

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN MONOPOLI
DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH

**RISA APRILLIA
NIM F 37012008**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN METODE PERMAINAN MONOPOLI
DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

**RISA APRILLIA
NIM F 37012008**

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Sugiyono, M.Si.
NIP 195507021982031001**

**Dra. Hj. Suryani, M.Si.
NIP 195206091977022001**

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Jurusan

**Dr. H. Martono, M.Pd.
NIP 19680316 1994031014**

**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.
NIP 195704211983031004**

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MENGUNAKAN METODE PERMAINAN MONOPOLI DI SEKOLAH DASAR

Risa Aprillia, Sugiyono, Suryani

Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak

E-mail: Risaaprillia@gmail.com

Abstrak: Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Monopoli Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif. Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah teknik observasi langsung, dan pengukuran Aktivitas belajar peserta didik menggunakan metode permainan monopoli siklus I yaitu 76.25%, siklus II 88.12% dan siklus III 95.62%, sedangkan hasil belajar menggunakan metode permainan monopoli siklus I yaitu 70.50, siklus II 75.50, dan siklus III 83.50. Dengan demikian, metode permainan monopoli dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Aktivitas, Hasil, Metode Permainan Monopoli

Abstract: Improving students' activity and learning result of social studies by using monopoly game method in the third grade students' of elementary school 07 of Borneo City. The purpose of this research is to improve students' activity and the result of social studies by using monopoly game method in third level of elementary school 07 of Borneo City. The method of this research is using descriptive method. The form of this research is classroom action research with collaborative characteristic. This research conducted in three cycles which is started from planning, action, observing, and reflecting. The technic use in collecting the data is direct observation technic, and the measure of students activity by using monopoly game method in first cycle is 76.25 %, the second cycle is 88.12 % and the third cycle is 95.62 %. Whereas the result of students' study using monopoly game method in first cycle is 70.50, the second cycle is 75.50 and the third cycle is 83.50. in short, the method of monopoly game can improve the students' activity and the result of study.

Keywords: Activity, Result, Monopoly Game Method

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial. Menurut BSNP (2006: 575), “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Ilmu pengetahuan sosial penting diajarkan di sekolah dasar dikarenakan ilmu pengetahuan sosial bertujuan agar peserta didik peka terhadap masalah sosial dimasyarakat, mampu menghadapi perkembangan zaman, mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan serta memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan kritis. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan inovasi baru dalam dunia pendidikan yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan hasil observasi pada guru ilmu pengetahuan sosial yaitu ibu Syf. Fatimah Ariska, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 11 Januari 2016 di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial rendah dengan presentase aktivitas peserta didik yakni sebesar 38,57 %. Hal ini disebabkan oleh guru yang kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan juga karena kurangnya penggunaan metode dan media yang bervariasi sehingga peserta didik yang merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kurang memuaskan karena masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan mengajar (KKM) yang telah ditentukan, yaitu sebesar 70, dari data yang diperoleh rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota yaitu sebesar 54,75.

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yakni dengan menggunakan metode permainan monopoli. Yusep Nur Jatmika (2012:110) mengungkapkan bahwa “Monopoli merupakan salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan”. Dengan metode permainan monopoli peserta didik dituntut untuk berkompetisi dengan kelompok lain, agar menjawab setiap soal yang ada pada papan permainan secara tepat dan cepat sehingga peserta didik dapat memecahkan berbagai permasalahan yang ada pada soal yang harus dijawab. Peserta didik juga dituntut untuk dapat memberikan skor terbaik pada akhir permainan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk mendapatkan skor yang tinggi dan memenangkan permainan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode permainan monopoli dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota?”. Masalah khusus antara lain : (1) Bagaimanakah kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota?; (2) Bagaimanakah kemampuan guru dalam melaksanakan

pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota?; (3) Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota?; (4) Seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota?.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota. Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah 1) Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota. 2) Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota. 3) Untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota. 4) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota.

Menurut Oemar Hamalik (2013:179), “Aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar mengajar”. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik yang diberikan pada proses pembelajaran guna memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal). Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:14) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar yang digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi yang sudah diajarkan.

