
**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DI
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 78/X KAMPUNG SINGKEP**

Rika Cahyani Putri¹, Kiki Fatmawati²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: rikachyniptri@gmail.com¹, kikifatmawati86@uinjambi.ac.id²,

Abstrak: Kurangnya minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep yang mana pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengakibatkan siswa tidak fokus dan tidak memiliki rasa tertarik pada saat belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menerapkan media pembelajaran monopoli. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada masa pra siklus sebesar 67 dari jumlah keseluruhan siswa. Saat dilakukan Tindakan pada siklus I rata-ratanya meningkat menjadi 72,53 dan kemudian setelah dilakukan siklus II rata-ratanya mengalami peningkatan yang signifikan yaitu menjadi 78,5.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, Monopoli.

Abstract: The lack of interest in learning of grade V students of State Elementary School 78/X Kampung Singkep which is during the learning process takes place and results in students not focusing and not having a sense of interest in learning. Therefore, this study aims to determine the increase in learning interest of grade V students in Natural and Social Sciences (IPAS) subjects by applying monopoly learning media. This study used a Classroom Action Research design. This research consists of two cycles, each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection techniques were observation, interview, questionnaire and documentation. The results of the study showed that the average interest in learning of students in the pre-cycle period was 67 of the total number of students. When the action was taken in cycle I, the average increased to 72.53 and then after cycle II, the average increased significantly to 78.5.

Keywords: Learning Interest, Learning Media, Monopoly.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka adalah salah satu penyempurnaan kurikulum terbaru dari kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum Merdeka mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2022/2023 di sekolah dasar, khususnya pada kelas satu dan empat. Salah satu perbedaan antara

kurikulum Merdeka dan kurikulum sebelumnya adalah adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Gabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD/MI karena peserta didik memandang secara terpadu dan berpikir dengan sederhana. Oleh karena itu, melalui mata pelajaran IPAS diharapkan peserta didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh (Anggita et al., 2023). Pembelajaran IPAS memberi kesempatan untuk mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia dan mempersiapkan diri untuk menghadapi kesulitan di masa depan. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksi dalam alam semesta. Juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS bertujuan agar peserta didik dapat memahami kerja alam semesta dan interaksinya dengan kehidupan manusia di muka bumi (Susilo, 2022).

Saat pembelajaran IPAS berlangsung, beberapa dari peserta didik menyukai guru ketika mengajar IPAS, sehingga semangat belajar mereka meningkat. Namun, ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam diskusi karena kurang pemahaman terhadap materi yang disampaikan, sehingga mereka cenderung berbicara atau berdiskusi tentang hal lain di luar materi pelajaran. Di sisi lain, anak-anak yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cermat dalam menyerap informasi yang diberikan. Guru memberikan tugas yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka termotivasi untuk mencoba mengerjakannya meskipun mungkin merasa kesulitan. Mayoritas siswa menikmati pembelajaran IPAS, namun ada sebagian kecil yang merasa bahwa pembelajaran tersebut membosankan karena mereka kesulitan memahami materinya. Dengan demikian, guru harus mendorong semangat belajar siswa dengan menghubungkannya dengan pengalaman dunia nyata.

Siswa yang memiliki minat tinggi dalam mempelajari IPAS, akan dilakukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan minat belajar. Siswa yang memiliki minat rendah dalam IPAS cenderung memiliki motivasi rendah untuk belajar karena kurangnya pemahaman tentang penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman

peserta didik dan memberikan wawasan baru. Mereka juga mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan efektivitas dan manfaat kegiatan belajar. Guru menyampaikan materi secara menarik, memberikan rangkuman, dan melakukan refleksi terhadap proses dan materi belajar.

