

Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Melalui Model STAD Berbantuan Media Monopoli Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Salma Aqilah Mumtazah^{1✉} & Aji Heru Muslim²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia

✉E-mail: salmaaquil956@gmail.com, ajiherumuslim.ump@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media monopoli. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) desain *Kemmis & McTaggart model of classroom action research* yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan signifikan pada setiap siklusnya. Motivasi belajar siswa meningkat dari 59,8% (kriteria cukup) pada siklus I menjadi 90,5% (kriteria sangat baik) pada siklus II. Sejalan dengan hal tersebut, rata-rata prestasi belajar siswa meningkat dari 74,8 dengan ketuntasan klasikal 66,7% pada siklus I menjadi 83,4 dengan ketuntasan klasikal 83,3% pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model STAD berbantuan media monopoli efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci: *Motivasi Belajar; Prestasi Belajar; STAD; Media Monopoli; Pendidikan Pancasila.*

Abstract

This research aims to increase the motivation and learning achievement of grade IV students of SD Negeri 3 Bancarkembar in the subject of Pancasila Education, through the implementation of a cooperative learning model of the Student Teams Achievement Division (STAD) type assisted by monopoly media. The method applied is Classroom Action Research (PTK) designed by Kemmis & McTaggart model of classroom action research which is carried out in two cycles. The subjects in this study involved 18 grade IV students. Data was collected through observation, interviews, learning outcome tests, and documentation, then analyzed in a quantitative descriptive manner. The results of the study prove that there is a significant increase in each cycle. Student learning motivation increased from 59.8% (sufficient criteria) in the first cycle to 90.5% (very good criteria) in the second cycle. In line with this, the average student learning achievement increased from 74.8 with classical completeness of 66.7% in the first cycle to 83.4 with classical completeness of 83.3% in the second cycle. The conclusion of this study is that the application of the STAD model assisted by monopoly media is effective in increasing student motivation and learning achievement in Pancasila Education subjects in elementary schools.

Keywords: *Learning Motivation; Learning Achievement; STAD; Monopoly Media; Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bentuk usaha sadar dan sistematis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan karakter berdasarkan nilai-nilai masyarakat dalam lingkungan belajar inklusif (Emilio, 2022). Melalui pendekatan pembelajaran yang sistematis, siswa didorong untuk mengembangkan potensi mereka, mengasah kecerdasan, dan memperkuat akhlak mulia (Agung et al., 2024). Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memiliki fungsi sebagai instrumen utama dalam membentuk karakter bangsa, berupa penguatan identitas nasional dan kecerdasan emosional.

Hal ini dikarenakan Pancasila bukan sekadar dasar negara, melainkan pedoman dalam membentuk pribadi generasi bangsa yang cerdas, kreatif, berintegritas, dan berakhlak mulia. Sejalan dengan pendapat (Ikhsan, 2024), Pendidikan Pancasila merupakan sarana untuk membina siswa supaya tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki landasan moral yang kuat berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, efektivitas sistem pembelajaran, termasuk peran guru, ketepatan metode, dan penggunaan bahan ajar yang inovatif sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pentingnya pemahaman tersebut menuntut adanya keterlibatan mental yang kuat dari dalam diri siswa selama proses pembelajaran. Dalam konteks ini motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan intensitas dan kualitas usaha siswa untuk belajar, terkhusus pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Sejalan dengan temuan (Sunaryati et al., 2023), motivasi belajar memiliki kaitan erat dengan bagaimana siswa menyerap materi kewarganegaraan siswa dengan motivasi tinggi cenderung menunjukkan ketekunan, kepercayaan diri, dan keterlibatan aktif yang

berujung pada capaian prestasi belajar optimal.

Motivasi belajar menjadi faktor determinan yang menentukan intensitas dan kualitas usaha belajar siswa (Ulandari et al., 2025). Sebaliknya, rendahnya motivasi seringkali membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan tidak fokus selama proses pembelajaran. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat (Jannah et al., 2021) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar berperan krusial dalam mendorong siswa meningkatkan keterampilan dan pengalaman pribadinya yang berdampak pada peningkatan prestasi akademik mereka.