Dadang Supardan (2015:16) memaparkan bahwa, “IPS adalah istilah untuk menamai satu bidang studi/pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah”.

Salah satu metode permainan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik adalah metode permainan monopoli. Monopoli menurut Yusep Nur Jatmika (2012:110) merupakan salah satu permainan yang bertujuan untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang di sederhanakan. Adapun metode permainan monopoli yang dimaksudkan

dalam penelitian ini adalah permainan yang terdiri dari papan permainan monopoli yang ada pada umumnya, hanya saja telah diadopsi dan disesuaikan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas III Sekolah Dasar. Iva Rifa (2012:90) menyatakan bahwa permainan monopoli ini bertujuan agar siswa mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan.

Langkah-langkah metode permainan monopoli yaitu 1) peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari lima orang peserta didik; 2) Guru menyiapkan papan permainan monopoli, bidak, dadu, uang mainan, botol soal, miniatur tanaman, dan bangunan sebagai simbol kepemilikan tanah; 3) Guru membacakan aturan permainan; 4) Jika setiap kelompok sudah paham aturannya, permainan bisa dimulai. Sebelum permainan dimulai peserta didik diberi waktu 5 menit untuk mempelajari kembali materi pelajaran yang telah disampaikan guru; 5) Permainan dilakukan selama 15 menit. Setelah 15 menit permainan dihentikan. Setelah itu peserta didik bersama guru mengoreksi jawaban yang ada pada botol soal; 6) Kelompok yang menjawab soal terbanyak dan memiliki bangunan/rumah terbanyak dialah yang menang.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah penelitian tentang “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Metode Permainan Monopoli Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota”.

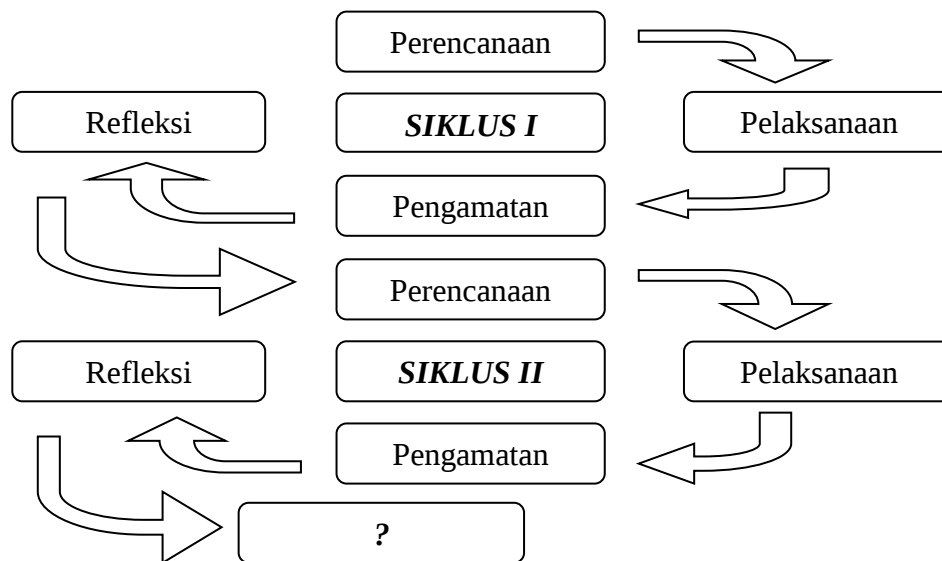
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Hadari Nawawi (2012:67) menyatakan bahwa, “Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya”. Metode deskriptif dalam penelitian ini merupakan suatu penelitian yang menggambarkan keadaan atau situasi berdasarkan fakta yang tampak pada saat penelitian berlangsung dan menyajikan apa adanya.

Bentuk penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat kolaboratif. Setting penelitian berlangsung di Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota yang beralamat di Jalan Lembah Murai, khususnya di kelas III A dengan subjek penelitian guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan peserta didik yang berjumlah 20 orang.

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi (2014:16) yang menyatakan bahwa, “Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : (1) perencanaan,(2) pelaksanaan,(3) pengamatan, dan (4) refleksi”.

