

Penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada kelas V

M N Hutoyo*, H Mahfud, dan F P Adi¹

¹PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*maradhika14@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study is the use of monopoly games to improve understanding of the concept of unity. This research is a Classroom Action Research by conducting two cycles. The subject of this research is the fifth grade students of SDN Genengsari 3 Sukoharjo in the academic year 2019/2020 which has 25 students. This study uses data collection techniques in the form of interviews, observations, tests, and documentation with data validity data analysis and triangulation. Analysis of the data in this study uses the Miles-Huberman interactive analysis model. The first cycle obtained a percentage of 69% classically, and the second cycle research with a percentage of 90% in classical terms. Based on the results of the study, it can be concluded that the understanding of the concept of unity in 5th grade students of SDN Genengsari 3 Sukoharjo in the academic year 2019/2020 can be improved by the use of monopoly games.*

Keywords: elementary school, unity, monopoly game, civic education

1. Pendahuluan

PPKn merupakan pelajaran yang sangat penting di pendidikan Indonesia, dari tingkat terendah SD sampai tingkat tertinggi yaitu SMA pelajaran PPKn selalu dipelajari dan menjadi pembelajaran pokok. PPKn merupakan ilmu tentang kewarganegaraan yang dapat diperoleh dengan adanya interaksi social dan teori ilmuan yang sudah dijelaskan. Proses pendidikan Kewarganegaraan mampu membudayakan, memberdayakan siswa yang mengartikan bahwa hasil dan proses pendidikan tersebut bisa memfasilitasi siswa dalam proses belajar guna memperluas wawasan (*learning to know*), (*learning to do*), (*learning to live together*). [1] Pendidikan sendiri menurut teori behaviorisme adalah upaya untuk merubah perilaku. Perubahan perilaku yang dimaksudkan dalam pendidikan tentu saja adalah peningkatan perilaku menjadi lebih baik.[2]

Efektifnya sebuah pembelajaran didalam kelas bagian paling utama terciptanya pembelajaran yang mempunyai makna untuk kemajuan pembelajaran.[3] PPKn mengarahkan anak untuk terlibat aktif dalam struktur masyarakat. PPKn memiliki fungsi dan peran yang terpenting untuk memberikan penanaman nilai Pancasila, serta mempunyai nilai dsar pri kemanusiaan dan prikeadilan yang menjadi konsep dasar warga negara, yang tercantu dalam tujuan pen/didikan kewarganegaraan.[4] Sekolah

mempunyai peran kepada siswa untuk mempersiapkan siswa dimasa yang akan datang untuk menjadi bangsa Indonesia yang baik sehingga dapat menjaga NKRI dari keruntuhan.[5] “PPKn adalah pembelajaran yang bias diperuntukan menjadi wahana melestarikan dan mengembangkan nilai moral dan luhur berlandaskan kebudayaan bangsa Indonesia”. [6] Melalui PPKn diharapkan mampu menjadikan pribadi bangsa yang muda baik, cerdas dan mampu diadalkan. Generasi yang berkarakter dan cerdas adalah generasi yang mampu memijak sebagai jatidirinya serta mampu menghormati pribadi jatidiri individu lain.[7]

Membangun kesejahteraan bernegara dan berbangsa didalam Bhineka tunggal Ika untuk terwujudnya kehidupan masyarakat yang saling menghormati, damai, aman, rukun, sejahtera, dan demokrasi dalam rangka melawan era globalisasi.[8] Bangsa Indonesia adalah negara kepulauan yang mempunyai keberanekaragaman suku serta adat yang heterogen, ini menjadi karunia Allah yang wajib kita syukuri.[9] Namun, kemampuan anak dalam pemahaman konsep persatuan dan kesatuan kelas 5 SD N Genengsari 3 masih sangat rendah. Pembelajaran yang dilakukan masih minim inovasi dan masih konvensional. Hal ini membuat anak dalam pemahaman konsep persatuan dan kesatuan masih sangat rendah. Salah satu terjadi karena anak merasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran. Ini terlihat dari nilai pratindakan dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2019 yang mencapai nilai KKM hanya mencapai 24% atau 6 siswa saja dari 25 siswa keseluruhan. Dari pretest masih jauh dari kata tuntas untuk pemahaman konsep persatuan dan kesatuan. Nilai yang diharapkan untuk mencapai ketuntasan minimal yaitu 75. Apabila pemahaman konsep persatuan dan kesatuan tidak segera ditingkatkan, maka akan berimbas pada nilai PPKn yang akan menurun dan akan membuat konflik SARA dimasa mendatang akan tinggi. Yang dapat mendukung kerukunan antar masyarakat seperti solidaritas, kasih sayang, persahabatan, cinta, kepedulian antarsesama, suka menolong, cinta tanah air, dan toleransi. [10]