Kondisi nyata di lapangan masih belum menunjukkan adanya keselarasan dengan target ideal yang diharapkan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada September 2025 di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar, ditemukan adanya motivasi belajar siswa yang masih tergolong rendah. Fenomena ini teridentifikasi dari kurangnya ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas, rendahnya rasa percaya diri saat berdiskusi, serta munculnya kejenuhan yang memicu aktivitas di luar konteks pembelajaran. Dampaknya terlihat jelas pada prestasi belajar, di mana sebanyak 44% atau 8 dari 18 siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan belum mampu mengaktivasi potensi siswa secara menyeluruh.

Beberapa penelitian sebelumnya telah berupaya mengatasi persoalan motivasi dan prestasi belajar melalui berbagai model kooperatif. Salah satu yang dinilai paling optimal adalah model *Student Teams Achievement Division* (STAD). Merujuk pada temuan (Guntoro et al., 2024),

penerapan model STAD membantu memberikan ruang untuk terciptanya suatu kolaborasi yang bersifat dinamis, di mana kesederhanaan prosedurnya menjadi instrumen yang efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Model STAD berfokus pada penerapan kolaborasi antar kelompok heterogen di mana keberhasilan individu sangat bergantung pada keberhasilan timnya. Hal ini menciptakan rasa tanggung jawab bersama serta dorongan untuk membentuk kolaborasi antar siswa dalam proses internalisasi materi pembelajaran (Rohyana et al., 2025).

Secara operasional, model STAD memiliki lima sintaks utama yang saling berkesinambungan, yaitu (1) presentasi kelas; (2) kerja tim; (3) kuis; (4) skor perkembangan individu; dan (5) penghargaan tim (Rizal, R. et al., 2021). Kelima tahapan ini dapat membantu menciptakan dinamika belajar supaya lebih terstruktur serta kompetitif yang positif dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, meskipun model STAD sudah banyak diteliti, beberapa peneliti terdahulu masih memfokuskan penelitian pada implementasi model secara tunggal tanpa dukungan media yang bersifat gamifikasi secara intensif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Di sinilah letak kesenjangan (gap) yang ditemukan peneliti. Integrasi model STAD dengan media monopoli menawarkan dimensi baru dalam pembelajaran, di mana unsur permainan (game-based learning) mampu mereduksi kekakuan materi Aturan di Lingkungan Sekitar dan materi Membuat dan Melaksanakan Aturan yang selama ini sering dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar. Keunikan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada modifikasi media permainan yang disesuaikan secara tematik dengan materi Pendidikan Pancasila

untuk memicu antusiasme siswa secara berkelanjutan. Penggunaan media interaktif ini memungkinkan terjadinya interaksi fisik dan mental yang lebih dinamis dibandingkan dengan penggunaan media gambar statis yang bersifat konvensional.

Pemilihan media monopoli sebagai pendamping model STAD didasarkan pada karakteristiknya yang fleksibel dan edukatif. Kelebihan media monopoli sendiri adalah sifatnya yang ekonomis, mudah dibuat, serta mampu meningkatkan keterampilan dan semangat siswa melalui sistem reward. Media monopoli dalam penelitian ini dikembangkan sebagai instrumen pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi motivasi belajar siswa melalui elemen permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Secara kognitif, penggunaan media ini membantu memvisualisasikan materi Pendidikan Pancasila yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan penguasaan konsep yang berdampak langsung pada peningkatan prestasi belajar.

Hal ini diperkuat oleh (Ismawati et al., 2022) yang membuktikan bahwa penggunaan media monopoli memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila, di mana pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan respons positif yang linier dengan pencapaian akademik siswa. sejalan dengan itu, (Handayani et al., 2025) menegaskan bahwa sinergi antara model STAD dan media monopoli efektif meningkatkan hasil belajar karena mendorong siswa untuk saling menguatkan pemahaman materi melalui kuis dan tantangan dalam permainan. Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa secara emosional dan kognitif mampu mendorong capaian hasil belajar yang melampaui kriteria ketuntasan. Melalui media ini, proses

pembelajaran menjadi tidak monoton, sehingga mampu mewujudkan suasana hati yang positif dan memantik siswa untuk terlibat aktif, yang mencakup respons mandiri maupun antarsiswa di dalam kelompok (Novianti & Anjarini, 2022).

