

PENINGKATAN PROSES DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI DI SMAN 12 BUNGO

Maria Susanti

SMAN 12 Bungo

e-mail: maria.susan.susanti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media pembelajaran permainan Monopoli. Tindakan ini diterapkan pada dua siklus, di mana setiap siklusnya terlihat adanya peningkatan pada proses dan hasil belajar. Peningkatan ini juga terjadi pada hasil belajar siswa yang terus meningkat dari pra siklus menuju siklus pertama dan terus meningkat pada siklus kedua. Sebelum dilaksanakannya tindakan, hanya 35,7% dari keseluruhan peserta didik yang lolos KKM. Kemudian, setelah dilaksanakannya tindakan, pada siklus pertama rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat. Presentase meningkat sebanyak 28,4% dari pra siklus, yaitu 64,2% dari seluruh peserta didik mendapatkan nilai yang melewati KKM (70). Kemudian, hasil belajar peserta didik Kembali meningkat pada siklus kedua. Berdasarkan hasil test peserta didik, peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebanyak 22 dari 28 orang peserta didik jika dipersentasekan 78,5%.

Kata kunci: Proses Belajar, Hasil Belajar, Media, Monopoli

ABSTRACT

This research is a classroom action research that conducted to improve the students' learning processes and students' achievement in civics education learning by using Monopoly game learning media. This action was conducted in to two cycles, where each cycle saw an increase in learning processes and outcomes. This increase also occurred in student learning achievement which continued to increase from the pre-cycle to the first cycle and continued to increase in the second cycle. Before the implementation of the action, only 35.7% of all students passed the KKM. Then, after the implementation of the action, in the first cycle the average student learning outcomes increased. The percentage increased by 28.4% from the pre-cycle, i.e. 64.2% of all students got grades that passed the KKM (70). Then, the learning outcomes of students returned to increase in the second cycle. Based on the test results of students, students who obtained completeness were 22 out of 28 students if the percentage was 78.5%.

Keywords: Learning Process, Learning Achievement, Media, Monopoly

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan dijadikan sebagai wadah dan instrument untuk mewujudkan tujuan Pendidikan nasional yang tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3, yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dsan 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.

Pendidikan Kewarganegaraan juga berfungsi sebagai instrument pelaksanaan Pendidikan nasional yang

mengembangkan kemampuan dan membentuk wadah serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan satu bentuk usaha dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan hubungan antar warga negara dengan negara (Soemantri, 2001).

Berdasarkan penjelasan di atas, Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat berperan penting dalam perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah seharusnya dikembangkan sebagai tatanan sosial yang kondusif atau memberi suasana bagi tumbuh kembangnya berbagai kualitas pribadi peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memahami konsep Pendidikan kewarganegaraan yang baik dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sosial. Akan tetapi, Kewarganegaraan termasuk salah satu pelajaran yang membosankan bagi peserta didik, karena pembelajaran Kewarganegaraan didominasi dengan pengkajian teori-teori yang terkadang tidak terlalu diperkecil. Sehingga sulit bagi para peserta didik untuk memahami materi. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas.

Hal serupa terjadi di SMAN 12 Bungo, para peserta didik memiliki motivasi yang kurang dalam mengikuti proses belajar dan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, ditemukan masih banyak peserta didik yang tidak terlalu mengikuti proses pembelajaran dengan

serius. Keaktifan peserta didik juga masih dikategorikan dalam kurang. Hal ini dapat dilihat dengan hasil pre-test yang dilakukan. Table dibawah ini memperlihatkan hasil pre-test peserta didik yang dilakukan pada observasi awal.

Dari data hasil observasi awal, dapat diketahui bahwa hanya 10 orang peserta didik atau 35,7 % yang melewati KKM. Sementara 18 orang peserta didik lainnya masih belum memenuhi KKM.

Hal ini mendorong guru untuk membuat pembelajaran lebih berwarna dengan menggunakan media yang lebih bervariasi. Monopoli merupakan salah satu media game yang diasumsi dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian Oktavia & Lestari (2022) *game* merupakan salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan mempengaruhi performance peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, monopoli merupakan permainan yang digemari banyak anak, di mana mereka sudah terbiasa bermain menggunakan monopoli sedari kecil.