Perlu adanya inovasi dalam permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, disini pelajaran tidak hanya terfokus pada “*teacher center*” tetapi anak juga dilibatkan didalam pembelajaran. Disini dapat digunakan penggunaan permainan monopoli tematik untuk mengatasinya. Permainan mempunyai sifat penghibur karena jika pemain memainkan permainan maka rasa bahagia muncul dengan sendirinya.[11] Permainan monopoli adalah salah satu permainan yang menggunakan papan yang cukup terkenal di dunia. memecahkan masalah dan meningkatkan motivasi dalam pembelajaran pada anak yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk dari game edukasi.[12] Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak yang ada didalam papan melalui proses perjalanan, pertukaran, penyewaan, dan pembelian properti dalam system ekonomi yang sangat sederhana.

Permasalahan rendahnya pemahaman konsep persatuan dan kesatuan anak kelas 5 SD N Genengsari 3 dapat diatasi dengan penggunaan permainan monopoli tematik yang telah dibuat oleh peneliti. Permainan monopoli adalah salah satu permainan yang menggunakan papan yang cukup terkenal di dunia.[13] Dalam permainan ini siswa dituntut untuk kritis dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada permainan monopoli. Menuntut untuk membuat kelompok dengan kemampuan yang beragam dan berbeda tingkat kemampuan.[14] Siswa dibagi 4 kelompok dan setiap anak dalam kelompok mempunyai tugas, antara lain menjadi ketua, juru bicara, dan sekretaris. Sebelum memulai permainan, setiap kelompok membuat setidaknya 5 soal tentang persatuan dan kesatuan. Guru akan memberikan materi sebelum permainan dimulai. Disini anak juga diajarkan rasa tanggungjawab dan dituntut untuk berani dalam memberikan jawaban serta mengungkapkan pendapatnya pada saat pelajaran. Permainan

ini mengasah untuk anak peka terhadap keadaan disekitar yang tidak sesuai dengan nilai persatuan dan kesatuan.

2. Metode Penelitian

Penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas “PTK” , penelitian adalah mencermati objek yang menggunakan metodologi sebagai aturannya untuk menghasilkan informasi dan data yang mempunyai manfaat meningkatkan mutu, juga dapat membuat minat serta pentingnya bagi peneliti. Dilakukan dalam 2 siklus dan 2 pertemuan pada setiap siklusnya. Subjek penelitian guru kelas dan siswa V SD N Genengdari 3 tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 25 peserta didik. Observasi, wawancara, tes dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Validitas isi dan triangulasi ini digunakan untuk menguji validasi isi dan triangulasi.

Indikator kinerja pada penelitian yaitu 80% siswa dapat tercapainya Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar ≥ 75 . Anak yang mampu memperoleh nilai ≥ 75 maka dapat dikatakan telah mampu memahami konsep persatuan dan kesatuan. Jika 80% dari jumlah peserta didik tuntas mencapai KKM, maka permainan monopoli tematik dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan.

3. Hasil dan Pembahasan

Data *pretest* saat pratindakan terdapat cukup banyak anak dengan memperoleh nilai yang belum mencapai KKM (≥ 75). Hasil tes pratindakan tersaji di dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Perolehan Nilai Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan

Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	fi.xi	Persentase
53 – 61	6	56,5	339	24
62 – 70	7	64,5	451,5	28
61 – 79	6	72,5	435	24
80 – 88	6	80,5	483	24
Jumlah	25	274	1708,5	100
Rata-rata				69,88
Nilai terendah				53
Nilai tertinggi				87
Siswa yang tuntas				6 Siswa (24%)
Siswa yang tidak tuntas				19 siswa (76%)

Berdasarkan Tabel 1 tentang distribusi frekuensi nilai Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan peserta didik pratindakan di atas. Siswa belum memenuhi nilai KKM lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya diatas KKM. 19 siswa (76%) belum tuntas, dan hanya 6 siswa (24%) yang diatas KKM. Nilai tertinggi pratindakan adalah 87 dan terendah 53, sedangkan nilai rata 69,88. Setelah permainan monopoli tematik diterapkan dalam pembelajaran PPKn pemahaman konsep persatuan dan kesatuan, nilai siswa kelas V SD N Genengdari 3 Sukoharjo menunjukkan peningkatan saat siklus I pertemuan pertama dibandingkan dengan hasil tes pratindakan. Hasil nilai siswa kelas V siklus I pertemuan pertama pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Pemahaman Konsep Persatuan & Kesatuan siklus I pertemuan I

Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	fi.xi	Persentase
67 – 73	8	70	560	32
74 – 80	8	77	616	32
81 – 87	5	84	420	20