Prosedur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada skema 1 sebagai berikut:



Skema 1
Alur Penelitian Tindakan Kelas,
Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi (2014:16)

Tahap Perencanaan, yaitu peneliti menentukan waktu penelitian, memilih materi pelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyusun alat evaluasi pembelajaran, menyiapkan berbagai media yang akan digunakan, pembelajaran menggunakan metode permainan monopoli, peneliti menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar lembar observasi kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode permainan monopoli, dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik.

Tahap Pelaksanaan, yaitu merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat (perencanaan yang tertuang dalam RPP).

Tahap Pengamatan, yaitu kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut : Mengadakan observasi dengan mengisi lembar observasi terhadap guru yang merencanakan dan melaksanakan tindakan pelaksanaan proses pembelajaran; Mengadakan observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran yakni seberapa besar peningkatan yang terjadi pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode permainan monopoli.

Tahap Refleksi, merupakan kegiatan untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan. Kekurangan ini akan menjadi dasar untuk perbaikan perencanaan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, dan pengukuran dengan alat pengumpul data yaitu lembar observasi yang terdiri dari lembar kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran , serta lembar aktivitas belajar peserta didik dan lembar tes formatif.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menghitung rata-rata dan persentase. Penyajian data dalam penelitian ini, di analisis dengan rumus sebagai berikut:

- a. Untuk menjawab sub masalah 1, 2 dan 4 analisis data yang berhubungan dengan kemampuan guru menyusun RPP, penilaian kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan rumus perhitungan rata-rata (mean) sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah subyek (Nurgiyanto, Gunawan dan Marzuki, 2009:64)

- b. Untuk menjawab sub bab masalah 3 yaitu penilaian aktivitas peserta didik menggunakan metode permainan monopoli dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dianalisis dengan rumus presentase menurut Anas Sudijono (2014:43) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya individu (*number of case*)

Rentang Nilai Presentase menurut Ngalim Purwanto (2012:103) sebagai berikut:

Nilai Persentase	Kategori
86% – 100%	Sangat baik
76% – 85 %	Baik
60% – 75 %	Cukup
55% – 59%	Kurang
0% – 54 %	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari hasil pengamatan peneliti terhadap subjek yang diteliti, yaitu peserta didik yang mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas III A Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota yang berjumlah 20 orang dengan guru kolaborator Ibu Syf. Fatimah Ariska, S.Pd. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus, yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data pengamatan awal sebelum tindakan, data observasi dari siklus I sampai siklus III dengan mengamati kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik serta hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran.

Hasil pengamatan awal aktivitas peserta didik sebelum menggunakan metode permainan monopoli dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas III A Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota, diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

menggunakan metode permainan monopoli di kelas III rendah karena aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik sebesar 38,57.

Sedangkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode permainan monopoli dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota, diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 54,75 yang telah mencapai KKM berjumlah 8 orang peserta didik atau sekitar 40%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 12 orang peserta didik atau sekitar 60 %.

Observasi pada siklus I, dilakukan oleh guru kolaborator yakni ibu Syf.Fatimah S.Pd terhadap peneliti yang melaksanakan pembelajaran, mengamati kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli serta mengamati aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli.

Hasil observasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli rata-rata skor sebesar 3.64 dalam kategori “baik sekali”. Hasil observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus I dengan rata-rata sebesar 3.50 yang termasuk dalam kategori “baik sekali”. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus I diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota pada siklus I sebesar 76.25 %. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota pada siklus I yaitu 70.50 yang mencapai KKM sebesar 70 % (14 peserta didik). Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melaksanakan kegiatan tindakan kedua pada siklus II.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan hari Senin, 28 Maret 2016 sebanyak 1 kali pertemuan (2x35 menit) pukul 09.35-10.45. Peserta didik yang hadir pada pertemuan siklus II berjumlah 20 peserta didik. Hasil observasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota pada siklus II memiliki rata-rata sebesar 3.74. Sedangkan hasil observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus II dengan rata-rata sebesar 3.96. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus II diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota pada siklus II sebesar 88.12 %. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus II dengan rata-rata sebesar 75.50 yang

mencapai KKM yaitu 70, berjumlah 15 orang peserta didik atau sekitar 75. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus II, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melanjutkan tindakan pada siklus III.

