



Pengaruh Penggunaan Media *Board Game* Monopoli terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Norma pada Siswa Kelas V SDN 1 Cengal

Eliza^{1*}, Agus Saeful Anwar¹, Nurholifah¹, Ismawati¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2354>

Article Info:

Received : 20 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 03 Juli 2026
Published : 08 Juli 2026

Correspondence:

Eliza

Phone: +62 831-2107-1110

Abstract: Norms are one of the essential topics in Pancasila Education, as they help students develop responsible attitudes and appropriate behavior in their daily lives. However, conventional teaching methods often make it difficult for students to understand and apply the concept of norms effectively. Therefore, the purpose of this study was to examine the effect of using Monopoly board game media on fifth-grade students' understanding of norms at Cengal 1 Public Elementary School. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with an unequal control group design. The population consisted of 59 fifth-grade students, comprising 33 students in the experimental class and 26 students in the control class. Data were collected through pre-tests and post-tests. The data were analyzed using SPSS version 27, including normality, homogeneity, independent samples t-test, and N-Gain analyses. The results showed that the experimental class achieved a higher average post-test score (82.30) than the control class (69.85). Furthermore, the independent samples t-test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05), indicating that the use of Monopoly board game media had a significant effect on improving students' understanding of norms. The N-Gain analysis revealed that the experimental class obtained an average N-Gain score of 71.20%, which was categorized as moderately effective, whereas the control class achieved an average score of 51.82%, categorized as less effective. Therefore, the Monopoly board game media was proven to be effective in enhancing students' understanding of norms and can serve as a creative and engaging learning medium for Pancasila Education in elementary schools.

Keywords: Monopoli Board Game; Social Norms; Learning Media; Civic Education; Elementary School.

Citation: Eliza, Anwar, A. S., Nurholifah, & Ismawati. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Board Game Monopoli terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Norma pada Siswa Kelas V SDN 1 Cengal. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3268–3273. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2354>

Pendahuluan

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu murid mencapai potensi penuh mereka di semua bidang kognitif, emosional, dan psikomotor. Melalui pendidikan, diharapkan siswa menunjukkan perilaku yang sesuai dengan standar dan nilai-nilai masyarakat selain memiliki kemampuan akademik yang kuat. (M. Waruwu et al., 2025)

Mengembangkan karakter siswa agar mereka bisa hidup berdampingan dengan damai di lingkungan sosial mereka adalah salah satu tujuan pendidikan

dasar. Memahami norma sebagai aturan untuk perilaku dan interaksi sosial sangat penting untuk mengembangkan karakter ini. Norma adalah standar perilaku yang membantu orang membedakan antara Tindakan yang dianggap cocok dan tidak cocok dalam situasi sosial. (Gultom et al., 2024)

Slamet et al., (2024), mendefinisikan norma sebagai kumpulan pedoman yang mengatur interaksi antarpribadi untuk menciptakan ketertiban sosial. Karena norma memberikan sanksi bagi yang melanggarnya, norma berfungsi sebagai mekanisme

pengendalian sosial sekaligus petunjuk perilaku. Supaya siswa bisa mengembangkan perilaku yang bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, penting untuk mulai mengajarkan pemahaman tentang norma sejak sekolah dasar.

Karena berkaitan langsung dengan pengembangan nilai sosial dan karakter siswa, materi tentang norma menjadi bagian penting dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Diharapkan pemahaman tentang prinsip agama, moral, dan hukum akan membantu siswa mengembangkan sikap saling menghormati, tanggung jawab, dan kasih sayang. (Slamet et al., 2024)

Beberapa anak masih merasa sulit untuk benar-benar memahami atau menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari mereka, meskipun sudah diajarkan tentang hal itu di sekolah dasar. Hal ini terlihat dari tindakan-tindakan seperti tidak menghormati teman sebaya, melanggar aturan sekolah, bersikap kasar, dan tidak menyelesaikan tugas, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang norma masih perlu diperkuat. Selain itu, perilaku seperti ini bisa merugikan interaksi mereka satu sama lain dan mengganggu perkembangan sosial dan emosional mereka. (Haura Hanifah, 2025)

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 1 Cengal, beberapa murid masih kurang paham bagaimana menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari. Ini terlihat dari kurangnya pengendalian diri mereka dalam mematuhi peraturan kelas, ketidaksopanan mereka kepada teman saat berbicara, dan ketidaktahuan mereka akan kewajiban sebagai pelajar. Keadaan ini menunjukkan perlunya peningkatan pemahaman murid terhadap materi norma.

