



Penggunaan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 7 Cakranegara

Julkifliati^{1*}, Muslehudin¹, Irawan Zain¹

¹ FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.957>

Article Info:

Received : 14 Juli 2025
Revised : 21 Juli 2025
Accepted : 08 Agustus 2025
Published : 26 Agustus 2025

Correspondence:

Julkifliati

Phone:

Abstract: This study is a Classroom Action Research (CAR) that aims to describe the use of game-based learning media, determine the improvement of students' learning motivation, assess their activeness in learning activities, and identify the improvement of learning outcomes among fifth-grade students at SDN 7 Cakranegara. The research was conducted in two cycles using observation, questionnaires, and interviews as data collection methods, and the data were analyzed quantitatively using descriptive analysis. The results showed that the use of the Monopoly game as a learning medium significantly increased students' learning motivation. Students' average motivation score increased from 61.2% (Moderate) in the pre-cycle to 74.8% (Good) in Cycle I, and further to 87.5% (Very Good) in Cycle II. This improvement was also reflected in students' activeness and learning outcomes. The activeness score increased from 54.5% (Low) in the pre-cycle to 73.7% (Good) in Cycle I, and reached 88.1% (Very Good) in Cycle II. Similarly, the average test score improved from 65.4 with a mastery percentage of 52.0% in the pre-cycle to 75.8 with 76.4% mastery in Cycle I, and finally to 85.2 with 92.3% mastery in Cycle II. These findings indicate that Monopoly-based learning media is effective in enhancing students' motivation, activeness, and learning achievement in elementary school.

Keywords: Monopoly game, learning motivation, learning innovation, elementary school, classroom action research.

Citation: Julkifliati, J., Muslehudin, & Zain, I. (2025). Penggunaan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 7 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1808–1812. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.957>

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing (Sanjaya, 2020). Di tingkat sekolah dasar, motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik mereka (Uno, 2021). Namun, tantangan yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami penurunan motivasi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton (Arsyad, 2019). Akibatnya, partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar menjadi rendah dan berdampak pada

pencapaian hasil belajar yang belum optimal (Slameto, 2020). Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian di SDN 7 Cakranegara, perhatian utama masih tertuju pada masalah motivasi belajar peserta didik kelas V. Melalui observasi awal, terlihat bahwa banyak siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Beberapa faktor, seperti metode pengajaran yang monoton, minimnya variasi media pembelajaran, dan kurangnya interaksi dalam kelas, menjadi penyebab utama rendahnya motivasi belajar (Slameto, 2020). Hal

ini sejalan dengan temuan Daryanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang interaktif dapat menurunkan tingkat keterlibatan siswa saat belajar. Oleh karena itu, pendekatan inovatif dalam pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Supriyadi et al. , 2020). Motivasi belajar merupakan faktor internal yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengakuisisi dan memahami pengetahuan (Uno, 2021). Slavín (2020) mengemukakan bahwa motivasi belajar yang tinggi bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Daryanto, 2019). Rahmawati dan Setiawan (2021) berpendapat bahwa permainan edukatif dalam pembelajaran menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penelitian oleh Nugraha et al. (2022) menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep dengan lebih efektif, karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Meskipun demikian, mayoritas penelitian masih terfokus pada permainan berbasis teknologi digital, sedangkan eksplorasi mengenai permainan berbasis papan, seperti monopoli yang dimodifikasi, masih sangat terbatas.

Kesenjangan dalam penelitian menunjukkan bahwa meskipun manfaat permainan edukatif telah terbukti dalam meningkatkan motivasi belajar, kajian mengenai penggunaan permainan monopoli yang dimodifikasi dalam konteks pembelajaran sekolah dasar masih sangat minim. Permainan monopoli memiliki keunikan tersendiri karena menggabungkan elemen strategi, kompetisi, dan interaksi sosial yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar (Setyowati, 2020). Namun, penelitian mengenai bagaimana permainan ini dapat disesuaikan dengan materi ajar serta efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 7 Cakranegara.

Studi ini mengusung pendekatan inovatif dengan memodifikasi permainan monopoli agar selaras dengan kurikulum yang berlaku, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan

interaktif (Wahyudi, 2021). Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan berorientasi pada pengalaman, serta menjadi referensi bagi para pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar.