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilakukan hari Senin, 11 April 2016 pada pukul 09.35-10.45 sebanyak 1 kali pertemuan (2x35 menit). Peserta didik yang hadir pada pertemuan siklus III berjumlah 20 peserta didik. Hasil observasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus III dengan rata-rata sebesar 3.89. Sedangkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus III dengan rata-rata sebesar 3.97. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus III sebesar 95.62 %. Rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus III yaitu 83.50. Dari 20 peserta didik 100 % peserta didik sudah mencapai KKM.

Berdasarkan hasil yang diperoleh terhadap pelaksanaan siklus III tersebut peneliti bersama kolaborator sepakat untuk menghentikan penelitian pada siklus III, hal ini dikarenakan sudah terdapat peningkatan pada aktivitas serta terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Dengan demikian peneliti bersama kolaborator bersepakat untuk menghentikan penelitian ini.

Pembahasan

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari hasil skor kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan metode permainan monopoli, rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemberian tindakan yang dianalisis dengan rumusan perhitungan rata-rata serta data aktivitas belajar peserta didik dihitung dengan rumus perhitungan persentase.

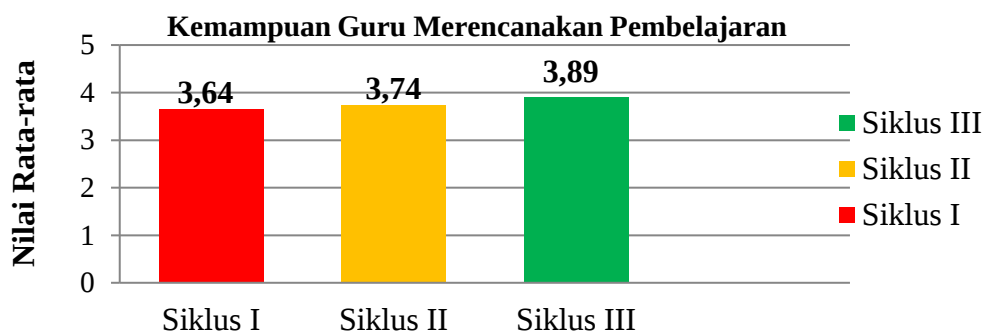
Hasil Rekapitulasi kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota, disajikan dengan tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1
Rekapitulasi Kemampuan Guru Dalam Merencanakan Pembelajaran

Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Total Skor A+B+C+D+E=	18.23	18.68	19.47
Skor rata-rata IPKG 1 =	3.64	3.74	3.89
Kategori	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik sekali

Berdasarkan tabel 1 kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli siklus I dengan rata-rata sebesar 3.64 dengan kategori “baik sekali”, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,10 menjadi 3.74 dengan kategori “baik sekali”, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 0.15 menjadi 3.89 dengan

kategori “baik sekali”. Peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dapat dilihat pada grafik 1 sebagai berikut :



Grafik 1

Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Merencanakan Pembelajaran

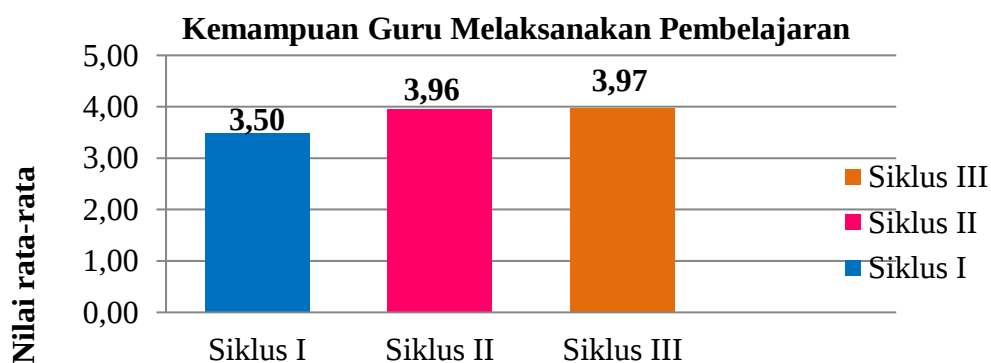
Hasil rekapitulasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota, disajikan dengan tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2

Rekapitulasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Total Skor I+II+III+IV =	13.99	15.86	15.87
Rata-rata Skor =	3.50	3.96	3.97
Kategori	Baik sekali	Baik Sekali	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas bahwa pada siklus I diperoleh skor rata-rata 3.50 dengan kategori “ baik sekali”, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 0.46 menjadi 3.96 dengan kategori “baik sekali, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 0.01 menjadi 3.97 dengan kategori “baik sekali”. Peningkatan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, dapat dilihat pada grafik 2 sebagai berikut :



Grafik 2

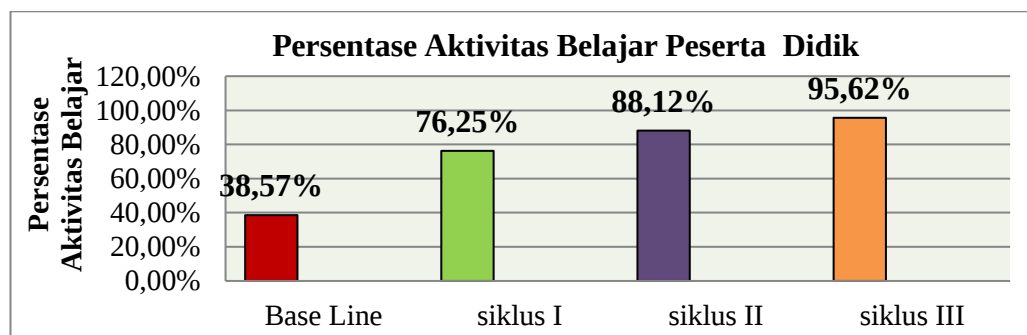
Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran

Berdasarkan grafik 2 yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli pada siklus I diperoleh nilai sebesar 3.50 dengan kategori “baik sekali”, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 0.46 menjadi 3.96 dengan kategori “baik sekali” dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 0.01 menjadi 3.97 dengan kategori “baik sekali”. Hasil rekapitulasi data aktivitas belajar peserta didik ditunjukkan pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3
Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Belajar Peserta Didik

Indikator Aktivitas Pembelajaran	Muncul			
	Base Line	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Peserta didik yang membaca materi yang diberikan oleh guru.	35%	80 %	95%	100 %
Peserta didik yang mendengarkan penjelasan guru.	25%	70 %	80 %	90 %
Peserta didik yang mengamati gambar	-	85 %	100 %	100 %
Peserta didik yang menjawab soal dengan cepat dan tepat	45%	70 %	85 %	95 %
Peserta didik yang bekerja sama dalam kelompok	40%	80 %	85 %	95 %
Peserta didik yang berani membantu teman sekelompoknya menjawab soal	35%	65 %	85 %	95 %
Peserta didik yang menunjukkan keseriusan dalam belajar	40%	60 %	75 %	90 %
Peserta didik yang merasa senang mengikuti pelajaran	50%	100 %	100 %	100 %
Rata-Rata	38.57 %	76.25 %	88.12 %	95.62 %

Rata-rata persentase aktivitas peserta didik sebesar *base line* sebesar 38.57% dengan kategori “kurang sekali”, siklus I sebesar 76.25 % dengan kategori “baik”, siklus II sebesar 88.12 % dengan kategori “sangat baik” dan siklus III sebesar 95.62 % dengan kategori “sangat baik”. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli dapat dilihat pada grafik 3 sebagai berikut :



Grafik 3
Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan grafik 3, aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli, pada *base line* diperoleh persentase sebesar 38.57 % dengan kategori “kurang sekali”, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 37.68% menjadi 76.25 % dengan kategori “baik”, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 11.87 % menjadi 88.12 % dengan kategori “sangat baik” dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 7.50 % menjadi 95.62 % dengan kategori “sangat baik”.