Selain itu, biasanya siswa mengikuti pelajaran secara pasif karena metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran. Informasi abstrak tentang norma hanya disampaikan melalui penjelasan lisan tanpa melibatkan pengalaman belajar yang nyata, hal itu menjadi sulit untuk dipahami. Siswa merasa kesulitan mengaitkan konsep norma dengan situasi di dunia nyata karena keadaan ini. (Mohajan, 2020)

Menggunakan media pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu solusi untuk masalah ini. Permainan bisa meningkatkan motivasi belajar, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pendidikan mereka. (Iswantiningtyas et al., 2023)

Salah satu alat pendidikan yang bisa disesuaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah *board game* Monopoli. Dengan bantuan media ini, anak-anak bisa belajar melalui simulasi permainan dari situasi kehidupan nyata. Soesilo et al., (2021), mengklaim bahwa karena *board game* menawarkan kesempatan

untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah langsung, mereka bisa meningkatkan partisipasi siswa.

Menurut Antonia & Ramadhani, (2025) karena media pembelajaran berbasis permainan memberi anak-anak kesempatan untuk mengalami pengambilan keputusan moral dan menumbuhkan empati terhadap orang lain, hal ini dapat membantu siswa memahami nilai-nilai sosial, mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan yang tepat, serta menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Mangundjaya & Wicaksana, (2022) menyatakan bahwa karena informasi diperoleh melalui beberapa pengalaman belajar sekaligus, simulasi dalam permainan bisa meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Nova Liani, 2024). Salah satu media yang dapat digunakan adalah *board game*, yaitu permainan berbasis papan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan (Soesilo et al., 2021). Salah satu bentuk *Board Game* yang dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran adalah permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi norma sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Berdasarkan penelitian terdahulu, media *Board Game* Monopoli telah banyak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Fatih & Alfi, (2021) mengembangkan Monopoli Karakter untuk meningkatkan kecerdasan sosioemosional siswa. Wijaya (2024), memanfaatkan Monopoli Pancasila untuk menanamkan nilai sila ke-5 Pancasila. Adventyana et al., (2023) menggunakan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Selain itu, Marbun et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap norma dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan, penelitian A. N. Waruwu et al., (2024) menunjukkan efektivitas media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa Media *Board Game* Monopoli maupun model pembelajaran inovatif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar, kecerdasan sosioemosional, penanaman nilai Pancasila, serta pemahaman norma melalui model pembelajaran yang berbeda. Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan Media *Board Game* Monopoli terhadap peningkatan pemahaman materi norma pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*)

yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai efektivitas Media Board Game Monopoli dalam meningkatkan pemahaman materi norma pada siswa sekolah dasar.

Selain itu, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan media atau peningkatan hasil belajar secara umum. Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh Media Board Game Monopoli terhadap peningkatan pemahaman materi norma pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Media Board Game Monopoli dalam meningkatkan pemahaman materi norma siswa sekolah dasar.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan Media Board Game Monopoli yang dimodifikasi berdasarkan materi norma pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman materi norma siswa kelas V sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak berfokus pada hasil belajar, karakter, kecerdasan sosioemosional, penanaman nilai Pancasila, maupun pemahaman norma melalui model pembelajaran yang berbeda, penelitian ini secara khusus menguji pengaruh penggunaan Media Board Game Monopoli terhadap peningkatan pemahaman materi norma. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman materi norma.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk menguji apakah penggunaan Media Board Game Monopoli dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan pemahaman norma pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi aktual, serta keterbatasan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Board Game Monopoli terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Norma pada Siswa Kelas V SDN 1 Cengal". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan pemahaman materi norma melalui pemanfaatan Media Board Game Monopoli yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent*

Control Group Design. Desain ini akan menggunakan dua kelompok sebagai kelas control dan kelas eksperimen selama proses penelitian. Kelas eksperimen akan diberikan *treatment* menggunakan Media Board Game Monopoli. Sedangkan kelas control diberikan media konvensional. Tabel di bawah ini menjelaskan tata letak desain penelitian:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