88 – 94	4	91	364	16
Jumlah	25	322	1960	100
Rata-rata				80,76
Nilai terendah				67
Nilai tertinggi				93
Siswa yang tuntas				17 siswa (68%)
Siswa yang tidak tuntas				8 siswa (32%)

Tabel 3. Nilai Pemahaman Konsep Persatuan dan Kesatuan siklus I pertemuan II

Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	fi.xi	Persentase
67 – 73	6	70	420	24
74 – 80	5	77	335	20
81 – 87	11	84	924	44
88 – 94	3	91	273	12
Jumlah	25	322	1952	100
Rata-rata				82,2
Nilai terendah				67
Nilai tertinggi				93
Siswa yang tuntas				19 siswa (76%)
Siswa yang tidak tuntas				6 siswa (24%)

Tabel 2 dan 3 menunjukkan bahwa siklus I pertemuan pertama dan kedua ada 19 siswa dengan perolehan nilai yang mencapai KKM (76%) dan 6 peserta didik (24%) dengan nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi ketika siklus I pertemuan kedua adalah 93 dan nilai terendahnya 67. Nilai rata memperoleh 82,2. Berdasarkan hasil tindakan siklus I pertemuan kedua, indikator kerja yang ditetapkan sebesar 80% belum bisa tercapai, maka dari itu penelitian tindakan kelas berlanjut pada siklus II.

Tabel 4. Nilai pemahaman konsep persatuan dan kesatuan Siklus II pertemuan I

Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	fi.xi	Persentase
60 – 68	2	64	124	8
69 – 77	2	73	146	8
78 – 86	4	82	328	16
87 – 94	17	91	1547	68
Jumlah	25	310	2145	100
Rata-rata				84,32
Nilai terendah				60
Nilai tertinggi				93
Siswa yang tuntas				21 Siswa (84%)
Siswa yang tidak tuntas				4 siswa (16%)

Tabel 5. Nilai pemahaman konsep persatuan dan kesatuan Siklus II pertemuan II

Interval Nilai	Frekuensi	Nilai Tengah	fi.xi	Persentase
70 – 75	1	72,5	72,5	4
76 – 81	6	78,5	471	24
82 – 87	6	84,5	507	24
88 – 93	12	91,5	1098	48
Jumlah	25	327	2148,5	100
Rata-rata				87,64
Nilai terendah				70
Nilai tertinggi				93

Siswa yang tuntas	24 Siswa (96%)
Siswa yang tidak tuntas	1 siswa (4%)

Tabel 4 dan 5 memperlihatkan bahwa hasil nilai pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa kelas V ketika pelaksanaan siklus II pertemuan kedua. Ada 24 (96%) dari 25 peserta didik yang dapat memenuhi KKM, dan 1 peserta didik dengan perolehan nilai masih di bawah KKM dengan persentase 4%. Nilai tertinggi yang berhasil diraih yaitu 93 sedangkan nilai terendahnya 70. Nilai rata memperoleh yaitu 87,64. Hasil tersebut menunjukkan ketercapaian indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu sebanyak 80% peserta didik bisa mencapai batas KKM (≥ 75). Dengan demikian penelitian dihentikan disiklus II. Data perbandingan nilai kemampuan pemecahan masalah daur air peserta didik kelas V pratindakan, siklus I, dan siklus II dipaparkan ke dalam Tabel 5 sebagai berikut.

Memperlihatkan hasil tes pratindakan siswa kelas V yang masih sangat rendah siswa yang mencapai nilai ketuntasan, yaitu 24%. Berdasarkan tes pada saat pratindakan, maka dilakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa kelas V. Dengan menggunakan permainan monopoli tematik yang sudah diterapkan.