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini untuk menjawab beberapa permasalahan, yaitu 1) Bagaimana peningkatan proses belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan Monopoli? 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan Monopoli?

METODE

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penelitian ini dilakukan

dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto, dkk (2012) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dilakukan di dalam kelas secara bersama. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melakukan tindakan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari guru di kelasnya.

Penelitian tindakan adalah kumpulan informasi yang sistematis yang dirancang untuk menciptakan sebuah perubahan baik dalam proses belajar maupun perubahan dalam hasil belajar peserta didik. Penelitian ini difokuskan dilakukan di dalam kelas, dan dilakukan untuk menyelidiki apa yang sebenarnya terjadi di dalam kelas. Ini memperlakukan interaksi kelas sebagai satu-satunya objek yang layak untuk diselidiki.

Metode penelitian tindakan kelas dipilih sebagai metode penelitian ini karena penelitian ini bertujuan untuk membantu guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan melakukan tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas, guru mampu meningkatkan proses pembelajaran melalui pembelajaran yang saya coba terapkan di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 12 Bungo yang berlokasi sebagai lokasi pekas ini karena terdapat permasalahan hasil belajar matapelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil kelas XI IPA1. Penelitian Tindakan kelas dengan menggunakan media permainan Monopoli ini dilaksanakan

sebanyak 2 siklus dengan 2 kali pertemuan di setiap siklusnya. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2022 dan 6 Agustus 2022, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2022 dan 13 Agustus 2022.

Subyek penelitian adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam pengumpulan data. Data dikumpulkan dari aktivitas guru saat mengajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah semester ganjil 2022/2023 di kelas XI IPA 1 SMAN 12 Bungo. Jumlah peserta didik yang menjadi subyek penelitian ini adalah 28 orang siswa.

Pada penelitian ini, penelitian menggunakan dua Instrument guna memperoleh data yang dibutuhkan pada penelitian. Menurut Arikunto (2010) bahwa instrument penelitian pengumpulan data adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan disederhanakan dengan hasil yang lebih baik. yang digunakan adalah instrument *test (pre-test dan post-test)* dan lembar observasi.

Pre-test merupakan uji coba yang diberikan sebelum perlakuan tindakan di dalam kelas. Lodico et al (2006) *pre-test* adalah tes yang diberikan sebelum perlakuan eksperimen. Jadi, pada penelitian ini pretest dilakukan sebelum proses tindakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Monopoli. *Pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum dilakukan tindakan. Peneliti memberikan tes yang berisi dua puluh item soal. Jenis test yang digunakan adalah pilihan ganda. Kemudian, hasil tes tersebut adalah nilai siswa. Skor yang diperoleh dianalisis untuk dibandingkan antara hasil *pre-test* dan *post-test* nantinya.

Sementara itu, *Post-test* diadakan setelah semua Tindakan kelas dilakukan, yaitu setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Sebagaimana yang dapat kita ketahui, *Post-test* adalah ukuran pada beberapa atribut atau karakteristik yang dinilai untuk peserta dalam percobaan setelah perlakuan (Creswell, 2008). Butir-butir tes pada *post-test* sama persis dengan yang ada pada *pre-test*. *Post-test* dilakukan untuk melihat nilai akhir dan untuk mengetahui perbedaan nilai siswa sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan Monopoli.

Kemudian, observasi pada penelitian ini dilaksanakan selama proses pembelajaran, untuk mengamati kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan lembar observasi tipe Gutman. Lembar observasi ini digunakan sebagai instrument untuk melihat proses belajar dan pembelajaran di kelas. Ketika dilakukan Tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, proses pembelajaran dan data hasil. Data perencanaan memuat tentang persiapan mengajar tertulis yang lebih dikenal dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), data proses pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir

sedangkan data hasil berupa hasil kerja kelompok dan hasil tes individu peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar di kelas dengan menggunakan media permainan Monopoli, kemudian dibantu oleh teman sejawat untuk bertindak sebagai observer. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sebanyak II siklus, dengan rentang waktu dua minggu. Siklus I dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan dua pertemuan pula.