59 siswa kelas lima dari SD Negeri 1 Cengal dan SD Negeri 1 Cikeleng untuk tahun ajaran 2025–2026 menjadi populasi penelitian. Pemilihan sampel penelitian dilakukan secara purposive, yang mencakup 26 siswa di kelompok kontrol dan 33 siswa di kelompok eksperimen. Sementara kelompok kontrol mendapat instruksi melalui cara konvensional, kelompok eksperimen menerima instruksi melalui *board game* Monopoli. Kedua kelompok menyelesaikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Para siswa kemudian diberikan post-test untuk mengetahui apakah pemahaman mereka tentang konten normatif meningkat setelah perlakuan diterapkan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah ujian pilihan ganda dengan 25 pertanyaan tentang Pendidikan Pancasila. Uji prasyarat dan pengujian hipotesis termasuk di antara metode analisis data yang digunakan. Uji prasyarat meliputi uji homogenitas dengan menggunakan uji Levene dan uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan alat SPSS 27. Selain itu, *uji-t sampel independen* akan digunakan untuk pengujian hipotesis jika sudah dipastikan bahwa datanya homogen dan terdistribusi secara normal. (Wahab et al., 2021) Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data. Sementara uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten instrumennya, uji validitas dilakukan untuk memastikan seberapa akurat setiap pertanyaan mencerminkan pemahaman tentang konten norma. Siswa satu Tingkat diatas sampel penelitian digunakan untuk menguji instrumen tersebut. Tabel berikut menampilkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen.

Berdasarkan tabel di atas, dari 40 pertanyaan, 25 pertanyaan sah dan 15 pertanyaan tidak sah berdasarkan hasil uji validitas. SPSS 27 digunakan untuk membantu uji pertanyaan tersebut. Setelah itu, pertanyaan yang sah digunakan sebagai alat penelitian. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian setelah diperoleh

pertanyaan yang sah. Tabel berikut menampilkan hasil uji reliabilitas instrumen.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
1.	0.318	0.567	Tidak Valid
2.	0.218		Tidak Valid
3.	0.693		Valid
4.	0.278		Tidak Valid
5.	0.340		Tidak Valid
6.	0.733		Valid
7.	0.852		Valid
8.	0.620		Valid
9.	0.713		Valid
10.	0.167		Tidak Valid
11.	0.388		Tidak Valid
12.	0.217		Tidak Valid
13.	0.814		Valid
14.	0.684		Valid
15.	0.681		Valid
16.	0.752		Valid
17.	0.005		Tidak Valid
18.	-0.455		Tidak Valid
19.	0.835		Valid
20.	0.514		Tidak Valid
21.	0.488		Tidak Valid
22.	0.488		Tidak Valid
23.	0.814		Valid
24.	0.781		Valid
25.	0.380		Tidak Valid
26.	0.839		Valid
27.	0.684		Valid
28.	0.752		Valid
29.	0.839		Valid
30.	0.664		Valid
31.	0.574		Valid
32.	0.081		Tidak Valid
33.	0.752		Valid
34.	0.814		Valid
35.	0.733		Valid
36.	0.144		Tidak Valid
37.	0.664		Valid
38.	0.664		Valid
39.	0.852		Valid
40.	0.752		Valid

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N Of Items
.936	40

Tes reliabilitas instrumen 40 soal menghasilkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,936. Jadi, bisa dikatakan bahwa reliabilitas soal-soal ini sangat tinggi.

Hasil dan Diskusi

Hasil pre-test dan post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan data untuk penelitian ini. Untuk melakukan studi, kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan board game Monopoli, sementara kelompok kontrol menggunakan media dan metode ajar konvensional. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi norma di awal atau sebelum perlakuan, data pre-test dianalisis. Begitu juga, hasil post-test diperiksa untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi norma setelah penerapan media. Berikut tabel hasil pre-test dan post-test.