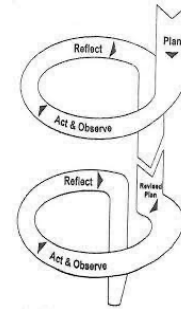
Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada penggabungan struktur kooperatif STAD yang disiplin dengan fleksibilitas media monopoli sebagai instrument stimulasi ekstrinsik. Integrasi ini diharapkan mampu menciptakan “jembatan” bagi siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila melalui simulasi permainan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada tahap hafalan materi semata, tetapi juga menyentuh aspek internalisasi nilai-nilai karakter melalui kolaborasi kelompok yang bermakna.

Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media monopoli. Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi ilmiah berupa strategi alternatif bagi praktisi Pendidikan dalam mengelola kelas yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Melalui tercapainya persentase motivasi belajar dan ketuntasan belajar siswa $\geq 80\%$ pada akhir siklus penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diimplementasikan dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif. Rencana penelitian ini menggunakan *Kemmis & McTaggart model of classroom action research*. Model ini

terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya meliputi empat tahapan utama perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) merujuk pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur PTK *Kemmis & McTaggart model of classroom action research*.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas mengajar guru pada pelajaran Pendidikan Pancasila serta meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui intervensi yang terukur. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Bancarkembar yang berlokasi di Jalan Ringin Tirto, Glempang, Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada periode Oktober hingga November 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah, siswa kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar yang berjumlah 18 anak, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pemilihan lokasi dan subjek didasarkan pada temuan awal yang menunjukkan rendahnya motivasi siswa untuk mempelajari materi Aturan di Lingkungan Sekitar.

Dalam tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang komprehensif berbentuk Modul Ajar kurikulum Merdeka untuk materi Pendidikan Pancasila. Spesifikasi bahan ajar yang digunakan mencakup media pembelajaran berupa “Monopoli Pendidikan Pancasila”.

Media ini dirancang khusus sebagai alat bantu visual dan kinetik yang memuat petak-petak materi, kartu tantangan, dan kuis interaktif. Selain menyiapkan materi pengajaran, peneliti juga menyiapkan alat instrumen penelitian yang sudah divalidasi, terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, angket motivasi belajar, serta butir soal evaluasi untuk mengukur prestasi belajar siswa di akhir setiap siklus.

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) menjadi inti dari tahap pelaksanaan tindakan guna menciptakan suasana belajar kelompok yang terstruktur. Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai praktisi yang menyampaikan materi, mengelompokkan siswa dalam kelompok heterogen, dan mengarahkan pemanfaatan penggunaan media monopoli. Proses pembelajaran disusun secara sistematis mulai dari kegiatan pendahuluan (salam, doa, dan apersepsi), kegiatan inti (presentasi kelas, kerja tim, dan turnamen permainan monopoli), hingga kegiatan penutup yang diakhiri dengan evaluasi mandiri. Penggunaan model STAD ini dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara positif.

Selaras dengan implementasi tindakan, untuk mendapatkan data yang akurat, peneliti menggunakan banyak metode pengumpulan data yang komprehensif, termasuk observasi, survei, melalui angket, tes, dan dokumentasi, dengan instrumen pendukung berupa lembar observasi, angket motivasi, alat evaluasi hasil belajar (Yusri, 2020). Pada tahap observasi dilakukan oleh dua orang *observer* yang bertugas mencatat semua aspek pelajaran menggunakan lembar-lembar instrumen yang disediakan, khususnya mengenai bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media

monopoli serta bagaimana aktivitas guru dalam mengelola kelas. Data kualitatif berupa catatan lapangan juga dikumpulkan untuk memberikan gambaran deskriptif mengenai kendala atau kemajuan yang tidak terekam dalam data kuantitatif.