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ialah meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik pada matapelajaran pendidikan Kewarganegaraan. Permainan Monopoli merupakan salah satu media yang mendukung pembelajaran menjadi lebih aktif dan komunikatif. Pada penelitian ini, deskripsi proses pembelajaran melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan Monopoli setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus 1 Pertemuan 1

Berdasarkan lembar pencatatan lapangan yang dilihat dari lembar observasi guru dan peserta didik. Pencatatan lapangan yang diamati oleh observer atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi guru, pada pencatatan lapangan terdapat tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Proses pembelajaran pada kegiatan awal siklus I pertemuan I yang dilakukan oleh guru ialah guru masuk kelas dengan mengucapkan dan dilanjutkan dengan mengajak peserta didik berdoa untuk membuka pembelajaran sesuai

dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas yang berdiri didepan kelas, setelah berdoa guru mealakukan absen peserta dalam rangka mengecek kehadiran peserta didik kemudian dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama peserta didik dengan doa belajar, selanjutnya guru menyampaikan tujuan mempelajari materi system hukum dan peradilan di Indoneisa.

Proses pembelajaran pada kegiatan inti siklus I pertemuan I pada awal kegiatan inti yang dilakukan oleh guru ialah membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok bermain. Kemudian, guru menjelaskan instruksi permainan Monopoli. Setelah peserta didik bermain, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok bermain sebelumnya. Kemudian, guru memimpin diskusi kelas, di mana guru dan seluruh peserta didik saling berbagi informasi dan bertukar pikiran mengenai system hukum dan peradilan di Indonesia.

Kegiatan akhir pada proses pembelajaran pada siklus I pertemuan I ini ialah guru memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik serta memberikan motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat lagi dalam belajar kemudian guru mengajak peserta didik untuk berdoa untuk menutup pembelejaran sesuai dengan keyakinan masing-masing.

Berikut persentase pencatatan lapangan berdasarkan lembar observasi guru pertemuan I yang diamati oleh observer dari aspek guru yaitu 62,5%. Selanjutnya dari hasil pengamatan pada pertemuan I ini ditemukan juga informasi dan aspek peserta didik. Berikut hasil pencatatan lapangan yang dilihat

dari lembar observasi peserta didik. Pencatatan lapangan peserta didik ini sesuai dengan lembar observasi peserta didik pada pertemuan I. Pada kegiatan awal ini diawali dengan peserta didik berdoa menurut keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas yang berdiri didepan kelas, setelah berdoa peserta didik menjawab absen yang dilakukan oleh guru, kemudian peserta didik mengikuti kegiatan inti pada proses pembelajaran.

Pencatatan lapangan kegiatan inti pertemuan I yang diawali dengan peserta didik menyimak penejelasan instruksi bermain Monopoli yang disampaikan oleh guru. Kemudian peserta didik bermain Monopoli dengan teman-teman kelompok bermain mereka. Setelah bermain, peserta didik berdiskusi dengan teman-teman kelompok bermain mengenai materi yang mereka peroleh melalui permainan Monopoli. Kemudian, peserta didik mengikuti proses diskusi kelas yang dipimpin oleh guru.

Pencatatan lapangan pada kegiatan akhir pertemuan I diawali dengan peserta didik mendengarkan penguatan dari guru tentang kesimpulan yang dibuat oleh peserta didik dan mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, kemudian langkah terakhir peserta didik berdoa untuk menutup pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing. Berdasarkan deskripsi pencatatan lapangan peserta didik yang diamati oleh observer dari lembar observasi peserta didik pada pertemuan I dari aspek peserta didik yaitu 60%.