Tabel 4. Hasil Pre-test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jenis	Max	Min	Mean
Eksperimen	Pre-test	64	16	33.45
	Post-test	96	68	82,3
Kontrol	Pre-test	64	16	34,77
	Post-test	84	56	69.85

Rata-rata skor pre-test kelas eksperimen adalah 33,45, dengan skor tertinggi 64 dan terendah 16. Namun, skor ini tidak berbeda secara signifikan dengan rata-rata skor pre-test kelas kontrol yang sebesar 34,77; skor pre-test tertinggi kelas kontrol adalah 64, skor terendah 16, dan rata-ratanya 34,77. Setelah pre-test dan perlakuan pembelajaran, post-test diberikan kepada setiap sampel dari kelompok eksperimen maupun kontrol. Berdasarkan hasil post-test sampel penelitian, rata-rata skor kelas eksperimen adalah 82,3, dengan skor tertinggi 96 dan terendah 68. Sebaliknya, kelompok kontrol mendapatkan rata-rata skor 69,85, skor maksimum 84, dan skor minimum 56.

Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Shapiro-Wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-test	.932	26	.085
Pend.	Kontrol			
Pancasila	Post-test	.972	26	.679
	Kontrol			
	Pre-test	.938	33	.059
	Eksperimen			
	Post-test	.963	33	.306
	Eksperimen			

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan normalitas data ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, jika ≥ 0.05 maka data berarti berdistribusi normal. Namun, jika

nilai signifikansi < 0.05 maka data berarti tidak berdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Berikut disajikan hasil uji normalitas data.

Variabel *Pre-Test* dari kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,085 > 0,05$ untuk uji normalitas, yang lebih besar dari α (α) 0,05, menurut perhitungan di atas. Jadi, data *Pre-Test* kelas kontrol tersebar secara normal. Sementara itu, populasi *Post-Test* kelas kontrol juga tersebar normal, seperti yang ditunjukkan dalam perhitungan di tabel di atas, di mana uji normalitas untuk variabel *Post-Test* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,679 > 0,05$.

Sementara itu, data *Pre-Test* kelas eksperimen terdistribusi normal karena nilai signifikansi (Sig.) adalah $0,059 > 0,05$. Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig.) untuk *Post-Test* kelas eksperimen adalah $0,306 > 0,05$, menandakan bahwa siswa di *Post-Test* kelas eksperimen juga memiliki distribusi normal.

Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah data itu homogen atau tidak. *Software Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 27 dan uji Statistik Levene pada tingkat signifikansi 0,05 digunakan dalam uji homogenitas ini.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Pre-Test

Nilai Pre-test	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.601	1	57	.211
Based on Median	1.478	1	57	.229
Based on Median and with adjusted df	1.478	1	56.883	.229
Based on trimmed mean	1.635	1	57	.206

Berdasarkan temuan perhitungan di atas, nilai signifikansi (Sig.) adalah $0,211 > 0,05$, yang berarti bahwa kedua kelas, eksperimen dan kontrol, bersifat homogen karena nilai signifikansinya lebih tinggi dari 0,05. Sementara itu, peneliti menampilkan temuan uji homogenitas data post-test untuk kelompok eksperimen dan kontrol dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Post-Test

Nilai Post-test	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.036	1	57	.849
Based on Median	.164	1	57	.687
Based on Median and with adjusted df	.164	1	55.551	.687

Based on trimmed mean .038 1 57 .846

Uji homogenitas untuk data *Post-test* antara kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai signifikan (Sig.) sebesar $0,849 > 0,05$, menurut hasil perhitungan di atas. Jadi, bisa dikatakan bahwa kedua kelompok di kelas itu homogen.

Uji Hipotesis

Uji *Independent samples Test* digunakan dalam pengujian hipotesis. Dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), uji ini menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 27. Tujuan dari ujian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *board game* Monopoli

memengaruhi pemahaman siswa kelas lima tentang Pendidikan Pancasila. Berikut adalah hipotesis dari uji ini:

- H_0 : Penggunaan media *board game* Monopoli tidak memiliki pengaruh yang nyata terhadap pemahaman siswa tentang materi norma.
- H_a : Penggunaan media *board game* Monopoli secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi norma.

Faktor-faktor berikut digunakan untuk mengambil keputusan tentang hipotesis:

- H_0 diterima dan H_a ditolak jika Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$.
- H_0 ditolak dan H_a diterima jika Sig. (2-tailed) $< 0,05$.

