PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI SIKAP DAN PERILAKU MENJAGA LINGKUNGAN SISWA KELAS II SD

Moh. Hafidz[1], Moh. Farid Nurul Anwar[2], Siti Ni'matul Fitriyah[3]
[1,2,3]Universitas Tribhuwana Tunggadewi
Alamat e-mail: [1]hafiedzmoh@gmail.com, [2]mohfaridnurulanwar@gmail.com,
[3]sitini'matul.fitriah@unitri.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education learning on the material of attitudes and behaviors to protect the environment requires media that provide concrete and interesting learning experiences. This study aims to develop a monopoly game media based on environmental care characters for second-grade elementary school students and to determine the validity, user responses, and effectiveness of the media in learning. The study used a modified ADDIE model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation at SDN Dadaprejo 02 Batu City. Data were obtained through expert validation, teacher and student response questionnaires, interviews, observations, and pre-tests and post-tests. The validation results showed an average of 92%, consisting of material experts 88%, media experts 96%, and language experts 92%, so the MonoLiK media was declared very valid. User responses reached 89.17% in small-scale trials and 89.56% in limited-scale trials. In a limited-scale trial, the average score increased from 78.89 in the pre-test to 83.33 in the post-test, with 8 out of 9 students achieving the KKM and classical completion of 88.89% so that the MonoLiK media was declared very effective. These findings indicate that MonoLiK can be used as a learning medium for Pancasila Education on the material of Attitudes and Behavior of Protecting the Environment for second-grade elementary school students.

Keywords: *Learning media, Monopoly, Environmental care character, Pancasila Education, Elementary school.*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sikap dan perilaku menjaga lingkungan memerlukan media yang memberikan pengalaman belajar konkret dan menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan monopoli berbasis karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas II sekolah dasar serta mengetahui kevalidan, respons pengguna, dan keefektifan media dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi melalui tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* di SDN Dadaprejo 02 Kota Batu. Data diperoleh melalui validasi ahli, angket respons guru dan siswa, wawancara, observasi, serta hasil belajar dan hasil validasi menunjukkan rata-rata sebesar 92%, terdiri atas ahli materi 88%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 92%, sehingga media MonoLiK dinyatakan sangat valid. Respons pengguna mencapai 89,17% pada uji coba skala kecil dan 89,56% pada uji coba

skala terbatas. Pada uji coba skala terbatas, rata-rata nilai meningkat dari 78,89 pada *pre-test* menjadi 83,33 pada *post-test*, dengan 8 dari 9 siswa mencapai KKM dan ketuntasan klasikal sebesar 88,89% sehingga media MonoLiK dinyatakan sangat efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa MonoLiK dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Monopoli, Karakter peduli lingkungan, Pendidikan pancasila, Sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep dan nilai Pancasila, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu menanamkan karakter peduli lingkungan sejak pendidikan dasar karena peserta didik perlu mengenali dan menerapkan perilaku menjaga lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Abhari (2022) menunjukkan bahwa kegiatan yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam aktivitas lingkungan dapat menumbuhkan karakter peduli lingkungan dan kepekaan terhadap kondisi lingkungan. Aisyah et al. (2024) juga menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar dapat membangun kesadaran lingkungan sebagai bagian dari pembentukan karakter peduli lingkungan. Pembelajaran tentang lingkungan karena itu perlu menghubungkan pengetahuan peserta didik dengan sikap dan perilaku yang dapat mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari. Sukiman (2012) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, materi, sekolah, dan lingkungan. Sutikno (2019) menekankan bahwa guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang beragam untuk menciptakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi yang berkaitan dengan sikap dan perilaku membutuhkan bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung

dengan materi melalui aktivitas belajar.

Kondisi pembelajaran di kelas II SDN Dadaprejo 02 Kota Batu menunjukkan penggunaan pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru melalui metode ceramah dan tanya jawab. Guru menggunakan buku teks sebagai salah satu sumber belajar utama, sedangkan peserta didik lebih banyak menerima penjelasan, membaca materi, dan mengerjakan latihan. Hasil wawancara dengan guru kelas II menunjukkan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi, khususnya pada materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan. Guru masih menggunakan gambar sederhana yang bersifat statis dan penjelasan secara lisan dalam menyampaikan materi tersebut. Kondisi tersebut membuat peserta didik memiliki kesempatan yang terbatas untuk mempelajari materi melalui aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung.

