



**PENERAPAN MEDIA MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI UPTD SD NEGERI
075019 DAHANA TABALOH**

**Welman Kristian Waruwu¹, Agnes Renostini Harefa², Otilina Gulo³,
Yakin Niat Telaumbanua⁴**

Universitas Nias

e-mail: welmanwaruwu47@gmail.com, agnesrenostiniharefa@unias.ac.id,
otilinaulo@unias.ac.id, yakinniatelaumbanua@gmail.com.

Diterima: 21/08/2026; Direvisi: 11/09/2026; Diterbitkan: 29/09/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar IPAS pada siswa kelas V-a UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mendeskripsikan proses pembelajaran melalui penerapan media monopoli pada materi “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?”. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa kelas V-a. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, wawancara, refleksi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media monopoli secara bertahap meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 65 pada pra-siklus menjadi 84 pada Siklus II, dengan ketuntasan klasikal mencapai 85,71%. Peningkatan juga terlihat pada aktivitas guru dan siswa yang masing-masing mencapai 91,66% dan 89,28% pada akhir tindakan. Perubahan tersebut terjadi setelah dilakukan perbaikan pengelolaan kelas, penjelasan aturan permainan, bimbingan kelompok, pemerataan partisipasi, penguatan, dan umpan balik. Dengan demikian, media monopoli dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Monopoli, Hasil Belajar, IPAS, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Low learning outcomes in Natural and Social Sciences (IPAS) among fifth-grade students at UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho indicate the need for a more engaging learning process that actively involves students. This study aimed to improve learning outcomes and describe the learning process through the implementation of monopoly game media on the topic “Why Do We Need to Eat and Drink?”. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 21 fifth-grade students. Data were collected through observations of teacher and student activities, learning outcome tests, interviews, reflection, and documentation, and were analyzed descriptively using quantitative and qualitative techniques. The results showed that the implementation of monopoly game media gradually improved learning outcomes and student engagement. The average learning outcome increased from 65 in the pre-cycle to 84 in Cycle II, with classical mastery reaching 85.71%. Teacher and student activities also improved, reaching 91.66% and 89.28%, respectively, at



the end of the intervention. The improvement followed revisions in classroom management, explanation of game rules, group guidance, equal participation, reinforcement, and feedback. Therefore, monopoly game media can serve as an alternative for creating active, interactive, and enjoyable IPAS learning.

Keywords: Monopoly Media, Learning Outcomes, IPAS, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar diarahkan untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggabungan muatan IPA dan IPS dalam IPAS memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh terhadap lingkungan di sekitarnya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran perlu diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang jelas agar kegiatan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada kemampuan siswa memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh (Helmi et al., 2023). Karakteristik materi IPAS yang memuat konsep dan fenomena yang beragam membutuhkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi penting agar materi tidak berhenti pada hafalan, tetapi dapat dipahami dan dikaitkan dengan pengalaman siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran yang mampu mendukung interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Daniyati et al., 2023; Afifah et al., 2023).

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang menarik semakin penting pada jenjang sekolah dasar karena minat dan keterlibatan siswa berpengaruh terhadap proses mereka dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Anggita et al. (2023) menunjukkan bahwa minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang sesuai juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru. Pratiwi dan Sitanggang (2025) menjelaskan konsep dasar IPA yang menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran sains di sekolah, sehingga penyampaian konsep perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran (Suhono, 2022). Oleh karena itu, pemilihan media perlu mempertimbangkan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan siswa.

Kondisi tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pembelajaran IPAS di kelas V-a UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif, mudah jenuh, kurang berkonsentrasi, dan belum terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut juga tercermin pada hasil asesmen sumatif semester ganjil, ketika nilai rata-rata kelas belum mencapai KKM sebesar 80 dan hanya sebagian siswa yang mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan siswa dengan praktik pembelajaran yang masih cenderung