Tabel berikut menampilkan hasil uji hipotesis:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test					95% Confidence Interval of the Difference	
	<i>t</i>	<i>df</i>	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	-7.077	57	.000	-12.457	-15.982	-8.932
Equal variances not assumed	-7.055	53.154	.000	-12.457	-15.998	-8.915

Hasil uji *Independent samples Test* mendapatkan nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 menggunakan SPSS. Hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak karena nilai signifikansi ini kurang dari tingkat signifikansi 0,05 ($p < 0,05$). Jadi, bisa dikatakan bahwa pemahaman siswa kelas lima SD tentang norma meningkat ketika mereka menggunakan *board game* Monopoli sebagai media pembelajaran.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Kelas	N	Min	Max	Rata-rata N-Gain	N- Kriteria	Keterangan
Eksperimen	33	22	95	71.20	>56	Cukup Efektif
Kontrol	26	0	71	51.82	<56	Tidak Efektif

Tabel 10. Kriteria N-Gain Presentase

Presentase	Tingkat Capaian
< 40	Sangat Tidak Efektif
40-55	Tidak Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Sangat Efektif

Sumber: (Novita et al., 2019)

Berdasarkan perhitungan Skor N-Gain di atas, kelas yang bermain *board game* Monopoli (eksperimen)

Uji N-Gain

Perangkat lunak *Statistics Product and Service Solution* (SPSS) versi 27 digunakan dalam Tes N-Gain ini. Kemajuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *board game* Monopoli diukur menggunakan nilai N-gain, yang diperoleh dari selisih antara *pre-test* dan *post-test*.

memiliki rata-rata Skor N-Gain sebesar 71,20, atau 71,2%, yang masuk ke dalam kelompok Cukup Efektif. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata Skor N-Gain sebesar 51,82, atau 51,8%, yang dianggap tidak efektif. Ini menunjukkan bagaimana bermain *board game* Monopoli memengaruhi pemahaman murid kelas lima di SD Negeri 1 Cengal terhadap materi norma.

Menurut hasil penelitian, pemahaman siswa tentang materi norma meningkat ketika mereka menggunakan media *board game* Monopoli. Hal ini

ditunjukkan oleh temuan N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi dan peningkatan skor *post-test* dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 82,3, yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang 69,85, dan skor N-Gain-nya sebesar 71,20%, yang termasuk ke dalam kelompok cukup efektif, menegaskan temuan ini. Hasil ini menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, menggunakan media *board game* Monopoli bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi norma dengan lebih optimal.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa sekolah dasar yang berada di tahap operasional konkrit bisa mendapatkan manfaat dari pengalaman belajar konkret yang ditawarkan oleh *board game* Monopoli. Siswa lebih mudah memahami konsep norma yang sebelumnya abstrak melalui kegiatan bermain. Dengan menggunakan permainan untuk meniru kejadian sehari-hari, siswa bisa membuat hubungan antara konten yang mereka pelajari dan pengalaman nyata, sehingga pemahaman mereka terhadap topik menjadi lebih dalam.

Karena *board game* Monopoli menawarkan pengalaman belajar yang lebih seru dan bermakna, pemahaman siswa jadi meningkat. Lewat kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan simulasi kasus dalam permainan, siswa bisa menghubungkan ide tentang norma dengan situasi sehari-hari. Menurut Iswantiningtyas et al., (2023) menyebutkan bahwa karena materi pembelajaran berbasis permainan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan tapi menantang, hal ini bisa meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain meningkatkan pemahaman ide, *board game* Monopoli juga mendorong interaksi sosial di antara para siswa. Siswa berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk mengatasi berbagai tantangan dalam permainan. Situasi ini mendukung perkembangan keterampilan sosial, yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Soesilo et al., (2021), yang menyatakan bahwa melalui kegiatan pembelajaran kooperatif, permainan papan bisa meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa.

Teori konstruktivis, yang mengatakan bahwa pengetahuan lebih mudah dipahami ketika siswa secara aktif terlibat dalam menciptakan pengetahuan mereka sendiri, juga didukung oleh temuan studi ini. Siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang praktis melalui kegiatan bermain, yang meningkatkan pemahaman dan daya ingat konsep yang mereka pelajari. (Mohajan, 2020) Selain menjadi media pembelajaran, *board game* Monopoli yang dibuat untuk penelitian ini juga membantu menanamkan prinsip moral. Siswa belajar memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang

