



Pemanfaatan Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Keberagaman Indonesia di SDN Pandian 1

Adelia Carera^{1*}, Agus Wahdian¹, Yeni Puji Astuti¹

¹ Universitas PGRI Sumenep, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2844>

Article Info:

Received : 20 Juni 2026
Revised : 28 Juni 2026
Accepted : 26 Juli 2026
Published : 04 Agustus 2026

Correspondence:

Adelia Carera

Phone:

Abstract: This study is motivated by the issue of low learning interest among third-grade students at SDN Pandian 1 in understanding the diversity of Indonesia, which is largely caused by conventional lecturing methods that lead to passive learning and boredom. This research aims to describe and analyze in depth the implementation of Indonesian diversity monopoly game media in enhancing students' learning interest. A qualitative descriptive method with a case study design was employed, involving 23 third-grade students at SDN Pandian 1 Sumenep. Data were collected through participatory observation during learning activities, semi-structured interviews with the classroom teacher and student representatives, and documentation. The collected data were analyzed through qualitative processing, descriptive analysis, and conclusion drawing. The findings demonstrate that utilizing modified monopoly game media contextually integrated with Indonesian cultural topics significantly increases students' learning interest. This improvement is evidenced by the fulfillment of four key indicators of learning interest: expressions of enjoyment during learning, strong attraction toward visual media and game cards, sustained concentration, and active participation in group interactions. The incorporation of game elements—such as challenge cards, image guessing, and opportunity cards—not only simplifies complex theoretical concepts but also fosters character traits such as honesty, courage, and teamwork among students. Consequently, the modified monopoly game media proves to be an effective and interactive alternative for elementary school teachers to create a dynamic learning environment and elevate students' interest in cultural diversity topics.

Keywords: Monopoly Media; Learning Interest; Diversity of Indonesia.

Citation: Carera, A., Wahdian, A., & Astuti, Y. P. (2026). Pemanfaatan Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Keberagaman Indonesia di SDN Pandian 1. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4896–4901. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2844>

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan yang mengarah pada perubahan tingkah laku, kepribadian, serta sikap peserta didik agar menjadi individu yang lebih baik dan bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, maupun bangsa. Secara etimologis, kata pendidikan berakar dari kata "didik" yang ketika mendapat imbuhan "me-" menjadi "mendidik", yakni kegiatan memelihara dan memberikan pelatihan. Proses memelihara dan melatih tersebut berfokus pada

pemberian ajaran, tuntunan, serta bimbingan yang mencakup pembentukan akhlak dan pengembangan kecerdasan berpikir (Basri et al., 2025).

Pandangan tersebut sejalan dengan pemikiran Rohmah (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan potensi dalam diri seseorang. Anak pada usia sekolah dasar memiliki kecenderungan menyerap berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang bersifat positif maupun negatif. Kondisi ini menuntut peran aktif pendidik untuk memberikan bimbingan dan pembinaan secara

tepat agar mampu mengarahkan perkembangan anak ke arah yang diharapkan.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar merujuk pada rasa suka terhadap suatu mata pelajaran yang memicu perubahan dorongan perilaku siswa, seperti kecenderungan untuk memperhatikan pelajaran serta timbulnya rasa senang dan puas saat mencapai tujuan belajar (Atika & Andriati, 2023). Minat ini terekspresikan melalui tindakan konkret terhadap objek yang disukai sehingga tingkat keterlibatannya dapat dievaluasi (Maghfiroh et al., 2025). (Lutfiana et al., 2022) menambahkan bahwa minat belajar berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa untuk memusatkan perhatian dan menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran sendiri merupakan kegiatan inti yang melibatkan interaksi edukatif antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pelaksanaan pembelajaran saat ini dituntut untuk menempatkan keterlibatan aktif siswa sebagai pusat kegiatan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar secara optimal agar capaian pembelajaran dapat terpenuhi secara maksimal.

Hal tersebut sejalan dengan pandangan Ayu & Anugerah (2025) yang menekankan pentingnya variasi media guna menghindari kejenuhan belajar. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa guru masih cenderung menggunakan media konvensional, seperti buku paket dan lembar kerja siswa (LKS), serta hanya sesekali memakai media proyektor. Penggunaan media yang terbatas ini berdampak pada kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus membuat guru harus mengeluarkan energi ekstra dalam menyampaikan pembelajaran.

Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu membangkitkan semangat belajar dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Nurfadhillah et al., 2021).