Permainan monopoli telah digunakan oleh beberapa peneliti sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. El-Abida et al. (2023) mengembangkan media monopoli berbasis Pelajar Pancasila pada materi Kewajiban dan Hakku untuk siswa kelas III. Ahlina dan Lestari (2024) mengembangkan media monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV. Saputri et al. (2026) menggunakan media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) dalam pembelajaran kelas III untuk mengkaji pembentukan karakter siswa. Riskiani dan Wulandari (2022) juga mengembangkan permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada pembelajaran sekolah dasar.

Peneliti lain juga telah menggunakan permainan monopoli dalam konteks pembelajaran bertema lingkungan. Putri dan Zulfikasari (2026) mengembangkan *board game* MISIK (Misi Iklim Kita) yang mengangkat tema iklim sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. Media tersebut menggunakan berbagai kartu dan aktivitas permainan yang berkaitan dengan isu iklim.

Penelitian-penelitian tersebut menggunakan permainan monopoli untuk menyampaikan materi Pendidikan Pancasila atau

mengintegrasikan nilai karakter, tetapi penelitian tersebut menggunakan materi, nilai karakter, dan jenjang kelas yang berbeda. Sementara itu, penelitian ini menggunakan permainan monopoli untuk mengajarkan materi Pendidikan Pancasila tentang Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan sekaligus menanamkan karakter peduli lingkungan pada siswa kelas II sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan Monopoli Lingkungan Karakter (MonoLiK) sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang memadukan materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan dengan aktivitas permainan. Materi pembelajaran dihadirkan melalui berbagai situasi dan tantangan yang berkaitan dengan perilaku menjaga lingkungan, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Pengembangan MonoLiK dilakukan berdasarkan kebutuhan pembelajaran siswa kelas II SDN Dadaprejo 02 Kota Batu dengan menghadirkan materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan dalam aktivitas permainan yang dekat dengan pengalaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis karakter peduli lingkungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan untuk siswa kelas II sekolah dasar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mengetahui kevalidan dan keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman dan sikap peduli lingkungan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli berbasis karakter peduli lingkungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan untuk siswa kelas II sekolah dasar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta mengetahui kevalidan dan keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman dan sikap peduli lingkungan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media

pembelajaran permainan monopoli berbasis karakter peduli lingkungan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan untuk siswa kelas II sekolah dasar. Pengembangan media mempertimbangkan karakteristik peserta didik, materi, dan kondisi pembelajaran agar produk sesuai dengan kebutuhan pengguna (Sukiman, 2012).

1. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media MonoLiK menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi menjadi lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Kelima tahap tersebut dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada siswa kelas II sekolah dasar.

Tabel 1 Tahapan Pengembangan Media MonoLiK

Tahap	Kegiatan Pengembangan
Analysis	Mengidentifikasi masalah pembelajaran, kebutuhan siswa, kurikulum, materi, dan karakteristik siswa kelas II.
Design	Merancang papan permainan, kartu aksi, kartu pengetahuan/tantangan, aturan permainan, dan instrumen penelitian.
Development	Mengembangkan produk awal media MonoLiK dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
Implementation	Melaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok terbatas pada siswa kelas II.
Evaluation	Menganalisis hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar untuk menentukan penyempurnaan produk.

Sumber: Branch (2009)

Tahapan-tahapan di atas, menempatkan validasi ahli sebelum produk digunakan pada tahap uji coba.

2. Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Dadaprejo 02 Kota Batu dengan melibatkan validator ahli, siswa kelas II, dan guru kelas sebagai subjek penelitian. Rincian subjek, jumlah, dan perannya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Subjek Penelitian

Subjek	Jumlah	Peran
Ahli materi	1 orang	Menilai kesesuaian isi materi dan tujuan pembelajaran
Ahli media	1 orang	Menilai desain, tampilan, kualitas, dan penggunaan media
Ahli bahasa	1 orang	Menilai kejelasan, ketepatan, dan keterbacaan bahasa
Siswa uji coba kelompok kecil	6 orang	Memberikan respons awal terhadap penggunaan media
Siswa uji coba	9 orang	Menggunakan media dalam pembelajaran serta memberikan

Subjek	Jumlah	Peran
kelompok terbatas		data respons dan hasil belajar
Guru kelas II	1 orang	Memberikan respons terhadap penggunaan dan keterlaksanaan media