2. Siklus 1 Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan pertemuan II pada siklus I ini

dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2022 mulai dari pukul 08.00 sampai 09.30 (2 x 45) menit. Pelaksanaan tindakan ini mempunyai tiga tahap kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Berdasarkan lembar pencatatan lapangan yang dilihat dari lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik yang diamati oleh observer dapat diuraikan bahwa Pencatatan lapangan yang diamati oleh observer atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi guru, pada pencatatan lapangan terdapat tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu terdiri dari kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir. Proses pembelajaran pada kegiatan awal siklus I pertemuan II yang dilakukan oleh guru ialah guru masuk kelas dengan mengucapkan dan dilanjutkan dengan mengajak peserta didik berdoa untuk membuka pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas yang berdiri didepan kelas, setelah berdoa guru melakukan absen peserta dalam rangka mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan mempelajari materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia, serta menjelaskan tentang manfaat mempelajari materi ini, guru mengajak peserta didik menyiapkan alat-alat tulis.

Proses pembelajaran pada kegiatan inti siklus I pertemuan II ialah pada awal kegiatan inti yang dilakukan oleh guru ialah mengajak peserta didik berdiskusi dengan menampilkan gambar portret yang berkaitan dengan materi yang akan

dibahas. Diskusi ini juga melanjutkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan diskusi kelas, guru bertindak sebagai pemimpin diskusi, sementara peserta didik diberikan kesempatan untuk mengutarakan pendapat dan saling bertukar pikiran. Guru juga menjelaskan tentang yang ditanyakan oleh peserta didik yang belum dipahami oleh peserta didik, selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik. Setelah diskusi selesai, guru mengajak peserta didik untuk bermain Monopoli bersama teman kelompok bermain yang telah dibentuk pada pertemuan sebelumnya. Kemudian, guru memberikan soal test untuk melihat progress pemahaman peserta didik terhadap materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. Kegiatan akhir pada proses pembelajaran pada siklus I pertemuan II ini ialah guru memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik serta memberikan motivasi kepada peserta didik supaya lebih semangat lagi dalam belajar kemudian guru mengajak peserta didik untuk berdoa untuk menutup pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing kemudian guru keluar kelas dengan mengucapkan salam kepada peserta didik.

Berikut hasil pencatatan lapangan pada Siklus I Pertemuan II dari aspek guru yang di deskripsikan dari lembar observasi guru yaitu 66,25%. Selanjutnya dari hasil pengamatan pada pertemuan II ini ditemukan juga informasi dari aspek peserta didik.

Pencatatan lapangan peserta didik ini sesuai dengan lembar observasi peserta didik pada

pertemuan II. Pada kegiatan awal ini diawali dengan peserta didik berdoa menurut keyakinan masing-masing untuk pembukaan pembelajaran sesuai dengan perintah guru, setelah berdoa peserta didik menjawab absen yang dilakukan oleh guru. Kemudian, peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang dibagikan oleh guru, kemudian peserta didik mempersiapkan alat-alat untuk belajar.

Pencatatan lapangan kegiatan inti diawali dengan peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan berdiskusi mengenai materi pelajaran. Setelah berdiskusi, peserta didik Kembali memainkan permainan Monopoli dengan kelompok bermain yang sama seperti pada pertemuan pertama di siklus pertama. Kemudian, peserta mengerjakan tes yang diberikan oleh guru dan mengerjakan dengan cara individu dengan menggunakan waktu yang sebaik-baik mungkin.

Pencatatan lapangan pada kegiatan akhir diawali dengan peserta didik mendengarkan penguatan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, kemudian mendengarkan dan menghayati motivasi yang diberikan oleh guru serta mendengarkan gambar materi pada pertemuan selanjutnya yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, kemudian peserta didik berdoa secara bersama-sama sesuai dengan keyakinan masing-masing untuk menutup pembelajaran, peserta didik menjawab salam yang diucapkan oleh guru sebelum keluar kelas. Berdasarkan deskripsi pencatatan lapangan peserta didik yang diamati oleh observer dari lembar observasi peserta didik pada pertemuan II, dapat diketahui bahwa untuk pertemuan II ini persentase

proses pembelajaran dari aspek peserta didik 64,70%.