konvensional. Dengan demikian, diperlukan tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Permainan monopoli dapat dirancang dengan memasukkan pertanyaan, instruksi, dan aktivitas yang berkaitan langsung dengan materi sehingga kegiatan bermain diarahkan menjadi bagian dari proses belajar. Sujitno (2023) membahas media monopoli sebagai media yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar, sehingga permainan monopoli memiliki peluang untuk dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan media monopoli untuk siswa sekolah dasar juga telah dilakukan pada berbagai materi dan menunjukkan potensi sebagai media pembelajaran yang menarik. Dewi et al. (2021), misalnya, mengembangkan permainan monopoli pada materi perkembangan teknologi untuk siswa sekolah dasar. Aslam et al. (2021) mengembangkan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi untuk siswa kelas tinggi. Anggraini dan Kristin (2022) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Mahesti dan Koeswanti (2021) turut mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada tema Selamatkan Makhluk Hidup. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat digunakan untuk mengemas materi pembelajaran dalam aktivitas yang lebih interaktif sekaligus diarahkan pada pencapaian hasil belajar.

Penggunaan media monopoli juga telah dikembangkan pada pembelajaran IPA dan menunjukkan hasil yang positif terhadap pembelajaran siswa. Anwar et al. (2022) menemukan adanya pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. Yuniarti et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi tata surya. Melanis et al. (2023) mengembangkan media monopoli dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPA dan menunjukkan kelayakan penggunaannya sebagai media pembelajaran. Rahmadani et al. (2023) selanjutnya menunjukkan bahwa perpaduan *Problem Based Learning* dan media permainan monopoli dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, Choirunnisa dan Arini (2023) mengembangkan media Polysoc (*Monopoly Social*) untuk pembelajaran IPS kelas V dan menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Perkembangan penelitian tersebut menunjukkan bahwa media monopoli memiliki peluang yang kuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar. Aditia et al. (2024) juga mengembangkan media monopoli sebagai sarana belajar dan bermain pada materi perkembangan hewan dan tumbuhan. Edison dan Aman (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat memberikan capaian kognitif yang kompetitif dibandingkan penggunaan *pop-up book*. Pada konteks IPAS yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka, Riswana et al. (2025) mengembangkan media Monopoli Jelajah Nusantara (MONOJESA) dan menyatakan media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Berbagai temuan tersebut memperkuat bahwa media monopoli dapat menjadi alternatif untuk menggabungkan aktivitas bermain dengan kegiatan belajar.

Meskipun penelitian mengenai media monopoli telah berkembang, masih terdapat *research gap* yang menjadi dasar penelitian ini. Sebagian penelitian terdahulu berfokus pada



pengembangan dan uji kelayakan media, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan media monopoli melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap masih terbatas. Selain itu, penelitian yang secara khusus menerapkan media monopoli pada pembelajaran IPAS kelas V dengan materi “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?” belum ditemukan dalam sumber yang digunakan dalam penelitian ini. Perbedaan tersebut penting karena penelitian ini tidak hanya melihat hasil akhir penggunaan media, tetapi juga mengamati perubahan aktivitas guru dan siswa serta melakukan perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi setiap siklus. Dengan demikian, penelitian ini memberikan fokus pada proses penerapan media dan perubahan pembelajaran yang terjadi secara bertahap dalam konteks kelas nyata.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan media monopoli dalam pembelajaran IPAS pada materi Bab 5 “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?” di kelas V-a UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho. Penelitian diarahkan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sebelumnya kurang melibatkan siswa secara aktif sekaligus meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media monopoli serta mendeskripsikan proses pembelajaran yang terjadi selama penerapan tindakan. Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) apakah penerapan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-a UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho? dan (2) bagaimana proses pembelajaran siswa melalui penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPAS?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media monopoli pada pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho, Kota Gunungsitoli, Provinsi Sumatera Utara, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I (Azis et al., 2023).

Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas V-a UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho. Objek penelitian adalah penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPAS, sedangkan aspek yang diamati meliputi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?”. Penelitian diawali dengan tahap pra-siklus untuk memperoleh gambaran kondisi awal hasil belajar siswa sebelum tindakan diberikan. Selanjutnya, tindakan dilaksanakan dalam dua siklus dengan mempertimbangkan hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media monopoli yang disesuaikan dengan materi IPAS, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes hasil belajar. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai rancangan tindakan dengan menggunakan media monopoli sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran, memperkenalkan media serta aturan permainan, membagi siswa dalam kelompok, kemudian mengarahkan siswa mengikuti permainan yang telah dipadukan dengan pertanyaan dan aktivitas sesuai materi. Pada tahap observasi, aktivitas guru dan siswa diamati selama proses pembelajaran. Tahap



refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil belajar untuk mengidentifikasi kendala serta menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, wawancara, refleksi, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penerapan media monopoli. Wawancara digunakan sebagai data pendukung untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan respons terhadap tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat bukti pelaksanaan penelitian.