Sumber: Peneliti (2026)

Pelibatan validator ahli dan siswa sebagai pengguna dilakukan untuk memperoleh penilaian produk dari aspek kelayakan dan penggunaan media.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kendala, dan kebutuhan media. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta respons guru dan siswa terhadap media MonoLiK, sedangkan *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk memperoleh data hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta instrumen tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal dan kebutuhan media, sedangkan validasi ahli digunakan untuk menilai kesesuaian materi, tampilan dan komponen media, serta kejelasan dan keterbacaan bahasa. Angket respons digunakan untuk memperoleh data mengenai kemudahan, kemenarikan, dan keterlaksanaan media, sedangkan *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk memperoleh data hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media. Penyusunan instrumen evaluasi perlu disesuaikan dengan tujuan pengukuran dan aspek yang hendak dinilai (Arikunto, 2009).

5. Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kualitatif yang terdiri dari data hasil observasi, wawancara, komentar, dan saran validator digunakan untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran serta menjadi dasar perbaikan produk dan kuantitatif. Serta kuantitatif yang terdiri dari data skor validasi, respons pengguna, dan hasil tes dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase.

Persentase hasil penilaian dihitung dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimal, kemudian dikalikan

100%. Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \text{ X } 100\%$$

Keterangan:

P = persentase hasil penilaian;

$\sum X$ = jumlah skor yang diperoleh;

$\sum X_{maks}$ = jumlah skor maksimal.

Hasil validasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3 Kriteria Kevalidan Produk

Persentase	Kriteria
81–100%	Sangat valid
61–80%	Valid
41–60%	Cukup valid
21–40%	Kurang valid
0–20%	Tidak valid

Sumber: Sugiyono (2019)

Respons guru dan siswa dianalisis untuk mengetahui respons pengguna terhadap media pada tahap uji coba. Sementara itu, efektivitas pembelajaran dianalisis berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pencapaian belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media yang dikembangkan (Arikunto, 2009).

Persentase ketuntasan belajar dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang mencapai KKM dengan jumlah seluruh siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar;

n = jumlah siswa yang mencapai KKM;

N = jumlah seluruh siswa.

Persentase ketuntasan belajar kemudian diinterpretasikan atau dianalisis berdasarkan kriteria efektivitas yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 4 Kriteria Efektivitas Produk

Persentase	Kriteria
81–100%	Sangat efektif
61–80%	Efektif
41–60%	Cukup efektif
21–40%	Kurang efektif
0–20%	Tidak efektif

Sumber: Sugiyono (2019)

Analisis *pre-test* dan *post-test* dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata sebelum dan setelah penggunaan media. Analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan capaian hasil belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini meliputi pengembangan media MonoLiK, hasil

validasi, uji coba, dan hasil penggunaannya terhadap hasil belajar siswa.

1. Pengembangan Media MonoLiK

Media MonoLiK dikembangkan dalam bentuk permainan papan yang dimainkan secara berkelompok. Papan permainan mengadaptasi konsep monopoli dengan modifikasi pada petak permainan yang memuat tema kepedulian terhadap lingkungan, seperti *go green*, taman sekolah, dan hemat energi.



Gambar 1 Papan permainan MonoLiK

Media MonoLiK dilengkapi dengan beberapa komponen pendukung permainan, yaitu Kartu Aksi, Kartu Pengetahuan atau Tantangan, Kartu Tanda Hak Milik, daun poin, pion, dadu, buku petunjuk, dan sertifikat penghargaan. Fungsi masing-masing komponen disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Komponen Media MonoLiK

Komponen	Fungsi
Kartu Aksi	Aksi peduli lingkungan dan poin/denda
Kartu Pengetahuan/Tantangan	Memuat pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
Kartu Tanda Hak Milik	Menunjukkan kepemilikan petak permainan.
Daun poin	Digunakan sebagai alat transaksi dalam permainan.
Pion dan dadu	Digunakan untuk menjalankan permainan sesuai hasil lemparan dadu.
Buku petunjuk	Memuat aturan dan langkah-langkah pelaksanaan permainan.
Sertifikat penghargaan	Diberikan sebagai penghargaan kepada kelompok pemenang.