Metode

Penelitian ini mengadopsi metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 7 Cakranegara. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran, termasuk materi pelajaran, rancangan permainan monopoli, serta instrumen untuk mengukur motivasi belajar yang meliputi angket dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan permainan monopoli dalam proses belajar mengajar sesuai dengan skenario yang telah disusun. Selanjutnya, dalam tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan mengumpulkan data melalui pengamatan serta angket motivasi belajar. Setelah data terkumpul, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran dan menentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan peningkatan motivasi belajar antar siklus. Keberhasilan penelitian ini diukur dari peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan monopoli dalam proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media permainan monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 7 Cakranegara. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi selama dua siklus pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran.

Motivasi belajar peserta didik diukur menggunakan angket yang disusun berdasarkan beberapa indikator utama, antara lain ketertarikan terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, serta partisipasi dalam diskusi kelas. Angket ini diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk mengetahui sejauh mana perubahan motivasi belajar yang terjadi. Setiap indikator dinilai

menggunakan skala penilaian yang menggambarkan tingkat motivasi dari kategori rendah hingga sangat baik.

Hasil analisis data angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran permainan monopoli. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan rata-rata skor motivasi belajar pada setiap siklus yang semakin membaik dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Data lengkap mengenai hasil pengukuran motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media permainan monopoli disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar

| Siklus | Rata-rata Skor Motivasi (%) | Kategori |
|------------|-----------------------------|-------------|
| Pra-siklus | 61,2 | Sedang |
| Siklus I | 74,8 | Baik |
| Siklus II | 87,5 | Sangat Baik |

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel, terdapat peningkatan rata-rata skor motivasi dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, rata-rata skor motivasi berada pada angka 61,2%, yang tergolong dalam kategori sedang. Setelah dilakukan intervensi pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan dalam skor motivasi, yakni mencapai 74,8% dengan kategori baik. Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus II, di mana rata-rata skor motivasi meningkat menjadi 87,5% dan masuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, yang terlihat dari pergeseran kategori dari sedang ke sangat baik seiring berjalannya siklus. Selain motivasi belajar, keaktifan peserta didik selama pembelajaran juga diamati melalui lembar observasi. Keaktifan diukur berdasarkan keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam permainan monopoli yang diterapkan dalam pembelajaran. Hasil observasi keaktifan peserta didik disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

| Siklus | Persentase Keaktifan (%) | Kategori |
|------------|--------------------------|-------------|
| Pra-siklus | 54,5 | Rendah |
| Siklus I | 73,7 | Baik |
| Siklus II | 88,1 | Sangat Baik |

Berdasarkan data dalam tabel, terjadi peningkatan persentase keaktifan dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, persentase keaktifan peserta berada pada angka 54,5%, yang

termasuk dalam kategori rendah. Setelah dilakukan intervensi pada siklus I, persentase keaktifan meningkat secara signifikan menjadi 73,7% dengan kategori baik. Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus II, di mana persentase keaktifan mencapai 88,1% dan masuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan berhasil meningkatkan keaktifan secara bertahap, dengan perubahan kategori dari rendah menjadi sangat baik dalam dua siklus. Untuk mengetahui dampak permainan monopoli terhadap pemahaman materi, dilakukan tes hasil belajar pada setiap siklus. Hasil tes dianalisis berdasarkan nilai rata-rata kelas, yang disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Pemahaman Peserta Didik

| Siklus | Rata-rata Nilai Kelas | Persentase Ketuntasan |
|------------|-----------------------|-----------------------|
| Pra-siklus | 65,4 | 52,0 |
| Siklus I | 75,8 | 76,4 |
| Siklus II | 85,2 | 92,3 |