Dalam penelitian kualitatif ini, minat belajar diukur dan dianalisis merujuk pada empat indikator utama menurut Slameto (2015), yaitu: (1) perasaan senang siswa saat mengikuti proses pembelajaran, (2) ketertarikan siswa terhadap media maupun materi yang disajikan, (3) tingkat perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar, dan (4) keterlibatan aktif siswa dalam rangkaian aktivitas pembelajaran (Yunita et al., 2025).

Penerapan media monopoli dalam penelitian ini didasarkan pada konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Menurut Hermawati & Lestari (2024), pendekatan ini mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, mengoptimalkan daya ingat visual, serta mengurangi rasa bosan siswa ketika

mempelajari materi yang didominasi oleh teori. Namun, kondisi berbanding terbalik ditemukan berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Pandian 1. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang diselingi sesi tanya jawab singkat. Pola pengajaran ini membuat sebagian besar siswa bersikap pasif dan cenderung diam. Selama proses pembelajaran berlangsung, masih sering dijumpai siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Keberadaan variasi media pembelajaran sebenarnya sangat penting untuk mencegah rasa jenuh siswa di kelas. Salah satu media yang berpotensi menunjang aktivitas belajar tersebut adalah media permainan monopoli. Diketahui bahwa guru kelas III SDN Pandian 1 belum pernah memanfaatkan media permainan monopoli dalam proses pengajarannya.

Pemilihan media permainan monopoli didasari oleh kemampuannya dalam melatih daya ingat siswa terkait pemahaman materi, menumbuhkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, serta mempermudah penguasaan materi yang disampaikan guru. Suasana belajar yang menyenangkan dapat tercipta karena siswa diajak belajar melalui nuansa permainan. Media ini dirancang khusus dengan menampilkan gambar-gambar keberagaman budaya di Indonesia serta dilengkapi kartu tantangan dan kartu kesempatan guna menarik minat belajar siswa.

Permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar siswa pada materi Keberagaman di Indonesia. Masalah ini dipicu oleh rasa jenuh siswa terhadap alur pembelajaran yang melulu berisikan pemaparan teori dan pengerjaan latihan soal. Dampaknya, sebagian siswa lebih memilih sibuk dengan kegiatannya sendiri atau mengobrol dengan temannya ketimbang menyimak pelajaran. Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Keberagaman di Indonesia melalui pemanfaatan media permainan monopoli. Integrasi permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa sedang bermain, padahal secara tidak langsung mereka sedang menyerap materi pelajaran. Situasi belajar yang tercipta menjadi lebih hidup, tidak membosankan, dan mempermudah siswa dalam memahami materi maupun menyelesaikan soal.

Penggunaan permainan sebagai alat bantu pembelajaran dinilai efektif dalam menumbuhkan minat belajar, mengingat dunia anak pada dasarnya identik dengan dunia bermain. Oleh sebab itu, aktivitas permainan tersebut dikemas dan diarahkan menjadi sarana edukatif yang bernilai pembelajaran.

Media monopoli merupakan bentuk permainan kelompok yang melibatkan beberapa siswa serta bimbingan guru. Permainan ini dimodifikasi

sedemikian rupa agar menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Selain menunjang aspek akademis, permainan monopoli juga melatih sikap kejujuran siswa saat berinteraksi. Pengadaan dan pengembangan media pembelajaran yang interaktif seperti ini menjadi hal penting untuk membangkitkan dorongan belajar siswa.

Kajian mengenai penggunaan media permainan di jenjang sekolah dasar telah dilakukan oleh sejumlah peneliti terdahulu. Penelitian Maulidi et al. (2022), Abdullah et al. (2025), serta Nurmalia et al. (2022) mengonfirmasi bahwa penggunaan media monopoli efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kendati demikian, sebagian besar penelitian tersebut dominan menggunakan pendekatan kuantitatif, meneliti siswa kelas tinggi (kelas IV–VI), serta berfokus pada muatan pelajaran sains, PPKn, atau IPS secara terpisah.

