**PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA YANG KURANG MEMAHAMI DALAM MATERI DIAGRAM**

**DI KELAS IV SD NEGRI 004 KEPENUHAN HULU**

Nona Riswana1, Puspa Sri Wijayanti2, Apria Linda Yanti3, May Linda Santy4,

Noni Audina Maisya5, Silvia Pransisca6, Nurhaliza7, Dasmini8

e-mail: nonariswana41@gmail.com

1,2,3,4,5,6,7,8PGSD, STKIP Rokania

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika khususnya melalui penggunaan media monopoli. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 004 Kepenuhan Hulu yang berjumlah 31 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui formulir observasi, tes tertulis dan dokumen. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa khususnya yang menggunakan media permainan monopoli meningkat dari 55,55% pada siklus I menjadi 88,89% pada siklus II sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan. Penggunaan Media Monopoly Game dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan melatih kolaborasi kelompok.

**Kata Kunci: Media Monopoli, Pemahaman Siswa, Matematika.**

**Abstract**

*The purpose of this study was to see the imprvement of mathematics leaning outcmes, especilly thrugh the use of monopoly media. The subjects of this study were all fourth grade students of SD Negeri 004 Kepenuhan Hulu, totaling 31 students. Data collection was carried out through observation forms, written tests and documents. This research is a Classroom Action Research (PTK). The results showed that the mathematics learning outcomes of students, especially those using monopoly game media, increased from 55.55% in the frst cycle to 88.89% in the second cycle so that they met the expected success criteria. The use of Monopoly Game Media in mathematics larning can help students bcome more active in the larning process and train group collaboration*

***Keywords: Monopoly Media, Student Understanding, Mathematics.***

**PENDAHULUAN**

Keberhasilan pembelajaran itu sendiri adalah kesenangan guru. Melalui penguasaan materi secara tuntas, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran, walaupun tujuan kberhasilan belajar siswa adalah ketntasan pembelajaran, yang lebih penting lagi dalam proses pembelajaran yaitu siswa dapat berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran. Untuk meraih tujuan pembelajaran, guru perlu mengaplikasikan strategi pembelajaran untuk mengubah kondisi belajar siswa dan menjadikannya aktif, kreatif dan menyenangkan. Guru hendaknya menunjukkan kreativitas dalam mengajar, misalnya dengan memberikan materi, guru harus memiliki pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan (Prananda dkk., 2020). Dalam hal ini selain fakta bahwa guru harus berperan aktif dalam pembelajaran, peran guru juga menjadi penentu keberhasilan oleh karena itu guru dibimbing dengan empat keterampilan dasar yang harus dimiliki guru. Namun secara umum dalam proses pembelajaran ternyata terdapat perbedaan karakteristik siswa antara satu dengan yang lainnya.

Sebagian siswa sangat cepat menguasai materi, sedangkan sebagian siswa sangat lambat menguasai, demikian pula dengan SD Negeri 004 Kepenuhan Hulu yang telah diamati dan direncanakan untuk dijadikan lokasi penelitian. Misalnya dengan mengamati dan mencatat nilai matematika siswa, terlihat bahwa prestasi akademik siswa masih kurang ideal, dan prestasi akademik masih lebih rendah dari yang ditetapkan KKM. Selain itu, dampaknya bagi siswa banyak siswa yang masih sangat sibuk dalam proses pembelajaran, ada yang tdak fokus pada pnjelasan guru, bahkan ada siswa yang mngantuk dan tidak mau aktif dalam mejawab pertanyaan guru. Akan tetapi walaupun masih banyak sistem lain dalam proses pembelajaran, diantaranya realisasi media, sumber materi dan pembelajaran, kita tidak dapat melihat kesalahan siswa yang tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran antara siswa dan guru sangat relevan. Beranjak dari permasalahan tersebut, maka perlu diberikan solusi untuk menyelesaikan masalah, termasuk guru mengubah strategi dan metode pengajaran untuk membangkitkan dan memotivasi.

Cara lain yang efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah dengan mnggunakan alat bantu belajar yang dapat memandu aktivitas siswa, karena kegiatan pembelajaran sangat kompleks, tidak hanya berkaitan dengan intensitas menjawab pertanyaan, tetapi juga berkaitan dengan keseluruhan kegiatan. Menurut (Prananda dkk., 2021) keberhasilan pembelajaran di kelas bukan hanya faktor siswa, tetapi faktor guru juga menentukan, kreatif guru harus muncul dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Aktivitas pembelajaran mengacu pada siswa, karena siswa yang aktif dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang positif.

Berdasarkan kenyataan bahwa pembelajaran matematika berlangsung di dalam kelas yaitu di kelas IV SD Negeri 004 Kepenuhan Hulu, penelitian ini akan mencoba menerapkan strategi dan metode penyajian topik matematika melalui media monopoli untuk merangsang minat belajar dan menghilangkan kebosanan siswa. Melalui penggunaan materi pembelajaran yang ditampilkan oleh media pembelajaran, sumber belajar dapat diserap dalam bentuk lingkungan sekitar siswa, dan kerjasama aktif antar siswa dalam tugas kelompok maupun individu dapat ditingkatkan.

Dengan menggunakan media monopoli, guru dapat mengajukan pertanyaan dan memberi hadiah secara berurutan antar kelompok, dan juga dapat memberikan pertanyaan untuk diselesaikan atau dijawab oleh siswa melalui identitas kelompok dan pribadi. Jika guru sudah menerapkan penerapan model pembelajaran kooperatif dan model *team test* maka media akan berusaha membuat siswa senang mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan situasi tersebut, penelitian ini akan menentukan subjek pene.