Minat adalah keadaan di mana siswa tertarik dan ingin memahami serta belajar tentang suatu hal hingga mencapai tahap menciptakan dan membuktikan secara berkelanjutan. Minat hadir karena fokus pada suatu objek, memicu keinginan untuk mengetahui, mempelajari, dan membuktikan lebih lanjut. Guru harus bisa mengajar materi secara bertahap dari yang sederhana dan menggunakan media sebagai alat bantu (Ariyanti, 2021). Minat adalah faktor utama dalam proses belajar mengajar. Sama seperti hal yang menyenangkan, belajar juga harus dilakukan dengan minat. Adanya minat belajar siswa dapat mendorong mereka untuk belajar dengan senang hati dan semangat. Ciri khas, minat, pengalaman, dan keinginan belajar memiliki dampak pada proses pembelajaran. Hal tersebut dapat meningkatkan pembelajaran dan menarik perhatian siswa terhadap pentingnya proses pembelajaran, memberikan motivasi, menumbuhkan sikap positif, mendukung fasilitas pembelajaran, dan mendorong proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi, yang dapat berdampak pada minat dan kemauan siswa untuk belajar.

Memunculkan minat belajar pada siswa diperlukan sebuah alat atau media untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa. Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, siswa disarankan untuk menggunakan semua alat inderanya. Guru berusaha menyajikan rangsangan yang dapat diterima oleh indera-indera siswa. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Saat belajar, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai mediator untuk menyampaikan isi agar siswa dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan baru, menciptakan motivasi, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019a), penggunaan media pembelajaran pada tahap bimbingan mengajar akan sangat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses

pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi mata kuliah pada saat itu. Begitu pula menurut (Zaini, 2017), dengan adanya media pembelajaran maka siswa memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran maka pendidikan Guru dapat mengalihkan perhatian siswa agar tidak mendapatkan perhatian. bosan atau cepat bosan pada saat proses belajar mengajar.

Secara umum guru sudah memakai media pembelajaran seperti buku ajar yang disediakan, namun masih jarang guru yang memakai media pembelajaran berbasis permainan. Siswa kelas V masih perlu media yang dapat menambah minat belajar siswa pada pelajaran IPAS, sehingga diharapkan mampu terjadinya peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan. Kemudian guru kelas masih memakai metode ceramah saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, wali kelas harus berusaha menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan di kelas seperti bermain game dan bertanya dengan memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan. Hal inilah yang dapat membangun kembali semangat dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi akademiknya.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menggunakannya, terutama melalui pengembangan media edukasi berbasis permainan. Permainan edukasi adalah permainan yang mempunyai unsur pendidikan yang melekat dan merupakan bagian dari permainan.. Penggunaan alat permainan edukatif memberikan pengalaman belajar sambil bermain, karena permainan dapat menjadi sumber belajar paling efektif bagi anak usia sekolah dasar (Lestari, 2021). Guru dapat menggunakan permainan edukatif sebagai salah satu cara untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Salah satu jenis permainan edukatif yang bisa digunakan yaitu dengan media pembelajaran monopoli pintar.

Media Monopoli Pintar merupakan permainan edukasi berbentuk papan persegi dengan kotak-kotak berisi gambar dan dokumen ala SD kelas V yang dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan monopoli sangat menyenangkan dan menghibur, meningkatkan pembelajaran aktif siswa, memberikan umpan balik langsung dan menarik, serta mudah dibuat dan direproduksi. Selain itu penggunaan media sebagai sarana pembelajaran di kelas (Ardhani, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Afifah et al., 2023) Penggunaan media pembelajaran monopoli matematika dengan cara membagi siswa dalam kelompok permainan dimana siswa menjalankan permainan secara bergantian, kemudian setiap siswa diwajibkan menjawab soal yang terdapat pada kartu yang didapatkannya. Penggunaan media ini pada materi kecepatan dan debit mendapatkan respon yang sangat baik dan positif dari siswa kelas V SDN 2 Hadiwarno. Motivasi siswa bertambah setelah belajar menggunakan media pembelajaran monopoli matematika, ini ditandai dengan siswa penuh semangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa mampu mengerjakan tugas secara mandiri, siswa mempunyai rasa penasaran dan ingin tahu yang tinggi, siswa mempunyai daya konsentrasi yang tinggi, siswa mempunyai rasa percaya diri, siswa menganggap kesulitan sebagai tantangan yang harus dihadapi, siswa mempunyai kesabaran dan daya juang yang tinggi. Motivasi belajar siswa tersebut lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Inaz Azhar Khumairoh dengan judul “Tingkat minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran jasmani dengan media permainan monopoli” yang mana hasil dari penelitian ini yaitu PJOK adalah salah satu pembelajaran yang memiliki bagian penting dalam sistem pendidikan. PJOK berperan aktif dalam meningkatkan kesehatan jasmani, keterampilan fisik, koordinasi siswa. Keinginan (minat) belajar siswa dalam pelajaran PJOK meningkat setelah mendapat pembelajaran melalui media Permainan Monopoli. Minat belajar siswa yang meningkat mencakup empat indikator yang dipaparkan sebelumnya yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa serta perhatian siswa dalam pembelajaran PJOK (Khumairoh et al., 2025).