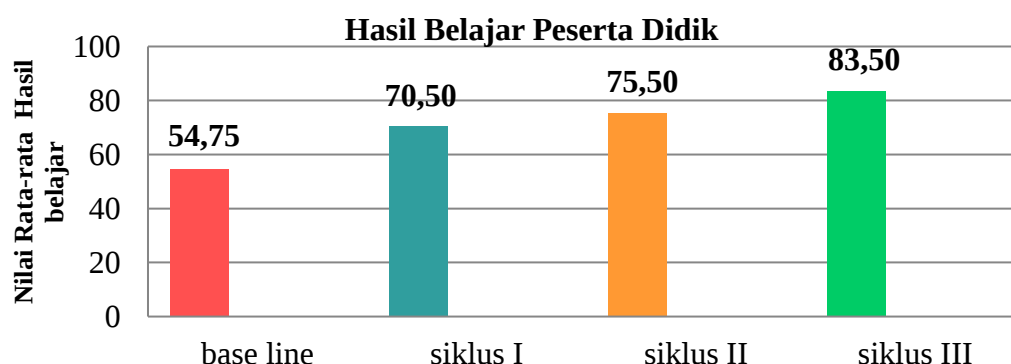
Hasil rekapitulasi data hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Rekapitulasi Hasil belajar Peserta Didik

Nilai (x)	<i>Base line</i>	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	1095	1410	1510	1670
Rata-rata	54.75	70.50	75.50	83.50

Berdasarkan tabel 4 di atas, rata-rata hasil belajar peserta didik pada *base line* yaitu 54.75, siklus I 70.50, siklus II 75.50 dan siklus III 83.50. Dari 20 peserta didik pada data *base line*, peserta didik yang telah mencapai KKM berjumlah 8 orang peserta didik atau sekitar 40 %. Pada data siklus I, peserta didik yang telah mencapai KKM berjumlah 14 orang atau sekitar 70%. Pada data siklus II, peserta didik yang telah mencapai KKM berjumlah 15 orang peserta didik atau sekitar 75% dan pada data siklus III, semua peserta didik sudah mencapai KKM atau 100 % peserta didik mencapai nilai KKM.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan dapat dilihat pada grafik 4 sebagai berikut :



Grafik 4
Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan grafik 4, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, pada *base line* diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 54.75 pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 15.75 menjadi 70.50, pada siklus II

mengalami peningkatan sebesar 5.50 menjadi 75.50 dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 8.00 menjadi 83.50. Pada setiap siklus mengalami peningkatan, dan pada siklus III peserta didik telah mencapai 100% kriteria ketuntasan mengajar (KKM).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari siklus I sampai siklus III sebesar 0,25. 2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari siklus I sampai siklus III sebesar 0.47. 3) Aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari data awal (*base line*) sampai siklus III sebesar 57.05 %. 4) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial menggunakan menggunakan metode permainan monopoli di kelas III Sekolah Dasar Negeri 07 Pontianak Kota mengalami peningkatan dengan selisih peningkatan dari data awal (*base line*) sampai siklus III sebesar 28.75.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: 1) Dalam proses pembelajaran disarankan agar guru hendaknya dapat melibatkan peserta didik baik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. 2) Dalam melaksanakan pembelajaran disarankan agar guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak hanya terpaku pada media yang telah tersedia sehingga pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan dan bermakna. 3) Untuk kepala sekolah, yaitu disarankan untuk mensosialisasikan berbagai metode permainan dalam pembelajaran serta dengan cara penerapannya, salah satunya dengan metode permainan monopoli agar tercipta pembelajaran yang lebih baik yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan prestasi sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Anas Sudijono. (2012). **Pengantar Statistik Pendidikan**. Jakarta: Rajawali Press.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2013). **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta : Multi Presindo.
- BSNP. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Dadang Supardan. (2015). **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum**. Jakarta: Bumi Akasara.
- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Iva Rifa. (2012). **Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah**. Jogjakarta: FlashBooks.
- Ngalim Purwanto. (2012). **Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurgiyanto, Gunawan, & Marzuki. (2009). **Statistik Terapan**. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Oemar Hamalik. (2013). **Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum**. Bandung: Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2014). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : PT. Sinar Grafika.
- Yusep Nur Jatmika. (2012). **Ragam Aktivitas Harian : untuk TK**. Jogjakarta: Full Color Edition.