Penggunaan permainan monopoli dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa kelas V SD N Genengsari 3 Sukoharjo. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes tindakan yang dilakukan memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman dengan persentase yang sudah disajikan sebelumnya. Peningkatan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa pada setiap siklus menunjukkan keefektifan penggunaan permainan monopoli karena dapat memberikan pembelajaran yang dapat membuat anak lebih aktif dan bisa memberikan pendapat dalam sebuah pertanyaan. Dengan demikian, penggunaan permainan monopoli bisa digunakan untuk menghindari pembelajaran yang membosankan serta dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Rentika [15] bahwa pemahaman konsep persatuan dan kesatuan masih sangat rendah dan harus menggunakan media atau model untuk dapat meningkatkan pemahaman yang masih cenderung rendah dikalangan masyarakat umum dan terutama para pelajar. Dari permasalahan tersebut, maka peningkatan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan monopoli. Permasalahan lain seperti pemahaman konsep, kurangnya minat belajar dan tidak hanya permasalahan pelajaran di PPKn saja namun semua mata pelajaran juga dapat diatasi menggunakan permainan monopoli tematik. Keterkaitan penelitian relevan tersebut penelitian ini bahwa penerapan penggunaan permainan monopoli tematik terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa kelas V SD N Genengsari 3 Sukoharjo.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sdah dilakukan sebanyak 2 siklus, mendapatkan kesimpulan bahwa pemahaman konsep persatuan dan kesatuan melalui penggunaan permainan monopoli tematik siswa kelas V SD N Genengsari 3 tahun ajaran 2019/2020 mengalami peningkatan. Hal ini terbukti meningkatnya persentase ketuntasan dari pratindakan hingga siklus II. Persentase ketuntasan klasikal pratindakan mendapatkan 24% meningkat menjadi 69% pada siklus I dan meningkat kembali hingga 90% pada siklus II. Implikasi teoretis pada penelitian ini yakni dapat meningkatkan dan mengatasi permasalahan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan pada kelas V. Implikasi praktis dari hasil penelitian ini bagi siswa yaitu meningkatkan

kemampuan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan, bagi guru dapat meningkatkan kreatifitas keterampilan mengajar dalam kelas, bagi sekolah dapat meberikan dampak positif dalam peningkatan pembelajaran dikelas.

5. Referensi

- [1] M. Akbal, "Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa," *J. Pendidik. Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 1, no. 1, pp. 355–364, 2016.
- [2] Tarmidzi and I. Y. Sugiarti, "Pengaruh Kultur Serta Kebiasaan dan Pembiasaan Positif Di Sekolah Terhadap Karakter Religius dan Peduli Lingkungan Siswa SD Di Kota Cirebon," *Dwija Cendikia*, vol. 3, no. 2, pp. 248–256, 2019.
- [3] R. Ardiansyah, S. Y. Slamet, and I. R. W. Atmojo, "PENINGKATAN SIKAP ILMIAH DALAM MENERAPKAN KONSEP PESAWAT SEDERHANA MELALUI MODEL LEARNING CYCLE PADA SISWA SEKOLAH DASAR Roy Ardiansyah 1) , St.Y. Slamet 2) , Idam Ragil Widiyanto Atmojo 3)," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 5, no. 2, p. 1, 2015.
- [4] S. Asyafiq, "Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Warga Negara Global," *Citizsh. J. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, p. 41, 2018.
- [5] G. A. M. I. Pradnyani, "Pengaruh Pembelajaran Quantum Berbasis Kearifan Lokal Tat Twam Asi Terhadap Kompetensi Pengetahuan Pkn Siswa Kelas Iv Sd Gugus Pb. Sudirman Denpasar Barat," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 1, no. 4, pp. 281–289, 2017.
- [6] D. R. Bramansya and H. Mahfud, "Peningkatan kemampuan mengidentifikasi keberagaman masyarakat indonesia melalui model pembelajaran point counterpoint pada siswa kelas iv sekolah dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 7, no. 3, p. 2019, 2019.
- [7] H. Rianto, "Peran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan membangun generasi cerdas dan berkarakter," *J. Pendidik. Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 14–21, 2015.
- [8] G. Lestari, "BHINNEKHA TUNGGAL IKA: KHASANAH MULTIKULTURAL INDONESIA DI TENGAH KEHIDUPAN SARA Gina," *J. Pendidik. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 4, no. 3, p. 1, 2015.
- [9] A. P. Wibowo and M. Wahono, "Pendidikan Kewarganegaraan: usaha konkret memperkuat multikulturalisme di Indonesia," *J. Civ. Media Kaji. Kewarganegaraan*, vol. 14, no. 2, p. 196, 2017.
- [10] Sadari, "ISU SARA (SUKU , AGAMA , RAS DAN ANTARGOLONGAN) LEWAT KOMUNIKASI ISLAM (DAKWAH) (Studi Teori dan Praksis Memilih Pemimpin di Indonesia)," *Annu. Int. Conf. Islam. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 906–936, 2012.
- [11] W. Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *J. Telemat.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–31, 2014.
- [12] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algorith. Sekol. Tinggi Teknol. Garut*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016.
- [13] Suprpto Anis Nuryati, "PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TATA BOGA DI SMA," *J. Ilm. Guru "COPE"*, vol. 1, no. 01, p. 1, 2013.
- [14] F. Nuraini and F. Kristin, "Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD," *Mitra Pendidik.*, vol. 1, pp. 369–379, 2017.

- [15] R. Oktaviani, "HUBUNGAN TINGKAT PEMAHAMAN KONSEP PERSATUAN DAN KESATUAN TERHADAP SIKAP SOLIDARITAS SISWA SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016," *Dwija Cendikia*, vol. 6, no. 4, p. 1, 2015.