Data dalam tabel menunjukkan peningkatan rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan dari tahap pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, rata-rata nilai kelas sebesar 65,4 dengan persentase ketuntasan 52,0%, yang mengindikasikan bahwa lebih dari setengah peserta belum mencapai standar ketuntasan. Setelah dilakukan intervensi pada siklus I, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 75,8, dan persentase ketuntasan naik secara signifikan menjadi 76,4%. Peningkatan ini berlanjut pada siklus II, di mana rata-rata nilai kelas mencapai 85,2 dengan persentase ketuntasan sebesar 92,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan berdampak positif terhadap capaian akademik peserta, sebagaimana terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan yang semakin mendekati angka maksimal.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar para peserta didik. Temuan ini memberikan kesempatan untuk analisis lebih lanjut dengan mengaitkannya dengan penelitian sebelumnya serta teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Hasil pengumpulan data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor angket motivasi dari pra-siklus hingga siklus II. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prensky (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong motivasi siswa, karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan. Penelitian oleh Hamzah dan Suyatno (2019) juga mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar peserta

didik, sehingga mereka lebih terfokus dan tertarik untuk memahami materi.

Kenaikan keaktifan peserta didik selama pembelajaran selaras dengan hasil penelitian Kiili (2005) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks permainan monopoli, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif melalui diskusi kelompok, pengambilan keputusan, dan strategi permainan yang mendukung pemahaman konsep. Lebih jauh, penelitian Sari dan Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat interaksi sosial siswa, berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi yang terjadi saat bermain monopoli membantu siswa lebih memahami konsep yang diajarkan melalui pengalaman langsung. Peningkatan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan mengindikasikan bahwa penggunaan permainan monopoli efektif dalam membantu peserta didik memahami materi. Hal ini sejalan dengan temuan Gee (2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman interaktif. Melalui permainan monopoli, siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga menerapkannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi.

Studi Suparman (2018) juga mendukung bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar, sebab siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam format menarik dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang disampaikan oleh Piaget, bahwa siswa belajar lebih efektif saat mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 7 Cakranegara. Dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik mulai pada tahap pra-siklus yang mencapai skor rata-rata 61,2% kategori (Sedang), kemudian pada tahap siklus I mencapai rata-rata skor 74,8% dengan kategori (Baik), hingga pada tahap siklus II mencapai rata-rata skor 87,5% kategori (Sangat Baik). Diikuti peningkatan keaktifan peserta didik yang mencapai skor pada tahap pra-siklus sebesar 54,5% (Rendah), siklus I sebesar 73,7% (Baik), dan siklus II sebesar 88,1% (Sangat Baik). Selain motivasi dan

keaktifan, penerapan permainan monopoli juga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai kelas dan persentase ketuntasan meningkat secara signifikan setelah penerapan metode ini dalam dua siklus pembelajaran.

Hasil tes pemahaman materi peserta didik menunjukkan rata-rata nilai kelas pada tahap pra siklus sebesar 65,4 dengan persentase ketuntasan 52,0%, Siklus I sebesar 75,8 dengan presentase ketuntasan 76,4%, dan siklus II mencapai 85,2 dengan persentase ketuntasan 92,3%. Dengan demikian, permainan monopoli tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, permainan monopoli dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar di tingkat sekolah dasar. Pendidik disarankan untuk mengembangkan dan mengadaptasi permainan ini sesuai dengan kebutuhan materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Ucapan Terimakasih

Kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada Kepala Sekolah, para guru, dan siswa kelas IV SD Negeri 7 Cakranegara atas dukungan dan kontribusi luar biasa yang telah diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, kami juga mengapresiasi semua pihak yang telah memberikan masukan, motivasi, serta bantuan selama proses penelitian hingga penulisan artikel ini. Harapan kami, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamzah, A. , dan Suyatno. (2019). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45-56.
- Kiili, K. (2005). Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24.
- Nugraha, R. , dkk. (2022). "Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. " *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 45-58.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rahmawati, D. dan Setiawan, T. (2021). "Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Berbasis Permainan. " *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 78-90.

- Sanjaya, W. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Sari, R. P. , dan Wahyuni, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(3), 78-92.
- Setyowati, L. (2020). "Peran Permainan dalam Meningkatkan Interaksi Sosial dan Motivasi Belajar Siswa. " *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(3), 56-71.
- Slameto. (2020). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparman, U. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 33-47.
- Supriyadi, B. , dkk. (2020). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. " *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 110-125.
- Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, D. (2021). "Modifikasi Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran Kreatif. " *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 98-112.