Penelitian ini hadir untuk mengisi ruang kosong (*research gap*) tersebut dengan menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif secara mendalam guna mengeksplorasi proses perubahan minat belajar siswa kelas rendah (kelas III), khususnya pada materi Keberagaman di Indonesia. Kebaruan penelitian ini terletak pada desain media monopoli yang diintegrasikan secara kontekstual dengan unsur kebudayaan lokal, disertai analisis deskriptif mengenai respons perilaku dan interaksi sosial siswa selama proses permainan berlangsung di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pemanfaatan media permainan monopoli dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Keberagaman di Indonesia di kelas III SDN Pandian 1?". Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran permainan monopoli.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan rancangan studi kasus (Sugiyono, 2023). Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam pemanfaatan media permainan monopoli dalam memengaruhi minat belajar siswa kelas III SD pada materi keberagaman di Indonesia. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III SDN Pandian 1 yang berjumlah 23 peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SDN Pandian 1, yang berlokasi di Jl. Teuku Umar No. 62, Desa Pandian, Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian berlangsung mulai tanggal 12 Mei 2025 sampai dengan 26 Mei 2025. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan

tiga metode, yaitu observasi partisipatif, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Sementara itu, teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi pengolahan data, analisis deskriptif, hingga penarikan kesimpulan.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Pandian 1. Penerapan media ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif selama proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Maulidi et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media monopoli berbasis materi keberagaman Indonesia mampu menghadirkan kondisi belajar yang kondusif sekaligus menunjang pencapaian perkembangan anak.

Di samping itu, media permainan ini memberikan stimulus visual dan interaktif yang efektif dalam membantu siswa mengingat materi keberagaman budaya. Melalui pendekatan tersebut, pemahaman yang diperoleh siswa tidak sebatas pada taraf teori semata, tetapi juga mempermudah mereka dalam menginternalisasi nilai-nilai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari (Susanti & Ridwan, 2022).

Sebelum penggunaan media monopoli, pembelajaran keberagaman di SDN Pandian 1 cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik, menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan cepat bosan. Setelah penerapan media monopoli, terjadi perubahan signifikan pada keaktifan dan antusiasme siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan peningkatan partisipasi siswa hingga lebih dari dua kali lipat, yang juga didukung oleh hasil uji lapangan media monopoli pintar yang menunjukkan peningkatan pengetahuan dan minat belajar siswa.

Perubahan antusiasme dan peningkatan minat belajar siswa ini diperkuat oleh hasil wawancara mendalam dengan guru kelas III dan perwakilan siswa. Guru kelas III mengungkapkan bahwa metode konvensional sebelumnya kurang efektif dalam menarik perhatian siswa. Ia menyatakan, "*Sebelumnya kalau materi keberagaman anak-anak gampang bosan karena hanya ceramah dan baca buku. Pas pakai monopoli ini, anak-anak antusias sekali. Yang biasanya diam jadi ikut aktif berebut menjawab tantangan.*"

Pernyataan guru tersebut sejalan dengan respons positif dari para siswa. Salah seorang siswa (S1) mengaku merasa senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung, "*Seru banget Kak! Gak ngantuk, soalnya ada lempar dadu terus tebak baju adat sama lagu daerah.*" Selain itu, siswa lain (S2) juga

menambahkan bahwa keberadaan media visual dan unsur kompetisi kelompok membantu mereka dalam memahami materi keberagaman, "*Paham Kak, kan di kartunya ada gambar warna-warni. Terus kalau jawabannya benar dapet poin kelompok, jadi pengen menang.*" Petikan wawancara ini mempertegas bahwa media permainan monopoli berhasil memicu indikator perasaan senang, ketertarikan visual, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran ini. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardhani et al. (2021) dan Nurhasanudin & Syah (2022) bahwa penggunaan media monopoli efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Peningkatan minat belajar ini tecermin dari perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Minat belajar pada dasarnya menggambarkan rasa ketertarikan terhadap mata pelajaran yang mampu memicu perubahan perilaku, seperti tumbuhnya perhatian, rasa senang, serta kepuasan ketika berhasil mencapai tujuan belajar (Anggraini, 2023). Minat tersebut terekspresikan melalui tindakan nyata terhadap objek belajar sehingga dapat dievaluasi secara kualitatif (Maghfiroh et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, Ardhani et al. (2021) menjelaskan bahwa minat belajar berfungsi sebagai pendorong utama bagi siswa untuk memusatkan perhatian dan menjaga konsentrasi belajar.

Media monopoli yang dimainkan secara berkelompok di bawah bimbingan guru dimodifikasi sedemikian rupa agar penyampaian materi keberagaman menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain menunjang pemahaman akademis, aktivitas permainan ini juga melatih nilai kejujuran siswa. Efektivitas media monopoli bersumber dari keterpaduan antara unsur permainan, visualisasi, dan tantangan yang bervariasi. Penggunaan kartu kesempatan yang berisi pertanyaan keberagaman mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif, sedangkan kartu tantangan melatih keberanian serta kreativitas. Di sisi lain, keberadaan kartu tebak gambar membantu memperkuat daya ingat visual siswa. Seluruh rangkaian aktivitas dalam permainan ini pada akhirnya memfasilitasi interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa yang memperkuat proses pembelajaran (Nurmalia et al., 2022).

