

Implementasi Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah

Kholilurrahman Arif¹, Nur Khosiah², Yulina Fadilah³

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Ahmad Dahlan Probolinggo

kholilurarif8@gmail.com (1); nurkhosiah944@gmail.com (2); yulinafadilah@gmail.com (3)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media permainan monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan kolaborasi siswa kelas IV di MI Riyadlus Sholihin, Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa, yang dipilih secara purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan kerja sama antar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, aktivitas kolaboratif meningkat melalui pembagian peran, diskusi kelompok, serta sikap saling membantu dalam menyelesaikan tugas permainan. Media monopoli terbukti efektif dalam mengubah pembelajaran IPAS yang semula monoton menjadi lebih menarik dan partisipatif. Dengan demikian, media permainan edukatif seperti monopoli dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru madrasah ibtidaiyah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kolaboratif sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan monopoli, motivasi belajar, kolaborasi

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Monopoly game as a learning medium in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject and to analyze its effect on students' motivation and collaboration in grade IV at MI Riyadlus Sholihin, Probolinggo Regency. This research employed a descriptive qualitative approach with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 16 students selected using purposive sampling. The results showed that the implementation of the Monopoly learning media successfully created a fun, interactive, and meaningful learning atmosphere, which enhanced students' learning motivation and collaborative skills. Students became more active, confident, and enthusiastic during learning activities. Furthermore, collaboration improved through role-sharing, group discussions, and mutual assistance in completing game tasks. The Monopoly game proved effective in transforming IPAS learning from a monotonous process into an engaging and participatory experience. Therefore, educational game-based media such as Monopoly can serve as an innovative alternative for teachers in madrasah ibtidaiyah to promote active, creative, and collaborative learning in accordance with the principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: learning media, Monopoly game, learning motivation, collaboration.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan potensi, keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta karakter yang baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah (MI), perlu dirancang secara inovatif agar mampu menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa. Menurut (Hakim, 2023), pendidikan dasar harus menjadi tahap pembentukan dasar kemampuan belajar sepanjang hayat, yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga sikap dan keterampilan sosial. Dalam konteks tersebut, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang monoton, berpusat pada guru, dan minim variasi media akan menurunkan motivasi siswa serta menghambat kemampuan kolaboratif mereka. Siswa sekolah dasar pada umumnya masih berada pada tahap berpikir konkret (Soviawati, 2011), sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas fisik dan mental melalui pengalaman langsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar agar tercipta pembelajaran yang aktif dan bermakna. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep sains dan sosial. Tujuan utama mata pelajaran IPAS adalah agar siswa mampu memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka secara terpadu, kritis, dan kolaboratif (Ningsih et al., n.d.). Namun, pelaksanaan pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, sementara penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih terbatas. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk belajar dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan kelompok (Zahrah et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dan kolaborasi siswa. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat memperjelas pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa untuk belajar (Firmadani, 2020). Salah satu bentuk media yang sesuai dengan karakteristik siswa MI adalah media permainan edukatif, seperti permainan monopoli. Permainan edukatif berperan penting dalam mengaktifkan siswa dan membantu mereka memahami konsep melalui kegiatan yang menyenangkan. Media permainan monopoli dapat diadaptasi menjadi alat bantu pembelajaran IPAS dengan menyesuaikan isi dan peraturannya. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, atau melakukan tantangan seputar materi IPAS yang sedang dipelajari. Dengan cara tersebut, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran, saling berdiskusi, dan berkolaborasi dalam kelompok. Menurut (Ningtyas, 2024), penggunaan permainan edukatif berbasis papan dapat meningkatkan motivasi dan memperkuat kerja sama antar siswa. Selain itu, kegiatan bermain dapat menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Dari perspektif psikologi pendidikan, pendekatan bermain sejalan dengan teori Vygotsky 1978 dalam (Tauhid, 2025) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, siswa belajar berkomunikasi, mengatur strategi, dan memecahkan masalah bersama. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya sarana transfer pengetahuan, tetapi juga proses pembentukan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan abad ke-21. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah

menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan hasil positif. (Desyawati et al., 2021) menemukan bahwa permainan monopoli tematik mampu meningkatkan hasil belajar IPA dan kerja sama siswa sekolah dasar. Begitu pula (Tiara & Dena, 2024) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif meningkatkan keaktifan belajar hingga 75% dibanding metode konvensional. Dengan mempertimbangkan pentingnya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, penelitian ini mengkaji implementasi media permainan monopoli sebagai sarana pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan media tersebut dan menelaah pengaruhnya terhadap motivasi belajar serta kemampuan kolaboratif siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila

2. Perumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu : bagaimana penelitian dengan judul Implementasi Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Madrasah Ibtidaiyah dapat dilakukan sesuai prosedur dan tepat waktu

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :mendapatkan hasil penelitian dari judul Implementasi Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Madrasah Ibtidaiyah

4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu kesehatan, dari judul penelitian Implementasi Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Madrasah Ibtidaiyah Dan berguna bagi Masyarakat.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media permainan monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta pengaruhnya terhadap motivasi dan kolaborasi siswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu menjelaskan fenomena pembelajaran secara alami melalui pengamatan langsung terhadap perilaku dan aktivitas siswa selama proses belajar berlangsung tanpa perlakuan khusus dari peneliti (Rofiah & Rofiana, 2017). Penelitian dilaksanakan di MI Riyadlus Sholihin, Desa Sumberrejo, Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo, pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas IV, terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas IV telah memiliki kemampuan berpikir konkret dan sosial yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan edukatif seperti monopoli. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas belajar, partisipasi, serta interaksi siswa selama kegiatan menggunakan media monopoli. Wawancara dilakukan dengan guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tentang persepsi mereka terhadap penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil kerja siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yang meliputi proses

reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Febriani et al., 2023). Analisis dilakukan secara berkesinambungan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai implementasi media monopoli dan dampaknya terhadap motivasi serta kolaborasi siswa. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, yakni dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan konsistensi dan validitas temuan (Afifurrahman, 2015).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media permainan monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta melihat dampaknya terhadap motivasi dan kolaborasi siswa kelas IV di MI Riyadlus Sholihin, Desa Sumberrejo, Kecamatan Tongas, Kabupaten Probolinggo. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran, diperoleh gambaran bahwa media permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Siswa yang semula cenderung pasif dan kurang termotivasi menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebelum penerapan media permainan monopoli, proses pembelajaran IPAS di kelas cenderung monoton. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab konvensional, sementara siswa mendengarkan penjelasan dan mencatat materi di buku. Berdasarkan catatan observasi awal, beberapa siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan guru, dan sebagian lain terlihat bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Guru pun menyampaikan bahwa dalam kondisi seperti itu, siswa sulit mempertahankan konsentrasi, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat teoritis dan tidak dikaitkan dengan pengalaman langsung. Setelah guru memperkenalkan media permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi IPAS, perubahan yang cukup signifikan mulai tampak. Kegiatan belajar tidak lagi bersifat satu arah. Siswa tampak bersemangat untuk mengikuti instruksi guru dan terlibat aktif dalam permainan. Permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran IPAS kelas IV seperti sumber energi, gaya dan gerak, lingkungan sehat, serta kegiatan ekonomi. Setiap petak dalam papan monopoli berisi perintah atau pertanyaan yang berkaitan dengan konsep IPAS, dan siswa harus menjawab atau melakukan tugas tertentu setiap kali berhenti pada kotak tersebut. Guru memfasilitasi jalannya permainan dengan tetap mengarahkan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Pada pertemuan pertama, sebagian siswa masih tampak ragu dan belum memahami aturan permainan dengan baik. Guru kemudian menjelaskan kembali tata cara bermain dan memberikan contoh secara langsung. Setelah itu, siswa mulai memahami alur permainan dan suasana kelas pun menjadi lebih hidup. Ketika permainan berlangsung, siswa tampak antusias, tertawa, dan bersemangat untuk menyelesaikan setiap tantangan. Berdasarkan catatan observasi, tingkat keaktifan siswa meningkat pada setiap pertemuan berikutnya. Siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga aktif bertanya dan menjawab pertanyaan terkait materi IPAS yang muncul dalam kotak monopoli. Motivasi belajar siswa tampak meningkat secara bertahap. Salah satu siswa yang sebelumnya sering diam mulai berani menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya di depan kelompok. Beberapa siswa lain terlihat senang ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, dan mereka saling memberi semangat satu sama lain. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada aspek afektif dan sosial siswa. Sejalan dengan pendapat (Rahman, 2022), motivasi belajar merupakan dorongan internal yang membuat seseorang memiliki semangat dan keinginan untuk mencapai tujuan belajar. Dalam konteks ini, permainan monopoli mampu menumbuhkan dorongan tersebut karena menggabungkan unsur hiburan

dan tantangan intelektual dalam kegiatan belajar. Selain memengaruhi motivasi, media permainan monopoli juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan kolaborasi siswa. Setiap kelompok terdiri atas empat siswa yang memiliki peran masing-masing, seperti menjadi pembaca kartu pertanyaan, penggerak bidak, pencatat skor, dan pengontrol giliran. Pembagian peran ini membuat setiap siswa memiliki tanggung jawab dan merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka belajar untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, dan menghargai perbedaan ide. Saat salah satu anggota kesulitan menjawab pertanyaan, anggota lain dengan sigap membantu memberikan penjelasan. Kondisi ini menunjukkan terbentuknya interaksi sosial yang sehat di antara siswa.

Menurut (Husain, 2020), kolaborasi dalam pembelajaran terjadi ketika siswa saling membantu untuk mencapai tujuan bersama dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok. Dalam permainan monopoli ini, kolaborasi terjadi secara alami karena keberhasilan kelompok bergantung pada kerja sama antar anggota. Guru juga memberikan penguatan positif kepada kelompok yang menunjukkan sikap kompak dan saling mendukung, sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun tetap kooperatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa penggunaan media permainan monopoli membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Guru merasa siswa tidak hanya memahami konsep IPAS secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan pengalaman nyata melalui kegiatan bermain. Guru menilai bahwa media ini efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama antar siswa. Guru juga mengungkapkan bahwa kegiatan semacam ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Hasil dokumentasi berupa foto kegiatan menunjukkan bahwa hampir semua siswa tampak tersenyum dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat berdiskusi untuk menentukan jawaban terbaik, sementara yang lain mencatat hasil permainan di lembar kerja kelompok. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran melalui permainan tidak hanya meningkatkan antusiasme, tetapi juga mendorong terjadinya proses belajar yang aktif dan bermakna. Siswa belajar melalui pengalaman (*learning by doing*), yang menurut teori konstruktivisme, menjadi salah satu cara paling efektif untuk membangun pemahaman konseptual. Dari analisis data observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa implementasi media permainan monopoli mampu meningkatkan dua aspek penting dalam pembelajaran, yaitu motivasi belajar dan kemampuan kolaborasi siswa. Peningkatan motivasi terlihat dari keinginan siswa untuk terus berpartisipasi, keberanian mengemukakan pendapat, serta semangat dalam menyelesaikan tantangan permainan. Sementara itu, peningkatan kolaborasi tampak dari sikap saling membantu, berbagi peran, dan menghargai pendapat teman. Media permainan ini juga memperkuat interaksi positif antara siswa dan guru, karena proses belajar berlangsung dalam suasana yang santai namun tetap terarah. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat (Magdalena et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menstimulasi lebih banyak indera dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori belajar sosial dari Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial sebagai faktor utama dalam perkembangan kognitif anak. Dalam konteks pembelajaran IPAS, permainan monopoli berfungsi sebagai sarana yang menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman konkret melalui kerja sama dan diskusi kelompok. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara akademik, tetapi juga membentuk karakter positif pada

siswa. Siswa belajar disiplin, bekerja sama, dan menghargai aturan. Permainan ini menjadi media yang efektif untuk menumbuhkan semangat belajar dan keterampilan sosial yang sangat penting di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan media permainan seperti monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif bagi guru-guru madrasah ibtidaiyah untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa epistemologi pendidikan kebidanan memiliki peran sentral dalam membentuk empati profesional mahasiswa terhadap ibu hamil berisiko. Melalui pendekatan reflektif dan analisis fenomenologis, ditemukan bahwa pengetahuan kebidanan yang berlandaskan kesadaran epistemologis, etika humanistik, dan nilai budaya-spiritual mampu menumbuhkan pemahaman empatik yang lebih mendalam terhadap pengalaman kehamilan berisiko. Pertama, integrasi pendekatan epistemologis dalam proses pembelajaran kebidanan memungkinkan mahasiswa memahami bahwa empati bukanlah sekadar reaksi emosional, tetapi merupakan hasil dari proses pengetahuan reflektif yang menghubungkan aspek ilmiah dan kemanusiaan. Kedua, etika humanistik terbukti menjadi landasan moral yang menuntun mahasiswa untuk menghormati martabat ibu hamil, menjaga keselamatan janin, serta menyeimbangkan antara tanggung jawab profesional dan nilai kemanusiaan. Ketiga, nilai budaya dan spiritualitas lokal memperkaya konteks empati klinis melalui pemahaman terhadap sistem nilai masyarakat, seperti gotong royong, kesabaran, dan penghormatan terhadap kehidupan. Nilai-nilai ini berperan sebagai sumber pengetahuan moral yang memperkuat hubungan interpersonal antara mahasiswa, ibu hamil, dan keluarga. Keempat, hasil analisis menunjukkan bahwa kurikulum kebidanan yang masih bersifat teknis dan positivistik cenderung mengabaikan dimensi filosofis dan etis, sehingga berpotensi melemahkan kemampuan empatik mahasiswa. Diperlukan transformasi kurikulum yang menempatkan filsafat, etika, dan humanisme sebagai pilar epistemologis pendidikan kebidanan agar melahirkan bidan yang tidak hanya kompeten secara klinis, tetapi juga berjiwa empatik, reflektif, dan berperikemanusiaan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pendidikan kebidanan yang berlandaskan epistemologi reflektif dan nilai-nilai humanistik merupakan fondasi utama bagi pembentukan empati profesional dan praktik klinis yang bermakna bagi ibu hamil berisiko. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di MI Riyadlus Sholihin, dapat disimpulkan bahwa media ini memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan motivasi dan kolaborasi siswa kelas IV. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton dan kurang interaktif berubah menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta menumbuhkan partisipasi aktif dari seluruh siswa. Peningkatan motivasi terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran karena media permainan monopoli mampu menghadirkan unsur kompetisi yang sehat dan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar untuk memahami konsep-konsep IPAS, tetapi juga belajar mengendalikan emosi, menghargai proses, dan menikmati pengalaman belajar. Selain itu, kemampuan kolaborasi siswa juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Melalui kerja kelompok dalam permainan, siswa belajar membagi peran, mendengarkan pendapat teman, serta menyelesaikan masalah secara bersama. Interaksi antar siswa menjadi lebih intens dan positif, yang turut meningkatkan keterampilan sosial mereka. Guru juga berperan penting sebagai fasilitator

Arif K, Khosiah N, Fadilah Y : Implementasi Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Madrasah Ibtidaiyah

yang membantu menjaga dinamika kelompok agar berjalan seimbang dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara umum, penerapan media permainan monopoli terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Pembelajaran yang berbasis permainan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa yang kolaboratif, komunikatif, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, media permainan edukatif seperti monopoli dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifurrahman, L. H. S. (2015). Pengembangan permainan monopoli panakawan dalam pembelajaran tematik integratif tema pengalamanku untuk kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro. *Mhs. Teknol. Pendidik*, 1–7.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174.
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep landasan dasar pendidikan karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373.
- Husain, R. (2020). Penerapan model kolaboratif dalam pembelajaran di sekolah dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Ningsih, F., Putri, S. A., Fuspawati, Y., & Ermiana, I. (n.d.). Menganalisis Model Pembelajaran Tematik Terpadu Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas 6 Sdn 14 Cakranegara.
- Ningtyas, W. S. R. (2024). Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2).
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rofiah, N. H., & Rofiana, I. (2017). Penerapan metode pembelajaran peserta didik slow learner. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 94–107.
- Soviawati, E. (2011). Pendekatan matematika realistik (pmr) untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Edisi Khusus*, 2(2), 79–85.
- Tauhid, I. I. (2025). Efektivitas Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Ba Aisyiyah Baleharjo Pacitan. *AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 135–143.
- Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 115–127.
- Zahrah, A., Farhillah, A. R., Ramadhan, A. F., Putri, D., & Zaki, A. A. (2025). Perbandingan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan Media Digital dan Metode Ceramah di Kelas VIII E dan VIII F SMPN 1 Telagasari. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 55–73

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
16 Oktober 2025	22 Oktober 2025	29 Oktober 2025	Ya