Sementara itu, di akhir pertemuan kedua pada siklus 1, diadakan test untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran permainan *Monopoli*. Hasil test di siklus pertama, 18 orang peserta didik memperoleh hasil test melewati standar KKM, ini berarti 64, 2% dari seluruh peserta didik mendapatkan nilai yang melewati KKM (70). Sementara itu 10 orang peserta didik atau 35,8% sisanya masih berada di bawah KKM. Setelah penerapan media pembelajaran Permainan Monopoli, pada siklus 1 terlihat ada peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 28,4% dari hasil pre test yaitu 35,7%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran Monopoli mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik. Akan tetapi, untuk memastikan keberhasilan penerapan media pembelajaran Monopoli, dilakukan siklus kedua dalam dua kali pertemuan.

3. Siklus 2 Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan pertemuan I pada siklus II ini dilaksanakan pada hari tanggal 9 Agustus 2022. Kelas dimulai dari pukul 08.00 sampai 09.30 (2 x 45 menit). Pencatatan lapangan yang diamati oleh observer atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi guru, pada pencatatan lapangan terdapat tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu terdiri dari kegiatan awal, Kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada awal proses pembelajaran guru mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing setelah

berdoa guru melakukan absensi kehadiran peserta didik pada hari ini, setelah absen guru bersama peserta bersama-sama mereview materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru menyampai tujuan dari pembelajaran. Setelah itu guru meminta peserta didik menyiapkan alat-alat tulis seperti buku dan pena, setelah semuanya siap baru pembelajaran dimulai.

Kegiatan inti proses pembelajaran ini diawali dengan guru memberikan suatu permasalahan yang berisi tentang pemahaman konsep Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. Kemudian, guru memberikan waktu kepada para peserta didik untuk berdiskusi. Setelah itu, peserta didik berdiskusi dengan teman sebelahnya, lalu secara bergantian maju ke depan kelas menjelaskan pemahaman materi yang mereka dapatkan dari diskusi. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang cara penyelesaian contoh soal yang diberikan dan dijelaskan oleh guru.

Setelah peserta didik sudah selesai berdiskusi, peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dengan secara individu dan menggunakan waktu dengan sebaik-baik mungkin. Kemudian guru memberikan Monopoli kepada setiap kelompok dan mengajak para peserta didik untuk bermain.

Kegiatan akhir pada pertemuan ini guru memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik yang telah dikemukakan oleh peserta didik, kemudian guru memberikan motivasi kepada peserta didik tentang semangat belajar agar peserta didik lebih

bersemangat lagi dalam belajar, setelah guru memberikan motivasi guru mengajak peserta didik berdoa secara bersama-sama yang dipimpin oleh ketua kelas yang berdiri di depan kelas untuk menutup pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terlihat hasil pencatatan lapangan dari aspek guru yang di deskripsikan dari lembar observasi guru yaitu 72,5%.

Sementara itu, pencatatan lapangan peserta didik ini sesuai dengan lembar observasi peserta didik pada pertemuan I. Kegiatan awal proses pembelajaran ini pada aspek peserta didik diawali dengan peserta didik secara bersama-sama berdoa menurut keyakinan masing-masing sesuai dengan perintah dari guru, setelah berdoa dilanjutkan mengabsen kehadiran peserta didik, bagi nama yang dipanggil guru menjawab hadir atau tunjuk jari, setelah berdoa kemudian peserta didik bersama-sama menjawab pertanyaan-pertanyaan guru yang mengajak siswa untuk mengulang dan mengingat kembali materi sebelumnya.

Pencatatan lapangan pada proses kegiatan inti yang diamati dari aspek peserta didik dari lembar observasi yaitu diawali dengan peserta didik mencermati dan membaca materi dari *handout* yang diberikan. Kemudian peserta didik berdiskusi dan saling bertukar pemahaman dengan teman sebelahnya. Setelah itu, peserta didik mengikuti instruksi guru untuk maju ke depan satu persatu, menjelaskan materi yang telah mereka pahami kepada seluruh teman di kelas.