Penerapan media permainan monopoli keberagaman Indonesia di kelas III SDN Pandian 1 dilakukan melalui beberapa tahapan aturan main yang disesuaikan dengan kegiatan belajar siswa. Sebelum kegiatan bermain dimulai, peneliti bersama guru kelas membagi 23 siswa kelas III menjadi 4 kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 anak. Pembagian anggota kelompok ini dibuat beragam agar siswa dapat bekerja sama dengan baik. Setelah kelompok terbentuk, masing-masing kelompok berkumpul mengelilingi

papan permainan monopoli yang telah disiapkan di atas meja. Setiap kelompok lalu melakukan undian menggunakan cara *hompimpa* untuk menentukan urutan giliran dalam melempar dadu dan menjalankan pion. Setelah urutan giliran ditentukan, perwakilan kelompok mengambil pion permainan yang berbentuk gambar baju adat tradisional sesuai dengan urutan main yang sudah disepakati.



Figure 1. Media Monopoli Keberagaman Indonesia.

Jalannya permainan dimulai saat kelompok pada giliran pertama melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah angka yang keluar. Terdapat aturan khusus saat pelemparan dadu, yaitu jika kelompok mendapatkan nilai dadu kembar (6+6), maka kelompok tersebut berhak melempar dadu satu kali lagi. Pion akan berhenti pada petak-petak tertentu di papan monopoli yang memuat perintah atau kartu berbeda-beda.

Kartu dalam permainan monopoli ini terdiri dari kartu merah, kartu biru, dan kartu oranye. Kartu merah merupakan kartu tantangan. Ketika pion kelompok berhenti di petak kartu merah, kelompok tersebut harus mengambil satu kartu tantangan yang berisi pertanyaan seputar keberagaman budaya. Kelompok yang mendapat giliran boleh memilih untuk menjawab pertanyaan itu sendiri atau melemparkan tantangan kepada kelompok lain. Jika tantangan dilempar dan kelompok lain menjawab dengan benar, maka poin kartu tersebut diberikan kepada kelompok yang berhasil menjawab tantangan.

Kartu biru merupakan kartu tebak gambar keberagaman Indonesia. Kelompok yang mendarat di petak ini wajib menjawab pertanyaan pada kartu. Jika jawaban benar, kelompok memperoleh poin, tetapi jika tidak bisa menjawab, kartu dikembalikan ke tumpukan kartu biru pada posisi paling bawah. Kartu oranye merupakan kartu kesempatan yang juga wajib dijawab. Aturannya sama, kelompok yang menjawab benar akan mendapat poin, sedangkan jika gagal menjawab, kartu dikembalikan ke tumpukan kartu sebelumnya pada posisi paling bawah.

Di luar petak kartu, papan monopoli ini menyediakan petak khusus berupa petak penjara dan petak lagu daerah. Petak penjara memberikan sanksi

pengurangan sebesar 50 poin (-50) bagi kelompok yang masuk ke dalamnya. Namun, aturan pembebasan berlaku jika ada kelompok lain yang masuk ke dalam sel penjara yang sama secara bersamaan, sehingga kelompok sebelumnya boleh keluar tanpa pengurangan poin. Pada petak lagu daerah, seluruh anggota kelompok yang mendarat wajib menyanyikan satu lagu daerah. Lagu yang dinyanyikan tidak boleh sama dengan lagu daerah yang sudah dibawakan oleh kelompok lain sebelumnya.

Sistem penilaian pada permainan ini tidak ditentukan dari seberapa cepat kelompok mencapai garis *finish*. Penentuan pemenang didasarkan pada seberapa banyak kelompok berhasil mengumpulkan ketiga jenis kartu serta berapa total akumulasi poin yang didapatkan dari jawaban-jawaban yang benar selama permainan berlangsung.

Kepraktisan dan daya tarik media monopoli ini juga didukung oleh hasil uji coba yang menunjukkan persentase kepraktisan dan kemenarikan media di atas 90%. Selain meningkatkan minat belajar, media monopoli juga berdampak positif pada aspek kognitif dan karakter siswa. Media ini membantu menumbuhkan rasa cinta tanah air dan penghargaan terhadap keberagaman budaya Indonesia. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media monopoli edukatif dapat menumbuhkan karakter cinta tanah air dengan nilai rata-rata 90% (Susanti & Ridwan, 2022).