 Dengan menguasai materi sepenuhnya, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang guru. Meskipun tujuan utama keberhasilan belajar siswa adalah penguasaan materi dan ketuntasan, yang lebih penting adalah untuk mencapai tujuan tersebut dalam proses dan harapan agar siswa mampu untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, saat memeriksa hasil akademik siswa belum belum ideal dan hasil akademik siswa yang masih di bawah KKM yang

ditetapkan guru. Selain itu yang berdampak pada siswa masih banyak siswa yang sibuk sendiri, ada yang kurang memperhatikan penjelasan guru, ada ada siswa yang ngantuk dan ogah-ogahan untuk menjawab pertanyaan guru. Untuk mengatasi permasalahan diatas maka diperlukan strategi pembelajaran yang dapat merangsang semangat dan semangat siswa.. Siswa dikelompokkan 2-4 dan permainan monopoli disesuai dengan konsep materi pelajaran (Azizah & Julianto, 2015).Penggunaan media monolpoli yang dikemas secara kreatif membantu siswa mempermudah memahami materi.

**METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut (I, 2012) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk karya tulis ilmiah yang merupakan bentuk penelitian yang dipimpin oleh guru yang bertujuan untuk memberikan kesempatan dalam memecahkan masalah pembelajaran yang muncul di kelas, serta ilmu dan prinsip yang berlaku.

Subjek pnelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negri 004 Kepenuhan Hulu**.** Alasan peneliti memilih siswa kelas IV sebagai subjek penelitian karena siswa kelas IV memiliki prestasi akademik yang rendah dalam mata pelajaran matematika dan perlu memotivasi siswa kelas IV untuk belajar.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada tahap siklus I dan tahap siklus II. Siklus pertama dan siklus kedua akan dilaksanakan selama empat hari berturut-turut pada tanggal 6 April 2021 dan 9 April 2021. Dilihat dari pertemuan siklus I hasilnya belum maksimal, karena masih banyak siswa yang tidak tidak memahami media Monopoli. Oleh karena itu, putaran kedua akan dilakukan kembali mulai tanggal 14 April 2021 hingga 18 April 2021. Setelah konferensi putaran kedua, konferensi putaran kedua mendapatkan hasil yang maksimal dan maksimal, siswa sudah memahami cara mengaplikasikan media monopoli dalam pembelajarannya. Selama periode antar minggu, peneliti memperoleh informasi sebagai data awal. Informasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa dari 31 siswa, 17 siswa masih memiliki nilai kurang dari 70, dengan kata lain belum mencapai KKM. Nilai rata-rata pada tahap ini adalah 66,8, dan tingkat kelulusan klasikal adalah 25%.

Tahap selanjutnya adalah siklus pertama, tahap pertama meliputi dua kali pertemuan, masing-masing dimulai pada tanggal 6 April 2021 dan 9 April 2021. Pada siklus I nilai rata-rata kelas adalah 50%, persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 66,8%, dan siklus II dengan nilai KKM ± 95%. Hal tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pembelajaran dari babak pertama ke babak kedua, sehingga dapat dikatakan telah mencapai standar keberhasilan.

**Tabel 1. Rekapitulasi Rata-rata Nilai Hasil Tes Prasiklus, Siklus I dan Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Pertemuan | Siklus I | Siklus II |
| 1 | Pertemuan I | 35% | 87% |
| 2 | Pertemuan II | 65% | 95% |
|  | Rata – rata  | 50% | 91% |

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil peningkatan nilai rata-rata siswa pada putaran pertama dan kedua. Berdasarkan hasil analisis tes putaran pertama rata-rata pemahaman 50%, hasil tersebut belum mencapai target yaitu tingkat pemahaman ± 95% dan operasi dilakukan kembali pada putaran kedua. Pada siklus II prestasi belajar matematika siswa mencapai 91%, sehingga persentase prestasi belajar siswa meningkat 50% dari siklus I menjadi 91% pada siklus II.

**Gambar 1. Rekpitulasi peningkatan hasil belajar siswa pada tahap Siklus I dan Siklus II.**

Terlihat dari hasil tes di atas bahwa pembelajaran siklus I dan II berhasil pada setiap siklus. Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa informasi yang diberikan pada setiap siklus telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa melalui media monopoli. Kesimpulan Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran matematika grafis dapat membantu siswa dalam belajar dan dengan mudah memahami permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan permasalahan permainan. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa penerapan pembelajaran pada media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya, dan dengan memperhatikan aktivitas guru maka nilainya akan terus meningkat dari siklus I ke siklus II.

**KESIMPULAN**

Permainan monopoli bisa menjadi cara semangat belajar siswa, dapat menghilangkan kebosanan dalam pemblajaran, dan materi lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan media monopoli, guru dapat secara bergiliran memberikan pertanyaan dan hadiah kepada kelompok kepada individu. Terlihat jelas pada hasil penelitian melalui tahap siklus I dan siklus II pada siklus I mendapatkan hasil yang belum maksimal, setelah pertemuan dari siklus II mendapatkan hasil yang cukup maksimal dan siswa sudah memahami cara penerapan media monopoli dalam pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Asra. (2008). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Dirjendikti.

Azizah, N., & Julianto. (2015). *Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD, *1*(2).

I, A. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*.

Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). *Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains, *9*(1), 1–10. https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421

Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. *J*urnal Ika, *8*(2), 304–314.

S, H. (2019). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*.

Sajaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Kencana Pranada Media Group.

Sudiman, A. S., & dkk. (2010). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Granfindo Persada.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Pranada Media Group.

Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.