Tahap refleksi menjadi bagian krusial untuk menjamin keabsahan dan kualitas hasil penelitian. Setelah siklus I dan siklus II berakhir, peneliti bersama guru kelas dan *observer* melakukan diskusi kolaboratif untuk menganalisis data hasil observasi dan hasil tes. Dalam tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah diberikan. Hasil refleksi pada siklus I akan digunakan sebagai landasan untuk merumuskan rencana transformasi pada siklus II guna meminimalkan kelemahan yang ditemukan sebelumnya serta mengoptimalkan efektivitas model STAD yang diterapkan. Dengan demikian, proses refleksi ini memastikan adanya upaya perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*) demi mencapai target keberhasilan belajar yang telah ditetapkan.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data motivasi belajar serta ketuntasan prestasi belajar dihitung menggunakan rumus persentase untuk melihat tren peningkatan di setiap siklus. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditetapkan melalui parameter yang cukup ketat, yaitu apabila sekurang-kurangnya 80% dari seluruh jumlah siswa mampu mencapai nilai ketuntasan belajar di atas KKM ≥ 80 . Standar yang sengaja disesuaikan lebih tinggi dibandingkan KKM standar sekolah yaitu 75 langkah ini diambil sebagai upaya sadar untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mendorong optimalisasi potensi akademik siswa. Analisis data ini tidak hanya menyajikan angka statistik, tetapi juga

memberikan interpretasi saintifik terhadap perubahan perilaku dan hasil pembelajaran siswa dari penerapan model STAD berbantuan media monopoli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar, Kec. Purwokerto Utara, Kab. Banyumas tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini diterapkan dalam dua siklus pada setiap siklusnya alokasi waktu yang digunakan adalah 4 x 35 menit (4 jam Pelajaran). Adapun perolehan data penelitian dianalisis dengan menggunakan angket untuk motivasi belajar dan data tes melalui lembar evaluasi untuk prestasi belajar siswa. Angket motivasi yaitu berupa pertanyaan yang terdiri dari 28 pertanyaan dan data tes berbentuk soal pilihan ganda dan uraian terdiri dari 7 butir soal untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang disusun dengan Kompetensi Dasar guna mengukur capaian belajar siswa.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila

Data yang digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar dikumpulkan menggunakan lembar angket motivasi belajar siswa yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti kemudian dibagikan kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) berbantuan media monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar semester I tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan hasil yang tersaji dalam tabel 1 Hasil angket motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil angket motivasi belajar siswa

<i>Indikator</i>	<i>Persentase</i>	
	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>
Tekun menghadapi tugas	64,2%	88,9%
Ulet menghadapi kesulitan	59,4%	89,6%
Lebih senang bekerja mandiri	60,8%	86,5%
Tidak cepat bosan dengan tugas rutin	56,3%	91,3%
Dapat mempertahankan pendapatnya	62,5%	90,6%
Tidak mudah melepaskan yang diyakini	58,7%	88,2%
Senang memecahkan masalah	56,7%	93,4%
<i>Rata-rata Keseluruhan</i>	59,8%	90,5%

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang didukung dengan penggunaan media monopoli yang terbukti dapat memberikan kontribusi positif untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Adapun peningkatan motivasi belajar dari siklus I menuju siklus II dipaparkan secara rinci dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Perbandingan motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

<i>Indikator Pencapaian</i>	<i>Persentase</i>	
	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>
Skor Total Perolehan	1.205	1.825
Rata-rata Persentase	59,8%	90,5%
Kriteria	Cukup	Sangat Baik

Merujuk pada tabel 1, hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dalam tabel 2. Pada pelaksanaan siklus I, rata-rata persentase motivasi belajar siswa tercatat sebesar 59,8% kriteria “Cukup” total skor 1.205 dari skor maksimal 2.016. Angka ini merefleksikan bahwa pada awal penelitian, dorongan internal maupun eksternal siswa belum terbentuk secara optimal. Hal ini sejalan

dengan pandangan (Hamidah, 2021) bahwa motivasi merupakan motor penggerak utama yang sangat menentukan arah serta kegigihan perilaku siswa dalam aktivitas belajar.

Rendahnya motivasi pada siklus I teridentifikasi melalui pengamatan aktivitas siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Banyak siswa yang cenderung kurang fokus serta menunjukkan sikap pasif saat guru menyampaikan materi secara konvensional. Fenomena ini ditandai dengan adanya siswa yang lebih tertarik pada aktivitas di luar konteks pembelajaran, baik secara fisik seperti bercanda dengan teman sebangku, maupun kurangnya respon saat diberikan pertanyaan pemantik.