Tes hasil belajar dikembangkan sendiri oleh peneliti dengan menyesuaikan materi pembelajaran yang diterapkan, yaitu materi “Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum?”. Penyusunan soal mengacu pada kisi-kisi tes hasil belajar yang telah disusun berdasarkan tujuan dan materi pembelajaran. Kisi-kisi tersebut memuat indikator yang menjadi dasar penyusunan setiap butir soal sehingga soal yang diberikan tetap sesuai dengan kompetensi yang hendak diukur. Dengan demikian, instrumen tes disusun secara sistematis dan memiliki keterkaitan langsung dengan materi serta tujuan pembelajaran yang diberikan selama tindakan.

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase ketercapaian skor. Penilaian aktivitas guru dan siswa menggunakan skala Likert 1–4, kemudian hasilnya dikategorikan ke dalam tingkat kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Data tes hasil belajar dianalisis berdasarkan nilai setiap siswa, nilai rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar klasikal. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 80 sesuai KKM yang ditetapkan sekolah. Ketuntasan klasikal digunakan untuk melihat jumlah siswa yang telah mencapai KKM dibandingkan dengan seluruh siswa dalam kelas.

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar dan keterlaksanaan proses pembelajaran. Tindakan dinyatakan berhasil apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai sekurang-kurangnya 80% siswa yang memperoleh nilai minimal 80 serta aktivitas guru dan siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan refleksi, penelitian dihentikan pada Siklus II karena ketuntasan klasikal telah mencapai 85,71% dan aktivitas guru serta siswa telah berada pada kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kondisi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS belum optimal karena pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas. Siswa cenderung pasif dan hasil belajar belum mencapai KKM 80. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata yang digunakan dalam hasil penelitian adalah 65 dengan 9 siswa tuntas dan 12 siswa belum tuntas. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya tindakan melalui media monopoli.

Pada Siklus I, media monopoli mulai diterapkan dalam dua kali pertemuan. Pada tahap awal, guru masih menghadapi kendala dalam menjelaskan aturan permainan, mengelola kelas, dan memberikan bimbingan secara merata. Siswa juga masih beradaptasi dengan mekanisme permainan sehingga sebagian siswa lebih berfokus pada permainan daripada pemahaman materi. Refleksi Siklus I menunjukkan perlunya pengelolaan kelas yang lebih baik, penguatan dan umpan balik yang lebih maksimal, pemerataan partisipasi siswa, penjelasan ulang aturan permainan, serta pemantauan kelompok secara lebih intensif.

Hasil tes setelah dua pertemuan Siklus I menunjukkan nilai rata-rata 69. Dari 21 siswa, 13 siswa mencapai KKM dan 8 siswa belum mencapai KKM, sehingga ketuntasan klasikal

mencapai 62%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus, tetapi indikator keberhasilan belum tercapai sehingga tindakan dilanjutkan ke Siklus II.

Pada Siklus II, tindakan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memperjelas aturan permainan dan mempraktikkannya kembali, meningkatkan bimbingan selama diskusi, memberikan motivasi kepada siswa yang masih pasif, mengoptimalkan pengelolaan kelas, serta memberikan penguatan, umpan balik, refleksi, dan evaluasi secara lebih terarah. Selain itu, keterlibatan siswa dalam permainan dibuat lebih merata sehingga siswa tidak hanya mengandalkan anggota kelompok yang lebih unggul.

Hasil tes pada Siklus II menunjukkan nilai rata-rata 84. Dari 21 siswa, 18 siswa mencapai KKM dan 3 siswa belum mencapai KKM. Ketuntasan belajar klasikal mencapai 85,71%, sehingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan setelah refleksi Siklus I berkontribusi terhadap meningkatnya efektivitas pembelajaran.