Pencatatan lapangan kegiatan akhir pada aspek peserta didik ini

diawali dengan peserta didik mendengarkan penguatan pemahan peserta didik yang diberikan oleh guru tentang materi yang sudah dipelajari pada hari ini dan mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru tentang semangat belajar, setelah itu peserta didik bersama-sama berdoa untuk menutup proses pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing, kemudian peserta didik menjawab salam dari guru yang keluar kelas dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan deskripsi pencatatan peserta didik yang diamati oleh observer dari lembar observasi peserta didik pada pertemuan I Siklus kedua, dapat diketahui bahwa persentase proses pembelajaran dari aspek peserta didik 75%.

Diakhir pelaksanaan tindakan di pertemuan 1 siklus 1, peneliti melakukan refleksi hasil Tindakan. Berdasarkan hasil diskusi guru dengan observer dan teman sejawat dari hasil pelaksanaan tindakan I terlihat bahwa peserta didik sudah mulai memahami dan menguasai konsep-konsep Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. Peserta didik juga mengikuti proses pembelajaran dengan lebih kondusif. Hasil refleksi ini membuktikan bahwasanya tidak perlu adanya Tindakan pada pertemuan kedua pada siklus ini. Pertemuan kedua dilanjutkan dengan test akhir guna melihat peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. Siklus 2 Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan pertemuan II pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Sabtu

tanggal 13 Agustus 2022 mulai dari pukul 08.00 sampai 09.30.

Pencatatan lapangan oleh *observer* atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi guru, pada pencatatan lapangan terdapat tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 12 dilaksanakan selama 2x45 menit.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer*, pada proses pembelajaran diawali oleh guru dengan mengajak peserta didik berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas, setelah berdoa bersama guru melakukan absensi kehadiran peserta didik, setelah melakukan pengecekan kehadiran peserta didik, guru menstimulus peserta didik untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya dengan memberikan beberapa soal cepat tangkap. Kemudian meminta peserta didik menyiapkan alat-alat tulis untuk belajar.

Kegiatan inti pada proses pembelajaran ini, guru memberikan test untuk melihat hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan Tindakan kelas. Setelah test dilakukan, Guru mengajak peserta didik untuk membahas soal test bersama.

Kegiatan akhir proses pembelajaran dengan memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang diberikan oleh peserta didik, setelah memberikan penguatan pemahaman guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih bersemangat lagi dalam

belajar, peserta didik mendengarkan dan mencermati penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik, setelah memberikan motivasi kepada peserta didik dilanjutkan dengan guru mengajak peserta didik untuk bersiap-siap berdoa untuk menutup pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas sesuai dengan keyakinan masing-masing, setelah berdoa selesai guru keluar kelas dengan mengucapkan salam. Berikut hasil pencatatan lapangan dari aspek guru yang di deskripsikan dari lembar observasi guru yaitu 83,75%.

Sementara itu, Pencatatan lapangan peserta didik diamati oleh observer berdasarkan lembar observasi peserta didik diawali dengan peserta didik berdoa menurut keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas sesuai dengan perintah guru, setelah berdoa dilanjutkan dengan menjawab bagi nama yang dipanggil oleh guru dalam rangka absen kehadiran peserta didik. Kemudian peserta didik diajak untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Pencatatan lapangan pada proses pembelajaran kegiatan ini diawali dengan peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan ikut berdiskusi tentang materi Sistem Hukum dan Peradilan. Kemudian peserta didik mengerjakan test yang diberikan oleh guru. Setelah menyelesaikan test, peserta didik ikut membahas dan mengoreksi hasil test bersama guru di kelas.

Pencatatan lapangan pada kegiatan akhir diawali dengan mendengarkan penguatan kesimpulan yang diberikan oleh peserta didik yang dijelaskan oleh guru serta mendengarkan motivasi dari

guru kemudian peserta didik berdoa secara bersama-sama untuk menutup proses pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing peserta didik, peserta didik menjawab salam dari guru sebelum keluar kelas.