Selain itu, media monopoli kebhinekaan yang mengangkat kearifan lokal seperti rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, dan tarian daerah, berhasil menarik minat belajar anak-anak imigran non-dokumen di Malaysia, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam konteks pembelajaran lintas budaya dan dapat memperluas wawasan keberagaman (Nurmalia et al., 2022).



Figure 2. Bermain Media Monopoli Keberagaman Indonesia.

Keunggulan media monopoli yaitu memudahkan pemahaman materi yang bisa dipelajari sekaligus yang merangkum semua keberagaman Indonesia seperti

suku, budaya, agama, ras, bahasa. Fleksibel dan mudah digunakan diberbagai mata pelajaran dan tingkat kelas serta dapat dimainkan berulang kali dengan hanya mengubah materi yang diinginkan. Adapun dampak yang diperoleh siswa saat menggunakan media monopoli yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar, menghadirkan suasana belajar yang tidak monoton dan membosankan, mendorong lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, merangsang kreativitas siswa serta pola pikir kritis dan memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi. Hasil penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru perlu mengintegrasikan media permainan monopoli sebagai strategi pembelajaran inovatif, khususnya dalam materi keberagaman yang sering dianggap membosankan jika disampaikan secara konvensional. Media ini tidak hanya meningkatkan minat dan hasil belajar, tetapi juga memperkuat nilai-nilai sosial dan karakter siswa. Pengembang kurikulum dan sekolah disarankan untuk menyediakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, pelatihan guru dalam penggunaan media permainan juga penting untuk mengoptimalkan manfaatnya (Maulidi et al., 2022; Susanti & Ridwan, 2022).

Kesimpulan

Penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran materi keberagaman Indonesia di SDN Pandian 1 terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mampu mengubah perilaku siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi dengan lebih baik. Selain aspek kognitif, media monopoli juga berperan dalam pembentukan sikap positif seperti kejujuran, kerjasama dan keberanian yang merupakan bagian integral dari tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran inovatif sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan minat belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Penyusun mengungkapkan rasa terimakasih yang mendalam terutama untuk diri sendiri dan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penulisan artikel ini. Saya mengucapkan dengan hormat terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan, serta kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan dalam penyusunan artikel ini. Dan saya tidak melupakan untuk mengucapkan terimakasih kepada pasangan saya yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Penyusun juga menyampaikan rasa terimakasih banyak kepada guru, staf dan siswa-siswi di SDN Pandian I terutama kelas III atas dukungan dan

kerja samanya dalam memberikan data dan akses untuk penelitian ini sehingga memperoleh hasil yang akurat dan bermanfaat .

Referensi

- Abdullah, E. A., Pomalingo, S., & Nurainun, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Moraya (Monopoli Keberagaman Budaya) Kelas IV di SDN 5 Kwandang, Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1529–1540.
- Anggraini, F. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Berbantuan Mind Mapping terhadap Berpikir Kritis dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Mata Pelajaran IPA SMP. Thesis (Diploma), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/30176/>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170–175.
- Atika, A., & Andriati, N. (2023). Minat Belajar Snak Slow Learner. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ayu, L., & Anugerah, D. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2, 428–431. <https://doi.org/10.60145/jdss.v2i1.117>
- Basri, H., Wibowo, D., Juliardi, B., Yuherman, Y., Mukmin, T., Edi, M. G. P., & Suesilowati, S. (2025). Filsafat Pendidikan. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- 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.
- Lutfiana, E., Ysh, A., & Purnamasari, V. (2022). Minat Belajar dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IV SD Negeri Kepohagung Rembang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5, 27. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v5i1.1500>
- Maghfiroh, K., Amrullah, H., Risma, A. N., Afina, I., & Zulfa, F. A. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Era Teknologi: Analysis of Factors Influencing Students' Learning Interest in the Technology Era. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 7(3), 1277–1286.
- Maulidi, R. P., Marjohan, M., Aulia, D. D., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 469–473.
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Sains*, 3(1), 153–163.
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi di kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1230–1239.
- Nurmalia, L., Iswan, I., Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan media monopoli pembelajaran IPA materi “Sumber Energi” pada siswa kelas IV SDN Margahayu VI. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Rohmah, O. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen Pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Tangerang). *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Edisi revi). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Vol. 11, Number 1). Alfabeta Bandung.
- Susanti, M. D., & Ridwan, I. R. (2022). Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Di Tema 5 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 9–15.
- Yunita, E., Dhieni, N., & Nurjannah, N. (2025). Analysis of Learning Interest Using Digital Learning Media Sekolah Enuma. *PAUDIA*, 870–884.