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar siswa

Tahap	Rata-rata	Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
Pra-siklus	65	9 dari 21	42,86%	Belum mencapai indikator
Siklus I	69	13 dari 21	62,00%	Belum mencapai indikator
Siklus II	84	18 dari 21	85,71%	Indikator tercapai

Selain hasil belajar, perubahan juga terlihat pada aktivitas guru. Pada Siklus I Pertemuan Pertama aktivitas guru berada pada 58,33% dengan kategori kurang. Pada Pertemuan Kedua meningkat menjadi 66,66% dengan kategori cukup. Setelah perbaikan pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 80,55% pada Pertemuan Pertama dan 91,66% pada Pertemuan Kedua dengan kategori sangat baik. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran, membimbing diskusi, memfasilitasi interaksi, memberikan penguatan dan umpan balik, serta mengintegrasikan media monopoli dengan materi secara sistematis.

Tabel 2. Perkembangan aktivitas guru

Pertemuan	Persentase	Kategori	Perkembangan
Siklus I – Pertemuan 1	58,33%	Kurang	Penjelasan aturan, pengelolaan kelas, dan bimbingan belum optimal
Siklus I – Pertemuan 2	66,66%	Cukup	Bimbingan dan pengelolaan kelas mulai diperbaiki
Siklus II – Pertemuan 1	80,55%	Baik	Bimbingan kelompok dan arahan lebih sistematis
Siklus II – Pertemuan 2	91,66%	Sangat Baik	Pengelolaan, penguatan, umpan balik, refleksi, dan evaluasi optimal

Aktivitas siswa juga meningkat secara bertahap. Pada Siklus I Pertemuan Pertama, aktivitas siswa sebesar 44,73% dengan kategori kurang. Pada Pertemuan Kedua meningkat menjadi 68,44% dengan kategori cukup. Siklus II Pertemuan Pertama mencapai 80,35% dengan kategori baik dan Pertemuan Kedua mencapai 89,28% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut tampak pada keaktifan berdiskusi, kerja sama, keberanian menjawab pertanyaan, pemanfaatan media, dan pemahaman materi.

Tabel 3. Perkembangan aktivitas siswa

Pertemuan	Persentase	Kategori	Perkembangan
Siklus I – Pertemuan 1	44,73%	Kurang	Sebagian besar siswa masih pasif dan kerja sama belum optimal
Siklus I – Pertemuan 2	68,44%	Cukup	Diskusi dan kerja sama mulai meningkat
Siklus II – Pertemuan 1	80,35%	Baik	Siswa aktif berdiskusi dan saling membantu
Siklus II – Pertemuan 2	89,28%	Sangat Baik	Keaktifan, kerja sama, pemanfaatan media, dan pemahaman sangat baik

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dari pra-siklus, Siklus I, hingga Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media monopoli memberikan perubahan positif terhadap pembelajaran IPAS. Peningkatan pada Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media mulai membantu siswa mengikuti pembelajaran dengan cara yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya, meskipun hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media baru membutuhkan proses adaptasi, terutama ketika siswa harus memahami aturan permainan sekaligus menghubungkannya dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, hasil pada Siklus I menjadi dasar penting untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Peningkatan yang lebih kuat terjadi pada Siklus II setelah tindakan diperbaiki berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Nilai rata-rata yang mencapai 84 dan ketuntasan klasikal 85,71% menunjukkan bahwa perbaikan pelaksanaan pembelajaran memberikan hasil yang lebih optimal. Secara pedagogis, media monopoli memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang konkret, pertanyaan, diskusi, dan pengambilan keputusan selama permainan. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas yang menuntut mereka membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama. Kondisi tersebut sejalan dengan Anggraini dan Kristin (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli dapat mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini juga memperkuat hasil Anwar et al. (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan media monopoli tidak berdiri sendiri, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas pelaksanaan tindakan. Pada Siklus I, media belum sepenuhnya optimal karena sebagian siswa masih mengalami kesulitan memahami aturan permainan dan guru masih perlu memperbaiki pengelolaan kelas serta pemerataan bimbingan. Refleksi kemudian digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan yang lebih tepat pada Siklus II. Guru menjelaskan kembali aturan permainan, melakukan praktik ulang, meningkatkan pemantauan kelompok, memberikan motivasi kepada siswa yang masih pasif, serta memastikan kesempatan berpartisipasi lebih merata. Perubahan tersebut diikuti dengan meningkatnya aktivitas guru hingga mencapai kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan akan lebih bermakna apabila penggunaannya disertai pengelolaan pembelajaran yang terarah dan pendampingan guru yang konsisten.