Berdasarkan deskripsi pencatatan lapangan peserta didik yang diamati oleh observer dari lembar observasi peserta didik pada pertemuan II, dapat diketahui bahwa untuk pertemuan II ini persentase proses pembelajaran dari aspek peserta didik 85%.

Berdasarkan hasil tes peserta didik pada siklus II pada tabel di atas bahwa terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II, pada siklus II peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebanyak 22 dari 28 orang peserta didik jika dipersentasekan 78,5%. dan terdapat juga peserta didik yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 6 peserta didik jika persentasekan 21,5%.

Peningkatan pada proses dan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini terlihat signifikan dari pra siklus menuju siklus pertama dan siklus kedua. Berdasarkan data observasi yang dapat dilihat pada pertemuan pertama siklus pertama proses pembelajaran yang peserta didik 60,41%. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua siklus pertama menjadi 64,70 %. Peningkatan terjadi pada siklus kedua menjadi 75% di pertemuan pertama dan 85% pada pertemuan kedua.

Peningkatan ini juga terjadi pada hasil belajar siswa yang terus meningkat dari pra siklus menuju siklus pertama dan terus meningkat pada siklus kedua. Sebelum

dilaksanakannya tindakan, hanya 35,7% dari keseluruhan peserta didik yang lolos KKM. Kemudian, setelah dilaksanakannya tindakan, pada siklus pertama rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat. Presentase meningkat sebanyak 28,4% dari pra siklus, yaitu 64, 2% dari seluruh peserta didik mendapatkan nilai yang melewati KKM (70).

Kemudian, hasil belajar peserta didik Kembali meningkat pada siklus kedua. Berdasarkan hasil test peserta didik, peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebanyak 22 dari 28 orang peserta didik jika dipersentasekan 78,5%.

Penerapan Monopoli sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru untuk memecahkan permasalahan yang selama ini terjadi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pada dasarnya, selain menjadi *role model* bagi para peserta di dalam kelas, seorang guru juga harus bisa menjadi pengatur, penilai, pencipta, peserta, sumber, pengamat, dan tutor di dalam kelas (Harmer, di dalam Oktavia, dkk, 2022).

Selain itu, penerapan media monopoli ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sesuai dengan Sudjana (di dalam Hidayat & Muhajir, 2015) yang mengatakan bahwa media termasuk alat peraga yang memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dalam rentang waktu selama 2 minggu. Masing-masing siklus dilakukan

sebanyak 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari pada tanggal 02 Agustus 2022 dan tanggal 06 Agustus 2022, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 09 Agustus 2022 dan tanggal 13 Agustus 2022.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklusnya dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan media Monopoli dapat Meningkatkan pemahaman siswa kelas XI IPA 1 SMAN 12 terhadap materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan proses pembelajaran dari siklus pertama dan siklus kedua. Kemudian, hal ini juga diperkuat dengan hasil test peserta didik yang terus meningkat dari pra siklus, ke siklus pertama dan hasil test pada siklus kedua.

Monopoli menjadi salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang menggambarkan hampir seluruh peserta didik menjadi aktif saat mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, dkk (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S.(2010). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: BT Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.

- Hidayat, A & Muhajir.(2015). Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol.3 (2)*, 218-226.
- Kemmis and Mc. Taggart. 2010. *The Action Reseach Planner*. Geelong: Deaken Univercity Press.
- Lodico, et al. (2006). *Methods in Educational Research: From Theory to Practice*. USA: Jossey-Bass.
- Oktavia, D., & Lestari, R. (2022). Students' Perception on Learning Speaking English by Using English Domino Games: The Case of a Private University. *Indonesian Research Journal in Education| IRJE|*, 6(1), 28-42.
- Oktavia, dkk. (2022). Challenges and Strategies Used by English Teachers in Teaching English Language Skills to Young Learners. *Challenges and Strategies Used by English Teachers in Teaching English Language Skills to Young Learners*, 12(2), 382-387.
- Somantri, M. N. 2001, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosda Karya dan PPS UPI
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional