

**PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TERHADAP PERMAINAN MONOPOLI  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS TINGGI DI UPTD SDN 3  
KARANGTUMARITIS**

Rafi Sulthan<sup>1✉</sup>, Luthfia Nur Afifah<sup>2</sup>, Dea Nur Fatimah<sup>3</sup>, Dewi Nopasari<sup>4</sup>  
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia  
Alamat E-mail: [rafisulthanbinrusmanto@gmail.com](mailto:rafisulthanbinrusmanto@gmail.com)<sup>1</sup>, [luthfia12na@gmail.com](mailto:luthfia12na@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[deanurfatimah@gmail.com](mailto:deanurfatimah@gmail.com)<sup>3</sup>, [dewinopasari91@gmail.com](mailto:dewinopasari91@gmail.com)<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

*Elementary school education is a fundamental stage in the formation of character, mindset, and basic skills of students. In this phase, children are in the golden age of cognitive, affective, and psychomotor development, so creative and innovative learning strategies are needed. One approach widely recommended by educational experts is the use of game media to create a fun learning atmosphere, support students' learning process, and deepen their understanding of the material. Game media is also considered appropriate for the characteristics of elementary school children. Game media such as Monopoly, this learning media creates a fun and interesting atmosphere, thereby helping students improve memory, courage in expressing opinions, understanding the material, developing knowledge, and sensitivity to issues in the surrounding environment.*

*Keywords: game media<sup>1</sup>, elementary school learning<sup>2</sup>, educational monopoly<sup>3</sup>*

**ABSTRAK**

*Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap fundamental dalam pembentukan karakter, pola pikir, dan keterampilan dasar peserta didik. Pada fase ini, anak-anak berada dalam masa keemasan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu pendekatan yang banyak dianjurkan oleh para ahli pendidikan adalah pemanfaatan Media permainan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, mendukung proses belajar siswa, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Media permainan juga dipandang sesuai dengan karakteristik anak tingkat SD. Media permainan seperti monopoli Media pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, sehingga membantu siswa meningkatkan daya ingat, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, pemahaman materi, pengembangan pengetahuan, serta kepekaan terhadap masalah di lingkungan sekitar.*

*Kata Kunci: media permainan<sup>1</sup>, pembelajaran sekolah dasar<sup>2</sup>, monopoli edukatif<sup>3</sup>*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap fundamental dalam pembentukan karakter, pola pikir, dan keterampilan dasar peserta didik. Pada fase ini, anak-anak berada dalam masa keemasan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu pendekatan yang banyak dianjurkan oleh para ahli pendidikan adalah Penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan, memperluas pengetahuan siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Media permainan juga dipandang sesuai dengan karakteristik anak tingkat SD. Media pembelajaran permainan monopoli ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, sehingga membantu siswa meningkatkan daya ingat, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, pemahaman materi, pengembangan pengetahuan, serta kepekaan terhadap masalah di lingkungan sekitar (Nurjanah, Rakhman, & Cipta, 2023). Namun kenyataan menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar,

terutama di kelas tinggi (IV, V, VI), sebagian besar masih berbasis pada metode ceramah. Guru cenderung berfokus pada hafalan dan penyampaian materi ajar satu arah, sementara siswa hanya menerima materi secara pasif. Pendekatan ini menyebabkan kebosanan, rendahnya partisipasi, dan lemahnya pemahaman konsep yang diajarkan.

Salah satu bentuk inovasi yang semakin banyak digunakan dalam pendidikan dasar adalah permainan papan edukatif, seperti permainan monopoli. Monopoli, yang umumnya dikenal sebagai permainan rekreasi, dapat dimodifikasi menjadi sarana/media pembelajaran dengan menambahkan konten edukatif, seperti matematika, bahasa Indonesia, atau ilmu pengetahuan sosial. Kekuatan Monopoli terletak pada sifatnya yang kompetitif, menantang, dan menyenangkan, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Lestari & Ningrum, 2022).

Permainan Monopoli edukatif dirancang untuk membantu siswa memahami konsep melalui simulasi permainan. Di SD khususnya kelas tinggi, permainan ini sangat relevan

karena membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Sari, Mudjiran, Fitria, & Irsyad, 2021)

Permainan edukatif seperti monopoli dapat meningkatkan interaksi sosial, keterampilan numerik, dan kemampuan literasi siswa. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kerja kelompok dan komunikasi setelah penerapan monopoli di kelas (Mutaqin, Nurjamaludin, Azizah, & Fransyagu, 2024).

Monopoli sebagai media pembelajaran berpotensi membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Siswa dapat mempelajari hubungan sebab-akibat, strategi pengambilan keputusan, dan nilai-nilai moral seperti kejujuran, sportivitas, dan kesabaran. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual, yang menekankan hubungan antara pengalaman hidup nyata dan konten akademik (Arsyad, 2019).

Penggunaan monopoli dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Aspek ini menjadi indikator penting bagi guru untuk mengevaluasi keberhasilan strategi pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Dalam teori konstruktivis, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Monopoli sebagai media pembelajaran menyediakan pengalaman tersebut dengan mensimulasikan situasi kehidupan nyata yang menuntut siswa untuk berpikir, memutuskan, dan bertindak. Hal ini mendukung teori Piaget yang menekankan pentingnya aktivitas konkret dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sekolah dasar (Santrock, 2021).

Selain konstruktivisme, teori bermain relevan dalam menjelaskan penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran. Menurut Vygotsky, bermain merupakan cara penting bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, bahasa, dan pemikiran simbolik. Melalui monopoli, anak-anak belajar berinteraksi,

mengikuti aturan, dan memahami konsep abstrak dalam lingkungan yang menyenangkan (Bodrova & Leong, 2019).

Dalam praktiknya, guru dapat memodifikasi papan monopoli dengan memasukkan pertanyaan atau tantangan yang terkait dengan materi pelajaran. Misalnya, ketika seorang siswa berhenti di kotak tertentu, ia diminta menjawab soal matematika atau menjelaskan konsep dalam ilmu pengetahuan sosial. Strategi ini akan membuat siswa lebih aktif berpikir sekaligus meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang dipelajari.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kajian media pembelajaran berbasis permainan di SD. Penelitian ini juga relevan dengan upaya pemerintah untuk mendorong penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran merupakan salah satu contoh konkret penerapan prinsip-prinsip merdeka belajar di tingkat SD (Kemdikbudristek, 2022).

Permainan Monopoli yang populer dan menyenangkan kemudian

ditransformasikan menjadi alat pembelajaran. Hasilnya berbeda dengan media lain yang cenderung membosankan. Siswa akan merasa senang dan menikmati pelajaran mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif juga relevan digunakan dalam konteks pendidikan dasar, karena memberikan ruang bagi peneliti untuk yang berfokus pada pemahaman dan deskripsi fenomena pembelajaran secara alami tanpa manipulasi variable (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019). Penelitian kualitatif deskriptif dapat dipahami sebagai pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang suatu peristiwa, fenomena, atau realitas sosial yang sedang berlangsung. Penelitian kualitatif berusaha memahami makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial atau kemanusiaan, dengan cara mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan interaksi mereka dalam situasi tertentu (Creswell & Poth, 2018). Penelitian deskriptif dalam kualitatif

berarti peneliti tidak melakukan manipulasi variabel, tetapi menggambarkan secara detail apa yang terjadi di lapangan sebagaimana adanya. Dimana peneliti melakukan suatu penelitian dari awal hingga akhir pembelajaran dan mengamati berbagai aspek baik antar individu, kelompok dan individu dan juga kelompok dengan kelompok (Sugiyono, 2008). Data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis. Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap subjek penelitian dan dengan memberikan kuesioner kepada siswa tentang penggunaan media pembelajaran monopoli. Data sekunder berasal dari wawancara mendalam dengan guru kelas yang terlibat dalam penelitian. Sampel penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V di UPTD SDN 3 Karangtumaritis. Pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik, pertama observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, kedua wawancara guna menggali karakteristik siswa dalam pembelajaran tanpa menggunakan media, dan ketiga kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Analisis data dilakukan dengan teknik reduksi, yaitu merangkum, memilih informasi

utama, memfokuskan pada aspek penting, serta mencari pola dan tema yang muncul dari data. Reduksi data ini memudahkan penyajian ilustrasi dan proses pengumpulan data selanjutnya. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi, di mana data dari wawancara dan kuesioner diverifikasi dengan hasil observasi dan bukti dokumentasi.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil**