Kondisi ini menunjukkan bahwa tanpa adanya inovasi model dan media, aspek ketekunan dan perhatian siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah karena materi dianggap terlalu teoritis. Peningkatan motivasi belajar siswa mulai terlihat sejak siklus I dan mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II setelah konsistensi menerapkan model STAD berbantuan media monopoli di setiap siklusnya. Persentase rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 90,5% kriteria “Sangat Baik” dengan total skor 1.825 dari skor maksimal 2.016.

Peningkatan ini tidak hanya terjadi secara klasikal, namun juga terlihat merata pada seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa integrasi model STAD dengan media monopoli efektif dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis. Model STAD menekankan pada tanggung jawab kolektif dalam tim heterogen, di mana setiap anggota merasa dihargai melalui sistem penghargaan atas kemajuan individu (Afnita, 2022).

Peningkatan ini terlihat jelas pada meningkatnya keberanian siswa dalam

mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan selama diskusi kelompok. Siswa yang sebelumnya cenderung pendiam mulai berani menyuarkan pendapatnya. Ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang kolaboratif dengan penerapan model STAD dapat menciptakan rasa aman dan percaya diri bagi siswa. Model STAD menekankan pada interaksi antar siswa dan mendorong lingkungan yang mendukung di mana siswa dapat mengekspresikan pendapat mereka dan berkontribusi dalam keberhasilan kelompok, yang sejalan dengan temuan penelitian (Ma'ruf Arrizal & Sri Muryaningsih, 2025).

Dukungan media monopoli sebagai alat bantu memberikan kontribusi besar terhadap antusiasme siswa. Media permainan ini berhasil mengubah persepsi siswa bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang semula dianggap penuh dengan hafalan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Siswa menunjukkan minat tinggi dalam menyelesaikan tantangan pada setiap petak monopoli. Rasa senang dalam bermain inilah yang memicu munculnya motivasi intrinsik.

Temuan ini didukung oleh pernyataan yang menegaskan bahwa penggunaan media monopoli secara efektif dapat mengoptimalkan motivasi belajar melalui partisipasi aktif siswa dalam pemecahan masalah sambil belajar, sehingga suasana hati siswa menjadi lebih positif selama belajar (Dewi Mulyani, 2024). Media monopoli mampu menghadirkan atmosfer melalui pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, siswa lebih bersemangat menyelesaikan tantangan pembelajaran yang diberikan selaras dengan penelitian (Permatasari et al., 2024).

Secara keseluruhan, pencapaian sebesar 90,5% pada siklus II sudah melampaui indikator ketercapaian sebesar

$\geq 80\%$. Keberhasilan ini menegaskan bahwa penggunaan model STAD berbantuan media monopoli sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Seiring dengan meningkatnya motivasi, siswa lebih siap secara mental untuk menyerap materi, yang akhirnya juga memberi kontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar mereka di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar.

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Data kenaikan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila didapat dari hasil jawaban pada lembar evaluasi yang dikerjakan siswa pada akhir pembelajaran, yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti kemudian dibagikan kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar semester I menunjukkan hasil yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil prestasi belajar siswa

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Siswa	18	18
2	Nilai Terendah	50	63
3	Nilai Tertinggi	88	94
4	Rata-rata	74,8	83,4
5	Jumlah Siswa Tuntas	12	15
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	6	3
7	KKM	80	80
8	Persentase	66,7%	83,3%
9	Kriteria	Cukup	Baik

Mengacu pada data prestasi belajar tabel 3, terdapat peningkatan capaian kognitif yang signifikan antara siklus I dan siklus II. Analisis data menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal secara eksplisit sebesar 16,6% dan kenaikan rata-rata nilai sebesar 8,6 poin. Pada siklus I, rata-rata kelas 74,8 dengan ketuntasan 66,7% (12 siswa) yang masih berada pada kriteria "Cukup". Meskipun menunjukkan hasil awal, terdapat 6 siswa (33,3%) yang belum mampu melampaui KKM ≥ 80 .