Sumber: Peneliti (2026)

Rancangan media yang dibuat secara digital kemudian direalisasikan menjadi produk fisik menggunakan *art paper* dan laminasi. Produk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi berupa penambahan modul ajar serta penyusunan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Hasil revisi menghasilkan *prototype* II yang siap digunakan pada tahap uji coba.

2. Validasi Media MonoLiK

Validasi media MonoLiK dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Validasi Media MonoLiK

No.	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	88%	Sangat valid
2	Ahli media	96%	Sangat valid
3	Ahli bahasa	92%	Sangat valid
Rata-rata		**92%**	**Sangat valid**

Sumber: Peneliti (2026)

Penilaian ahli materi dilakukan oleh Egithia Alfi Rosydiana, S.Pd., M.Pd. dengan persentase 88%, sedangkan ahli media, Rudy Setiawan, S.Pd., M.Pd., memberikan penilaian sebesar 96% dan ahli bahasa, Chusnul Chotimah, S.Pd., M.Pd., memberikan penilaian sebesar 92%, dengan penilaian dari masing-masing validator dilakukan satu kali. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Yaumi, 2018).

3. Uji Coba dan Respons Pengguna

Uji coba media MonoLiK dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala terbatas. Pada uji coba skala kecil, media digunakan oleh 6 siswa kelas II dengan pendampingan guru. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan dan mampu mengikuti aturan yang diberikan, meskipun pada awal kegiatan masih diperlukan arahan dalam penggunaan beberapa kartu permainan. Pengalaman penggunaan tersebut kemudian diperkuat melalui hasil angket yang menunjukkan respons guru sebesar 90%, sedangkan respons 6 siswa sebesar 88,33%, dengan rata-rata keseluruhan 89,17%.

Sedangkan, pada uji coba skala terbatas media digunakan oleh seluruh siswa kelas II yang berjumlah 9 siswa dengan pendampingan guru kelas. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing terdiri atas tiga siswa, kemudian menggunakan media MonoLiK dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penggunaan media, guru dan siswa memberikan respons melalui angket, yang menunjukkan respons guru sebesar 90,00% dan respons siswa sebesar 89,11%, dengan rata-rata keseluruhan 89,56%.

4. Penggunaan Media MonoLik terhadap Hasil Belajar

Hasil penggunaan media MonoLiK terhadap pemahaman siswa dianalisis melalui hasil validitas pada uji coba skala terbatas yang melibatkan 9 siswa kelas II. Hasil

penggunaan media tersebut menunjukkan bahwa jumlah nilai meningkat dari 710 pada *pre-test* menjadi 750 pada *post-test*, sedangkan rata-rata nilai meningkat dari 78,89 menjadi 83,33, dengan 8 dari 9 siswa mencapai KKM atau ketuntasan klasikal sebesar 88,89%.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media MonoLiK menghasilkan media permainan papan yang memadukan materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan dengan aktivitas bermain untuk siswa kelas II sekolah dasar. Papan permainan, kartu, pion, dadu, daun poin, buku petunjuk, dan sertifikat penghargaan dirancang agar siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi melalui aturan permainan yang telah ditetapkan. Pemilihan bentuk media tersebut mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan pengguna sebagaimana prinsip pemilihan media pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran (Sukiman, 2012). Aktivitas bermain yang menjadi bagian utama media juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam pembelajaran secara lebih aktif dan menyenangkan (Sutikno, 2019). Kesesuaian rancangan dengan karakteristik siswa kelas II terlihat pula pada penelitian Anwar et al. (2022), yang mengembangkan media berbasis nilai karakter untuk siswa kelas II dan memperoleh rata-rata respons guru dan siswa sebesar 81,6%.

Pengembangan MonoLiK menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi melalui tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* untuk menghasilkan proses pengembangan yang sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik materi. Penerapan model serupa juga dilakukan oleh Dhaniswara dan Satria (2026) dalam mengembangkan media monopoli materi keragaman adat istiadat Indonesia, dengan hasil validasi media sebesar 98%, materi 96%, dan bahasa 92%. Kesamaan proses pengembangan tersebut memperlihatkan bahwa model ADDIE dapat digunakan untuk mengarahkan pengembangan media monopoli secara bertahap dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik materi.