Penelitian ini dilaksanakan pada 19 Agustus 2025 dengan menerapkan tiga metode pengumpulan data, yaitu observasi, kuesioner, dan wawancara. Selanjutnya, hasil penelitian dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

#### **a. Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli**

Untuk memahami bagaimana media Monopoly Education digunakan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru kelas guna menggali karakteristik siswa saat pembelajaran berlangsung dengan dan tanpa penggunaan media tersebut. Peneliti mengajukan delapan pertanyaan yang berfokus pada perbedaan proses pembelajaran dengan media dan tanpa media. Dari

hasil wawancara dengan guru, didapatkan bahwa siswa kelas V tidak mencapai hasil belajar yang optimal ketika pembelajaran dijalankan tanpa dukungan media pembelajaran. Materi yang disampaikan kurang dapat diterima secara maksimal oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi mereka. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa SD yang umumnya belajar dengan lebih efektif melalui pendekatan konkret dan interaktif, serta memerlukan dukungan media agar materi yang diajarkan mudah dipahami dan menjadi lebih bermakna (Prastowo, 2014).

**b. Aktivitas Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli**

Peneliti mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas secara langsung melalui metode observasi. Pengamatan ini difokuskan pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran monopoli. Dalam pengamatan terhadap siswa kelas V, peneliti menilai empat aspek utama, yaitu keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran, tingkat keaktifan siswa, minat atau ketertarikan mereka, serta sejauh mana keterlibatan siswa dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut kemudian

disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

N O	Aspek	Pertanyaan	Responden				
			1	2	3	4	5
1	Keseriusan dalam Pembelajaran	Apakah siswa memperhatikan instruksi dengan serius saat pembelajaran menggunakan media monopoli?					18
2		Seberapa teliti siswa dalam menyelesaikan tugas saat bermain monopoli?					15
3		Apakah siswa tetap fokus selama proses pembelajaran meskipun menemui kesulitan?					17
1	Keaktifan dalam Pembelajaran	Apakah siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi selama pembelajaran monopoli?					18
2		Seberapa sering siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat?					18
3		Apakah siswa menunjukkan inisiatif dalam kegiatan pembelajaran?					17

1		Apakah siswa menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran dengan media monopoli?					17
2	Ketertarikan dalam Pembelajaran	Seberapa besar motivasi siswa untuk terus mengikuti aktivitas pembelajaran?					15
3		Apakah siswa terlihat tidak mudah bosan selama kegiatan pembelajaran monopoli?					18
1	Keterlibatan	Apakah siswa berkolaborasi					16

Skor 1 = Sangat Kurang Baik  
 Skor 2 = Kurang Baik  
 Skor 3 = Cukup Baik

**c. Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Media**

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran diukur melalui lembar observasi yang berisi 10 pertanyaan pilihan ganda “ya” atau “tidak”. Lembar ini digunakan untuk menilai tanggapan siswa selama proses pembelajaran dengan media monopoli. Pada akhir sesi pembelajaran, peneliti juga membagikan kuesioner kepada siswa berbarengan dengan kegiatan refleksi. Pengisian kuesioner

	dalam Pembelajaran	dengan teman saat pembelajaran monopoli?					
2		Seberapa aktif siswa dalam mengikuti setiap tahapan permainan?					18
3		Apakah siswa menunjukkan keterlibatan penuh dalam proses pembelajaran yang menggunakan media monopoli?					18

**Keterangan:**

Skor 4 = Baik  
 Skor 5 = Sangat Baik

**d. Pembelajaran Berbasis Monopoli**

dibimbing oleh guru agar siswa lebih memahami maksud dari setiap pertanyaan. Data yang diperoleh dari kegiatan tersebut kemudian dapat disajikan dalam tabel di bawah ini:

NO	Pertanyaan	Responden	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu merasa pembelajaran dengan media monopoli membuat	18	

	materi lebih mudah dipahami?		
2.	Apakah kamu menjadi lebih semangat belajar saat menggunakan media monopoli?	15	3
3.	Apakah media monopoli membantu kamu memahami materi dengan lebih baik?	17	1
4.	Apakah kamu aktif berpartisipasi selama pembelajaran menggunakan media monopoli?	18	
5.	Apakah media monopoli membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan?	16	2
6.	Apakah kamu merasa lebih mudah mengingat materi yang diajarkan dengan media monopoli?	18	
7.	Apakah kamu suka belajar dengan menggunakan media monopoli?	18	
8.	Apakah media monopoli membantu kamu bekerja sama	15	3

	dengan teman saat belajar?		
9.	Apakah kamu tidak merasa bosan selama pembelajaran dengan media monopoli?	17	1
10	Apakah kamu ingin pembelajaran menggunakan media monopoli dilakukan lagi?	16	2

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada penggunaan media pembelajaran monopoli di kelas V SDN 3 Karangtumaritis, dapat dijabarkan beberapa temuan utama yang berkaitan dengan rumusan masalah penelitian. Pertama, penggunaan media monopoli terbukti meningkatkan keseriusan, keaktifan, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan skor sangat baik (5) pada aspek-aspek tersebut, yang mencerminkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam belajar.

Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa SD yang lebih efektif belajar melalui pendekatan konkret dan interaktif, sebagaimana ditemukan dalam wawancara dengan guru bahwa pembelajaran tanpa media kurang optimal dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian, rumusan masalah yang mengkaji bagaimana monopoli media mempengaruhi aktivitas dan motivasi belajar siswa dapat dijawab dengan konfirmasi bahwa monopoli media memberikan dampak positif signifikan terhadap perilaku belajar siswa.

Kedua, dari sisi respon siswa, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media monopoli sebagai alat pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa materi pelajaran lebih mudah dipahami, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan aktivitas kerja sama dengan teman meningkat. Respon ini mencerminkan keberhasilan media monopoli dalam memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif.

Temuan ini menguatkan rumusan masalah mengenai persepsi dan penerimaan siswa terhadap media pembelajaran monopoli.

Ketiga, temuan ini konsisten dengan penelitian relevan sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti monopoli mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan interaksi sosial siswa (Mutaqin dkk., 2024). Selain itu, dari perspektif teori konstruktivisme dan teori bermain Vygotsky, penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman konkret yang mendorong konstruksi pengetahuan aktif dan pengembangan keterampilan sosial serta kognitif secara simultan (Santrock, 2009).

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah secara empiris tetapi juga memperkuat dasar teoritis dan mempraktikkan penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif di tingkat sekolah dasar. Penggunaan monopoli edukatif dapat menjadi strategi alternatif bagi guru untuk menciptakan

suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa kelas tinggi SD.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh positif signifikan terhadap aktivitas, motivasi, dan pemahaman siswa kelas V SD. Media ini meningkatkan keseriusan, keterlibatan, dan minat belajar siswa, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Respon siswa menunjukkan bahwa media monopoli mempermudah pemahaman materi, meningkatkan semangat belajar, dan menguatkan kerja sama antar siswa.

Hasil ini sesuai dengan teori konstruktivisme dan teori bermain yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam belajar anak, serta mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang fokus pada pembelajaran aktif dan kolaboratif. Monopoli media berpotensi menjadi alat pembelajaran inovatif yang efektif, terutama untuk materi

abstrak yang membutuhkan pendekatan kontekstual.

Kesimpulannya, media pembelajaran monopoli efektif dan menyenangkan untuk mendukung proses belajar siswa SD kelas tinggi, sekaligus meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial-kognitif secara bersamaan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2019). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education (3rd ed.)*. New York: Pearson.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Kemdikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka belajar di sekolah dasar*. Jakarta: Kemdikbudristek.

- Lestari, A. D., & Ningrum, A. S. (2022). Active Learning: Monopoly As A Media In Teaching Grammar For Eight Grader Students. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 256-265.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Mutaqin, E. J., Nurjamaludin, M., Azizah, A. M., & Fransyiagu, R. (2024). Pengembangan Permainan Monopoli Story (Monstor) untuk Meningkatkan. *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series 7*, 514-522.
- Nurjanah, I., Rakhman, P. A., & Cipta, N. H. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 707-712.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology (7th ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Sari, R. K., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5593-5600.