Peningkatan aktivitas siswa dari kondisi awal penerapan hingga akhir Siklus II menunjukkan adanya perubahan pola keterlibatan siswa selama pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian siswa masih pasif dan lebih banyak menunggu arahan guru karena belum terbiasa menggunakan permainan sebagai bagian dari kegiatan belajar. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, dan menggunakan media. Temuan ini sejalan dengan Anggraini dan Kristin (2022) yang menempatkan permainan monopoli sebagai media yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Choirunnisa dan Arini (2023) juga menunjukkan bahwa media Polysoc (*Monopoly Social*) dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, aktivitas permainan yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran dapat mendorong siswa untuk tidak hanya mengikuti permainan, tetapi juga terlibat dalam proses memahami materi.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu pada pembelajaran IPA. Anwar et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. Yuniarti et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi tata surya. Melanis et al. (2023) mengembangkan media monopoli menggunakan model *Problem Based Learning* dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. Hasil penelitian ini memperluas temuan tersebut pada konteks pembelajaran IPAS kelas V melalui pendekatan PTK, sehingga peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses perbaikan pembelajaran antarsiklus.

Penggunaan media monopoli juga memiliki keterkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan aktivitas bermain dan tujuan pembelajaran. Aditia et al. (2024) mengembangkan media monopoli sebagai sarana belajar dan bermain siswa sekolah dasar pada materi perkembangan hewan dan tumbuhan. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa bentuk permainan dapat dikembangkan menjadi media yang tetap memiliki tujuan instruksional. Pada konteks IPAS, Riswana et al. (2025) mengembangkan media Monopoli Jelajah Nusantara (MONOJESA) untuk pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dan menunjukkan kelayakan media tersebut. Temuan tersebut memperkuat relevansi penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran IPAS, meskipun penelitian ini memiliki perbedaan pada materi, jenjang kelas, dan pendekatan penelitian.

Hasil penelitian ini juga dapat dipahami dari karakter media monopoli yang memungkinkan materi disajikan melalui aktivitas yang berulang, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung. Ketika pertanyaan dan instruksi dalam permainan dikaitkan dengan materi pembelajaran, siswa memperoleh kesempatan untuk mengingat kembali konsep, mendiskusikan jawaban, dan memperoleh umpan balik selama kegiatan berlangsung. Rahmadani et al. (2023) menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dipadukan dengan *Problem Based Learning* dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan bahwa kekuatan media monopoli bukan semata-mata pada unsur permainannya, tetapi pada bagaimana permainan tersebut dirancang untuk mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media monopoli dalam penelitian ini menjadi lebih bermakna karena setiap aktivitas permainan diarahkan untuk mendukung pemahaman materi IPAS.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa media monopoli dapat membantu mengatasi pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat



pada guru. Pada kondisi awal, keterbatasan penggunaan media membuat siswa memiliki lebih sedikit kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dengan materi. Setelah media diterapkan, siswa memperoleh ruang untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan terlibat dalam aktivitas kelompok. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai penghubung antara materi yang disampaikan guru dan pengalaman belajar siswa. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media tidak dapat diposisikan sebagai satu-satunya faktor peningkatan hasil belajar karena perubahan tersebut berlangsung bersamaan dengan perbaikan strategi guru, pengelolaan kelas, bimbingan, penguatan, dan umpan balik.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan tindakan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pelaksanaan permainan yang melibatkan seluruh siswa dapat membuat suasana kelas menjadi lebih aktif sehingga membutuhkan pengelolaan kelas yang baik. Selain itu, siswa memerlukan waktu untuk memahami aturan permainan sebelum dapat sepenuhnya berfokus pada materi pembelajaran. Media monopoli juga perlu disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik materi agar aktivitas bermain tidak menggeser fokus dari tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media permainan perlu disertai pembagian peran yang jelas, pengaturan waktu, pemantauan kelompok, serta penguatan konsep pada akhir pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media monopoli dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus memperbaiki proses pembelajaran IPAS. Peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah perbaikan tindakan menunjukkan bahwa media monopoli akan lebih efektif ketika digunakan dengan aturan yang jelas, bimbingan yang sistematis, kesempatan berpartisipasi yang merata, dan evaluasi yang terarah. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan potensi media monopoli dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar pada pembelajaran sekolah dasar (Anggraini & Kristin, 2022; Anwar et al., 2022; Yuniarti et al., 2023). Penelitian ini memberikan tambahan bukti bahwa media monopoli juga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas V melalui PTK dengan memanfaatkan refleksi setiap siklus untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan media monopoli dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada bentuk permainannya, tetapi pada integrasi media, materi, aktivitas siswa, dan strategi guru dalam satu proses pembelajaran yang terarah.

KESIMPULAN

Penerapan media monopoli dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran yang sebelumnya kurang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media yang dipadukan dengan penjelasan materi, aturan permainan yang jelas, kerja sama kelompok, bimbingan guru, serta evaluasi membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Perbaikan tindakan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media perlu disertai pengelolaan kelas dan pendampingan yang sistematis agar aktivitas permainan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media monopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu yang menarik, tetapi juga dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif dan interaktif.

Penerapan media monopoli juga mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas V-a UPTD SD Negeri 075019 Dahana Tabaloho hingga memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa media monopoli dapat



digunakan sebagai salah satu pilihan dalam pembelajaran IPAS, khususnya ketika media disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Guru disarankan memperhatikan kejelasan aturan, pembagian peran, pengaturan waktu, pemerataan kesempatan berpartisipasi, serta penguatan konsep setelah permainan selesai. Penggunaan media secara terencana menjadi penting agar aktivitas bermain tetap memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran dan tidak hanya berorientasi pada kesenangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. A. (2024). Pengembangan media monopoli sebagai sarana belajar dan bermain siswa sekolah dasar dalam materi perkembangan hewan dan tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS di kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Anwar, N. W., Latri, & Faisal, M. (2022). Pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 206–221. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/36859>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Azis, M., Tikollah, M. R., Sahade, S., Azis, F., & Samsinar, S. (2023). Penelitian tindakan kelas (PTK). *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 53–59. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) untuk pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788–797. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://scientivapress.org/index.php/jsr/article/view/993>
- Dewi, N. K., Hasanah, N., & Lestari, K. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2815>
- Edison, & Aman. (2024). Comparison of cognitive learning outcomes among eighth-grade junior high school students using monopoly games and pop-up books as educational



- media in ASEAN social studies. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5507–5520.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5917>
- Helmi, H., Ahir, M., Masriyani, R. F., Anjani, R., & Sodri, A. (2023). Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2108.
<https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11028>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ASEAN untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada siswa kelas 6 sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Melanis, M., Fadilah, A. A., & Oktrifianty, E. (2023). Pengembangan media monopoli menggunakan model *Problem Based Learning* pembelajaran IPA kelas III di SDN Kampung Melayu III. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 390–405.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3444>
- Pratiwi, I., & Sitanggang, R. P. (2025). *Konsep dasar IPA*. UMSU Press.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstyia, A. (2023). Model *Problem Based Learning* berbasis media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Riswana, N., Setyowati, D., & Afryaningsih, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara (MONOJESA) untuk pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 19(2), 310–321.
<https://doi.org/10.52434/jpu.v19i2.42980>
- Suhono. (2022). *Penggunaan model pembelajaran Make A Match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sistem reproduksi manusia*. UNISRI Press.
- Sujitno. (2023). Media monopoli: Siswa mudah belajar akuntansi. Dalam M. Syaihul (Ed.).
- Yuniarti, Y., Budiman, N., & Ayudyaningtias, N. (2023). Penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPA materi tata surya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1097–1108.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.808>