Kevalidan MonoLiK ditunjukkan melalui hasil penilaian ahli materi

sebesar 88%, ahli media sebesar 96%, dan ahli bahasa sebesar 92%, dengan rata-rata 92% sehingga termasuk kategori sangat valid. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa MonoLiK memenuhi kelayakan pada aspek materi, media, dan bahasa. Menurut Yaumi (2018), kelayakan media berkaitan dengan kesesuaiannya terhadap tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Hasil tersebut sejalan dengan pengembangan Monopoli Cerdas (MONCER) oleh Rahayuningsih et al. (2024), yang memperoleh rata-rata validasi materi, media, dan bahasa sebesar 85,54%.

Respons guru dan siswa terhadap penggunaan MonoLiK menunjukkan rata-rata sebesar 89,17% pada uji coba skala kecil dan 89,56% pada uji coba skala terbatas. Respons tersebut menunjukkan bahwa komponen permainan dan mekanisme penggunaan media dapat diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas II. Penggunaan papan permainan, kartu, pion, dadu, serta komponen lainnya menempatkan siswa sebagai pengguna aktif selama proses pembelajaran sehingga materi tidak hanya diterima melalui penjelasan, tetapi juga melalui keterlibatan langsung dalam permainan. Kondisi tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian Hermawati dan Lestari (2024), yang menunjukkan melalui kegiatan workshop kepada 12 guru sekolah dasar bahwa penggunaan media monopoli secara langsung dapat menambah wawasan guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam konteks MonoLiK, keterlibatan langsung tersebut diwujudkan melalui permainan yang tetap diarahkan oleh aturan dan materi pembelajaran, sehingga aktivitas bermain menjadi bagian dari proses belajar.

Selanjutnya, keefektifan pembelajaran melalui penggunaan MonoLiK dapat dilihat dari perubahan capaian belajar siswa pada uji coba skala terbatas. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 78,89 menjadi 83,33 dengan selisih 4,44 poin, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 88,89% karena 8 dari 9 siswa mencapai KKM. Perbandingan capaian sebelum dan sesudah pembelajaran dapat digunakan untuk menggambarkan perubahan hasil belajar siswa (Arikunto, 2009). Capaian tersebut sejalan dengan penelitian Aulia et al. (2026) yang memperoleh peningkatan

nilai rata-rata dari 50,09 menjadi 79,82 melalui penggunaan *Monopoly Science*. Penelitian Hati et al. (2024) juga menunjukkan hasil *N-Gain* sebesar 0,58 pada kelompok kecil dan 0,67 pada kelompok besar.

Keefektifan tersebut juga berkaitan dengan karakter peduli lingkungan yang tidak hanya ditempatkan sebagai tema dalam MonoLiK, tetapi diintegrasikan ke dalam aktivitas permainan. Petak taman sekolah, hemat air, hemat energi, pemilahan sampah, kartu aksi, sistem poin, dan konsekuensi permainan membuat perilaku menjaga lingkungan hadir dalam situasi yang dapat dikenali dan direspons siswa selama permainan. Pendekatan yang menghubungkan pembelajaran lingkungan dengan aktivitas konkret juga terlihat pada penelitian Rozhana dan Anwar (2019), yang mengembangkan modul dengan hasil validasi sebesar 89,4%, keterterapan 92,5%, hasil belajar 95,2%, dan aktivitas belajar 77,4%. Penelitian Lobu et al. (2026) pada siswa kelas II melalui pembelajaran aktif dan kontekstual juga menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 68 menjadi 76,78 pada siklus I dan 90,71 pada siklus II. Sementara itu, Timbul et al. (2026) menunjukkan bahwa pendidikan karakter pada siswa kelas II dapat dilakukan melalui keteladanan, pembiasaan, kegiatan positif, dan rutinitas yang berkaitan dengan lingkungan sekolah. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang menghubungkan materi dengan aktivitas yang dapat dilakukan dan dikenali siswa memberikan ruang bagi nilai karakter untuk hadir dalam pengalaman belajar.

Sementara itu, kekhususan MonoLiK terletak pada pengintegrasian permainan monopoli dengan materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas II. Hal ini berbeda dengan board game monopoli bertema iklim yang dikembangkan Putri dan Zulfikasari (2026), dengan hasil validasi media 96,2%, materi 88,3%, dan respons pengguna 89,1%. MonoLiK memusatkan permainan pada sikap dan perilaku menjaga lingkungan dengan memasukkan karakter peduli lingkungan ke dalam mekanisme permainan. Integrasi tersebut membuat materi pembelajaran, aktivitas bermain, dan

perilaku menjaga lingkungan hadir dalam satu pengalaman belajar bagi siswa kelas II.