Hal ini mengindikasikan bahwa pada tahap awal, pendekatan yang diterapkan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi keragaman kecepatan belajar siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Dengan rendahnya ketuntasan ini mendorong dilakukannya refleksi guna memperbaiki strategi melalui model STAD berbantuan media monopoli yang lebih terstruktur. Pada siklus II, tingkat ketuntasan belajar meningkat secara signifikan menjadi 83,3% di mana 15 dari 18 siswa berhasil melampaui KKM dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 83,4 dengan kategori "Baik".

Peningkatan ini membuktikan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap capaian belajar. Secara saintifik, hal ini sejalan dengan teori kolaborasi dalam model STAD yang menekankan pada tanggung jawab bersama. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa interaksi dalam kelompok heterogen sangat efektif membantu siswa berkemampuan rendah melalui proses tutor sebaya (Ridayani & Andriani, 2024).

Dalam konteks ini, media monopoli bukan sekadar alat hiburan, melainkan instrumen edukatif yang menciptakan jembatan visual bagi siswa untuk memahami konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila secara lebih konkret. Temuan ini diperkuat

oleh hasil data penelitian yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media monopoli memiliki dampak positif yang signifikan terhadap prestasi belajar, khususnya pada muatan materi Pendidikan Pancasila yang didukung dengan aktivitas guru dan siswa semakin meningkat setelah penggunaan model STAD berbantuan media monopoli di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi skor aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II

No	Subjek Observasi	Siklus I	Siklus II	Persentase
1.	Aktivitas Guru	73	86,7	13,7%
2.	Aktivitas Siswa	62	74,4	12,4%

Berdasarkan tabel 4, terdapat peningkatan kualitas profesionalisme guru. Pada siklus I, aktivitas guru mencatatkan skor 73 (Baik), namun hasil refleksi masih ditemukan kekurangan pada aspek pemberian motivasi verbal serta penanaman sportivitas tim yang menjadi bagian dari sintaks model STAD. Memasuki siklus II, skor meningkat menjadi 86,7 (Sangat Baik) karena guru lebih terampil mengelola dinamika kelas, mulai dari pembentukan tim hingga pemberian skor kemajuan individual.

Hal ini sejalan dengan pemikiran (Suntoro, 2021), bahwa keterampilan guru dalam menguasai struktur pembelajaran secara kreatif merupakan kunci keberhasilan implementasi kurikulum. Efektivitas mengajar pada siklus II terlihat nyata saat guru bertransformasi menjadi perencana suasana belajar (*designer of learning climate*) yang aktif membimbing setiap kelompok. Guru memfasilitasi penggunaan media monopoli secara optimal untuk mengatasi masalah belajar secara *real-time*. Sebagaimana dinyatakan oleh (Mandasari,

2022), keberhasilan guru merancang suasana interaktif akan meminimalisir kendala belajar siswa.

Seiring dengan performa guru, aktivitas siswa pun meningkat dengan rata-rata 62 (Baik) pada siklus I menjadi 74,4 (Baik) pada siklus II. Siswa menunjukkan kegigihan, keberanian bertanya dan kemampuan mempertahankan pendapat dalam kelompok. Sesuai dengan temuan (Pratiwi & Syofyan, 2023) keterlibatan aktif secara mental dan emosional merupakan indikator esensial dalam keberhasilan pembelajaran di kelas. Sinergi antara model STAD yang terstruktur dan media monopoli interaktif menjadi faktor determinan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran terbukti mampu mereduksi kejenuhan dan menarik perhatian siswa secara konsisten. Sesuai dengan temuan (Desyawati et al., 2021), integrasi media permainan mendorong keterlibatan aktif yang membuat suasana belajar menjadi inovatif, dan menyenangkan. Keberhasilan ini menegaskan bahwa metode yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan kompleksitas materi adalah kunci utama membangkitkan minat belajar (Rorimpandey et al., 2022).

