di siklus I dan siklus II memang sangat penting. Pada semester pertama kinerja siswa mencapai 67 dengan rata-rata 83,75% (baik), sehingga tidak memenuhi target penilaian kapasitas minimal 75. Pembelajaran siklik Saya menggunakan game secara eksklusif pada media smart science yang dapat memberikan hasil kurang baik karena dalam kegiatan pembelajaran siswa masih sibuk melakukan pada aktivitas lain seperti berbicara dengan guru kurang memperhatikan guru, bermain dan dengan teman saat berdiskusi. .

Data di atas menunjukkan bahwa kinerja siswa dalam menerapkan pembelajaran dengan media pembelajaran intelligent saintifik sangat baik. Semua ini disebabkan oleh aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, pokok dan penutup. Itu dibuat sesuai dengan RPP. Dengan demikian dapat disimpulkan pada siswa kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang bahwa dengan menerapkan materi pembelajaran IPA eksklusif permainan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, mengambil kelas V tentang zat sederhana dan zat campuran dapat diterapkan menggunakan kecerdasan. Multimedia game science dalam menumbuhkan minat siswa pada pembelajaran kelas V.

Berdasarkan pada hasil penelitian di tahap pra siklus ini dapat diketahui memanglah bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPA di kalangan siswa kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang, dengan proses pembelajaran IPA beberapa siswa dalam satu kelas. substansi dan substansi, serta memang ada yang belum dalam mencapai KKM. Terlihat dari jumlah 33 siswa yang mencapai nilai ketuntasan hanya 7 siswa sedangkan sisanya 26 siswa tidak dapat mencapai ketentuan KKM atau bahkan dapat di bawah KKM yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui bahwa hasil perhitungan

yang memang rata-rata akademik prestasi siswa 67 (kurang baik) dengan persentase siswa baik sebesar 21,2% (sangat kurang). Tumbuhnya minat siswa dalam pembelajaran satu lawan satu pada siklus I telah tumbuh dari prasyarat awal untuk belajar menggunakan media pembelajaran saintifik permainan berpemilik. Pembelajaran cerdas diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan diberikan guru kepada siswa. Minat siswa untuk mempelajari pelajaran IPA sederhana dan campuran semakin meningkat. Hasil belajar siswa dapat dibandingkan melalui hasil yang dicapai oleh masing-masing siswa yang sebelumnya dari siklus tersebut, siklus I dan siklus II dapat melalui hasil rata-rata kelas yang dapat meningkatkan ketuntasan pada hasil belajar siswa. Dapat terlihat di bawah ini adalah bagan diagram batang yang menunjukkan hasil pada rata-rata nilai dan tingkat penyelesaian siswa.:



Hasil diagram batang di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran IPA Unsur dan Campuran di SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang Siklus Padang, nilai rata-rata kelas 67,1 (kurang baik) dan tingkat ketuntasan dari standar output sebesar 21,2% (jauh lebih rendah) dengan kriteria lemah dan di bawah kriteria penyempurnaan hasil belajar siswa yaitu 75% sesuai kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Dengan demikian pada hasil tingkat ketuntasan yang telah dilakukan siswa pada siklus sebelumnya perlu dipelajari lebih lanjut tentang perilaku kelas, khususnya pada siklus I yang memang nilai rata-rata siswa di kelas pada siklus I adalah 72,1 (kurang baik), tingkat ketuntasan sebesar 45,4% (buruk) dengan kriteria lebih sedikit namun masih di bawah target kinerja 75%. Oleh karena itu peneliti harus melakukan siklus berikutnya yaitu siklus II. Pada semester kedua IPK kelas 80,7 (sangat baik) serta tingkat ketuntasan pada hasil belajar siswa di kelas 78,7% (sangat baik) dengan kriteria Baik dan tingkat ketuntasan yang ditentukan.

Jumlah pada siswa yang telah tuntas sebelum siklus dan pada siklus I dan siklus II juga telah mengalami pada peningkatan. Dari 33 siswa, pada semester sebelumnya

sehingga jumlah pada peserta didik yang memanglah tuntas sebanyak 7 siswa, pada semester selanjutnya jumlah pada siswa yang memanglah tuntas ini sebanyak 15 peserta didik dan pada siklus II jumlah siswa yang memanglah tuntas sebanyak 26 siswa. Berdasarkan pada pembahasan di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa memanglah penerapan media pembelajaran IPA berpemilik game dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA di Kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang. Untuk mengetahui upaya penerapan media pembelajaran monopoly games smart sains dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk itu peneliti akan membahas hasil temuan tersebut.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang yang menerapkan materi pembelajaran exclusive game of intelligent science pada IPA ditinjau dari unsur dan campuran, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan permainan berpemilik untuk belajar IPA dapat dirasakan dan dilakukan dengan baik. Terbukti dengan adanya peningkatan perolehan skor pada saat observasi aktivitas siswa. Sedangkan pada nilai aktivitas yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus pertama sebesar 83,75% (baik) yang akan meningkat ke 98,6% (sangat baik) di siklus kedua.
2. Adapun pada peningkatan pemahaman prestasi akademik siswa kelas V SDN 01 Banjarejo Ngantang Malang pada materi IPA zat campuran dan sederhana. Hal ini dilakukan dengan menggunakan permainan eksklusif dengan materi IPA cerdas yang meliputi pemeriksaan terhadap seluruh proses pembelajaran siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus operasi sebelum penerapan eksklusif game science untuk mendukung pembelajaran cerdas, tingkat ketuntasan prestasi siswa adalah 21,2% (sangat rendah) dengan nilai yang merata 67 (sangat kurang). Kemudian pada siklus pertama terjadi peningkatan dalam nilai tingkat ketuntasan 45,4% (sangat rendah) dan nilai 45,4 (sangat rendah) sedangkan pada siklus II tingkat ketuntasan ini meningkat lagi dengan tingkat ketuntasan akademik siswa. prestasi akademik 78,7% (sangat baik) dan rata-rata prestasi akademik 80,7 (sangat baik). Maka dari itu membuktikan bahwa dalam peningkatan minat belajar yang dengan menggunakan media pembelajaran IPA cerdas tergolong permainan berpemilik berhasil dan termasuk kriteria baik.

Daftar Rujukan

Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.

- Agung Prihantoro, F. H. (2019). MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAS KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 52-53.
- Ertanti, D. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(1), 10–19.
- Firdaus, Ferry M. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Hanief, M. (2016). Menggagas Teknik Supervisi Klinik Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran. *Junal Kependidikan Dan Keislaman FAI Unisma* , 1-19.
- Jafar, A. F. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 19–24.
- Maâ, S. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31–46.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 176-177.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60.
- Septatiningtyas, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. Klaten: Lakeisha.
- Taqwima, A. H., Ashadi, A., & Utami, B. (2013). Studi Komparasi Pembelajaran Kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Chemopoly Game Dan Chem-Cards Game Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas Xi Semester Genap SMA Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 165–173.
- Zuliani, R. (2023). Pengaruh Kreativitas Siswa Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 83.