Secara keseluruhan, MonoLiK dapat digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan permainan dengan karakter peduli lingkungan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media MonoLiK dinyatakan sangat valid dengan rata-rata hasil validasi sebesar 92%, yang terdiri atas ahli materi 88%, ahli media 96%, dan ahli bahasa 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa MonoLiK telah memenuhi kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas II. Penggunaan MonoLiK juga menunjukkan hasil yang sangat efektif, ditunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 88,89%. Hasil tersebut didukung oleh integrasi materi Sikap dan Perilaku Menjaga Lingkungan ke dalam aktivitas permainan melalui petak permainan, Kartu Aksi, sistem poin, dan konsekuensi permainan sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Respons pengguna juga menunjukkan rata-rata sebesar 89,17% pada uji coba skala kecil dan 89,56% pada uji coba skala terbatas.

Pengembangan penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada penyempurnaan media berdasarkan penggunaan di kelas serta penerapannya pada subjek dan konteks pembelajaran yang lebih beragam sehingga penggunaan MonoLiK dapat dikaji pada kondisi pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Abhari, M. H. P. (2022). Penanaman karakter peduli lingkungan melalui kegiatan menanam tanaman. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(3), 169–183. https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi/article/view/2381/1004

Ahlina, I. A., & Lestari, W. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal Sidoarjo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9037–9044. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5092

Aisyah, A., Putri, K. A. J. A., & Firjanah, L. (2024). Pentingnya membangun kesadaran lingkungan melalui pembelajaran PKN di sekolah dasar guna membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–11.

https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.529

Anwar, M. F. N., Widodo, W., Metha, K., & Yani. (2022). Pengembangan modul pembelajaran tematik berbasis nilai karakter di kelas II tema 1 subtema 2 SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 247–255. https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/125/60

Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Aulia, F. N., Rahmawati, S., & Manggalastawa. (2026). Pengaruh penggunaan media Monopoli Science pada materi ekosistem terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 113–126. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/40889/21750

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. *Springer Science & Business Media*. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Dhaniswara, M. I. R., & Satria, A. P. (2026). Pengembangan media Monopoli Poin QR Code materi keragaman adat istiadat Indonesia kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 555–566. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/42656/23843

El-Abida, S. F., Hartantri, S. D., & Rini, C. P. (2023). Pengembangan media monopoli berbasis Pelajar Pancasila pada tema "Kewajiban dan Hakku" kelas 3 madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 236–246. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978

Hati, D. P., Ratnaningsih, A., & Anjarini, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli berbasis kearifan lokal pada materi norma dalam adat istiadat kelas IV SD Muhammadiyah 1 Purworejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 212–222. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.4127

Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi di sekolah dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(2), 67–71. https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47

Lobu, F. P., Rozhana, K. M., & Fitriyah, S. N. (2026). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi mata pelajaran PKN untuk meningkatkan karakter siswa kelas 2 di SDN Merjosari 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 186–201. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45738/25506

Putri, N. A. R., & Zulfikasari, S. (2026). Inovasi *board game* monopoli bertema iklim sebagai media pembelajaran interaktif pada siswa SD di PKBM EduHouse. *Pendas:*

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(2), 153–164. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.48004

Rahayuningsih, S. H., Firdiawan, Y., Zulfiati, H. M., Hasanah, D., & Susanto, M. R. (2024). Pengembangan media Monopoli Cerdas (MONCER) bertema budaya untuk meningkatkan hasil belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 443–450. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1257

Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan media permainan papan monopoli berbasis karakter peduli sosial pada muatan materi IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/27118/12595

Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. N. (2019). Pengembangan modul berbasis daerah Trenggalek untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39–46. https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3295

Saputri, J. N., Malyuna, S. I., & Fatimah, I. D. (2026). Analisis penggunaan media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) dalam pembentukan karakter siswa SD. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 2(1), 181–190. https://doi.org/10.62567/ijete.v2i1.2925

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Sutikno, M. S. (2019). *Metode & model-model pembelajaran: Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan*. Lombok: Holistica.

Timbul, E., Rozana, K. M., & Fitriyah, S. N. (2026). Implementasi strategi guru dalam pengembangan pendidikan karakter pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 150–161. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45957/25555

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.