Dengan demikian, penerapan model STAD dan media monopoli terbukti mampu mentransformasi ruang kelas di SD Negeri 3 Bancarkembar menjadi lingkungan yang lebih aktif dan dinamis bagi perkembangan belajar siswa. dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap terarah, strategi ini mampu mendorong perkembangan motivasi serta prestasi belajar siswa secara lebih signifikan dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada PTK di kelas IV SD Negeri 3 Bancarkembar, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media monopoli secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan motivasi belajar dari 59,8% dengan kriteria cukup pada siklus I, menjadi 90,5% dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Sejalan dengan itu, prestasi belajar siswa juga menunjukkan adanya kenaikan dari yang awalnya 66,7% pada siklus I meningkat menjadi 83,3% pada siklus II, serta peningkatan klasikal sebesar 16,6% dengan rata-rata nilai akhir kelas 83,4. Melalui aktivitas guru dan siswa yang meningkat dengan kategori sangat baik dan baik. Integrasi model STAD dan media monopoli berkontribusi memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dinamis serta memudahkan internalisasi nilai Pancasila melalui pengalaman bermain. Peneliti selanjutnya disarankan mengadaptasi media ini pada materi yang lebih luas, mengembangkannya ke format digital, atau melakukan penelitian pengembangan (R&D) dengan subjek yang lebih beragam guna menciptakan perangkat pembelajaran yang terstandarisasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afnita, Y. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 53–59. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v2i2.994>
- Agung, A., Oka, S., & Putri, A. M. (2024). Penerapan Dasar Dan Tujuan Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 919–922. <https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jpdsk.v2i2>
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Dewi Mulyani, et al. (2024). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* <https://jurnal.uns.ac.id/shes>, 2(3), 306–312.
- Emilio. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(8.5.2017), 2003–2005.
- Guntoro, E., Mohd, N., & Efendi, A. (2024). IMPROVING MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING STUDENT TEAM. *Sekumpul:Journal of Multidisciplinary Education Sciences*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.62568/jomes.v2i3.284>
- Hamidah, N. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7(3), 20–32.
- Handayani et al. (2025). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD (Student Teams Achievement Division) Pada Pelajaran PKN Materi Pancasila di Kelas VI MI R.Khufadz. *Jurnal Pendidikan*, 17(2), 175–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.47945/>

- [al-riwayah.v17i2.1807](https://doi.org/https://doi.org/10.62383/jembatan.v2i3.3099)
- Ikhsan. (2024). Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Garuda: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 2(2), 156–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/jembatan.v2i3.3099>
- Ismawati, N., Susilo, T. A. B., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Respon Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas 3 SD. *I(1)*, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jpsd.v5i1.75885>
- Jannah et al. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ma'ruf Arrizal & Sri Muryaningsih. (2025). Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions di Kelas IV Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs*., 8(3), 1129–1139.
- Mandasari, N. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SDN Pandean Lamper 02 Semarang Novita. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Novianti, L. A., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Di Kelas III SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 76–84. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Permatasari, I., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 479–492. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3019>
- Pratiwi, N., & Syofyan, H. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Alat Peraga IPA Sistem Pernapasan Manusia di SD Islam Nurul Huda Jatipulo Jakarta. *Journal on Education*, 5(4), 11215–11226. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2042>
- Ridayani, I., & Andriani, A. (2024). Pendidikan Dasar Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model STAD Berbantuan Media Geoboard Pada Pembelajaran Matematika SD. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(2), 134–141.
- Rizal, R., S., Wardani, N., S., & Permana, T., I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring dengan Model STAD Berbantuan Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067–1075.
- Rohyana, H., Astuti, W., & Nazwa, S. H. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 6(01), 100–109. <https://doi.org/10.51875/jispe.v6i01.571>
- Rorimpandey, W. H. ., Maaluas, F., Mangangantung, J., & Suryanto, H. (2022). The Student Teams Achievement Divisions Learning Model in Its Influence on the Motivation and Science Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of Innovation in*

- Educational and Cultural Research*, 3(3), 345–354.
<https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.72>
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Alpian, Y. (2023). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Janacitta*, 6(2), 85–93.
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2575>
- Suntoro, I. R. (2021). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Secara Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 228–239.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v1i2.94>
- Ulandari, L., Rudiansyah, E., & Waridah. (2025). Peranan Guru Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 09 Tanjung Lay. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 2025.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).