mereka lakukan melalui berbagai skenario yang berkaitan dengan konvensi agama, moral, etiket, dan hukum. Menurut Antonia & Ramadhani, (2025) permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat keputusan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang norma sosial.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Nova Liani, (2024) yang menemukan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan berperan aktif dalam proses belajar ketika mereka merasa senang dan termotivasi. Oleh karena itu, telah ditunjukkan bahwa menggunakan media *board game* Monopoli adalah alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mengenai norma sekaligus membantu pengembangan karakter anak-anak sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan dari data penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *board game* monopoli terhadap pemahaman materi norma. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji statistik *Independent Samples t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Peningkatan skor rata-rata *post-test* kelas eksperimen yang mencapai 82,3 dibandingkan *pre-test* sebesar 33,45 menunjukkan bahwa media *board game* berhasil menjembatani kesenjangan kognitif siswa dalam memahami materi norma.

Besarnya pengaruh penggunaan media *board game* monopoli dalam meningkatkan pemahaman materi norma tergolong dalam kategori Cukup Efektif dengan perolehan rata-rata N-Gain *Score* sebesar 71,20 pada kelas eksperimen. Capaian ini melampaui kelas kontrol yang hanya memperoleh N-Gain *Score* sebesar 51,82 (kategori Tidak Efektif). Media ini terbukti mampu memfasilitasi internalisasi nilai secara halus melalui simulasi peran, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai norma dalam dinamika hubungan sosial sehari-hari.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SD Negeri 1 Cengal, guru kelas V, dan seluruh siswa yang telah memberikan dukungan serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Kuningan atas arahan, bimbingan, dan

motivasi selama proses penyusunan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Referensi

- Adventyana, B. D., Sembiring, D. A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan (Monopoli) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- Antonia, T. A., & Ramadhani, S. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Rawa Buaya 03 Jakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(April), 160–168.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. 5(1), 51–62.
- Gultom, S., Sitinjak, I. Y., & Silvia, N. (2024). Peranan Norma-Norma dalam Membentuk Sikap Berkarakter Peserta Didik di Sekolah SMK Trisakti Pematangsiantar. *MORALITA: JURNAL PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN*, 73–82.
- Haura Hanifah. (2025). Landasan Teori Penelitian Relevan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(April), 391–404. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Iswantiningtyas, V., Wulansari, W., Khan, R. I., Pristiani, Y. D., Nursalim, N., & Sofwina, Y. T. (2023). Pengembangan Kotak Dolananku Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Kreatif Pada Anak. *Efektor*, 10(1), 148–156. <https://doi.org/10.29407/e.v10i1.19594>
- Mangundjaya, W. L., & Wicaksana, S. A. (2022). Edupreneur: Developing Boardgame As a product of University Entrepreneurial Activities. *IJEED (International Journal of Entrepreneurship and Business Development)*, 05(02), 303–311. <https://doi.org/10.29138/ijeed.v5i2.1758>
- Marbun, R., Amelia, C., & Dhiba, J. F. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman Materi Norma dan Aturan di Masyarakat Melalui Media Panorama pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 060912 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 498–508.
- Mohajan, H. (2020). Quantitative Research: A Successful Investigation in Natural and Social Sciences. In *Journal of Economic Development, Environment and People* (Vol. 9, Issue 4). <https://mpra.ub.uni-muenchen.de/105149/>
- Nova Liani, P. (2024). Media Pembelajaran Efektif Dalam Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 10–27. <https://doi.org/10.61104/dz.v2i2.315>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Slamet, S. R., Daryono, G., Lelono, G., Olivia, F., Arianto, H., Puspita, A. I., Rizqi, R. C., & Aristi, F. A. (2024). Nilai dan Norma Sebagai Dasar Membangun Karakter. *Jurnal Abdimas Volume*, 10(1), 75–85.
- Soesilo, T. D., Windrawanto, Y., & Kristin, F. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning dan Penggunaan Board Game Career Racing Dalam Peningkatan Kematangan Karier Peserta Didik. 93–100.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845> ISSN
- Waruwu, A. N., Sembiring, M. M., Aulia, S. M., & Nasution, Y. (2024). Inovasi Monopoli Games Smart dalam Pembelajaran Tematik. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 10(1), 32–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.58675>
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wijaya, M. S. (2024). Penerapan Metode Permainan Monopoli Pancasila dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*.