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli pada proses belajar di kelas dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui penerapan media pembelajaran monopoli ini siswa dapat lebih mudah menangkap informasi dan mendapatkan pemahaman mengenai materi yang disampaikan. Selain itu pembelajaran juga lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa pada kelas V masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPAS. Kesulitan yang dirasakan siswa tersebut adalah terkadang anak tidak konsentrasi dalam proses pembelajaran, ada

yang melakukan aktivitas sendiri dan ada pula yang bermain dengan teman sekelasnya saat belajar. Hal ini terjadi karena beberapa faktor yang berasal dari siswa itu sendiri, seperti kurangnya minat belajar, serta gaya belajar siswa yang juga mempengaruhi kesiapan untuk memulai belajar di kelas. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terlihat dari siswa yang kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, tidak aktif pada saat diskusi, siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan cenderung menunjukkan rasa ketidaktertarikan dalam mengikuti pelajaran IPAS tersebut. Karena kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran IPAS, siswa terkadang merasa bosan dan kurang konsentrasi ketika guru mengajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggambarkan suatu proses dinamis yang mencakup aspek perencanaan, tindakan, dan observasi-refleksi sebagai langkah-langkah yang berurutan dari satu siklus ke siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Tahap analisis data dilaksanakan setelah seluruh data sudah dikumpulkan. Data yang dimaksud mencakup hasil minat belajar para siswa, hasil pengamatan kegiatan belajar siswa, dan hasil pengamatan aktivitas mengajar oleh guru. Berikut adalah hasil data yang diperoleh:

1. Pada observasi kegiatan belajar siswa di siklus I, skor rata-rata dari hasil observasi yaitu 27,8, sementara di siklus II meningkat menjadi 41,2. Ini menandakan adanya kemajuan dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Ini juga mencerminkan peningkatan kemampuan guru dalam mengatur kelas agar dapat mendorong proses belajar siswa lebih efektif.
2. Hasil pengamatan saat pengajaran guru pada siklus I menunjukkan persentase rata-rata sebesar 65,4%, yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase rata-rata sebesar 90,4%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola kelas selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran monopoli.

3. Hasil data dari angket mengenai minat belajar siswa pada pra siklus menunjukkan rata-rata 67 dengan persentase siswa yang menunjukkan minat sebesar 13%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, minat belajar siswa meningkat menjadi rata-rata 72,53 dan persentase siswa yang berminat mencapai 40%, yang masih di bawah kriteria minat belajar yang tinggi. Untuk melihat peningkatan yang lebih jelas, tindakan dilanjutkan pada siklus II, di mana diperoleh nilai rata-rata 78,5 dan persentase siswa yang berminat mencapai 80%.

B. Interpretasi Hasil Analisis Data

1. Lembar Observasi

Lembar observasi ini dimanfaatkan oleh peneliti sebagai panduan dalam mengamati aktivitas belajar siswa serta tindakan pengajaran guru selama proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh melalui lembar observasi ini digunakan oleh peneliti untuk merefleksikan tindakan yang telah dilakukan dan juga sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan untuk siklus berikutnya. Berikut adalah hasil observasi yang diperoleh dari penelitian ini:

Tabel 1. Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa Di Kelas

Pelaksanaan	Rata-rata
Siklus I	27,8
Siklus II	41,2

Dari tabel yang ditunjukkan, terlihat adanya kemajuan signifikan dalam aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa di kelas V sebesar 27,8 kemudian pada siklus II menjadi 41,2. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan aktivitas belajar di kelas V Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep. Di bawah ini adalah hasil dari kegiatan belajar siswa yang disajikan dalam diagram berikut:

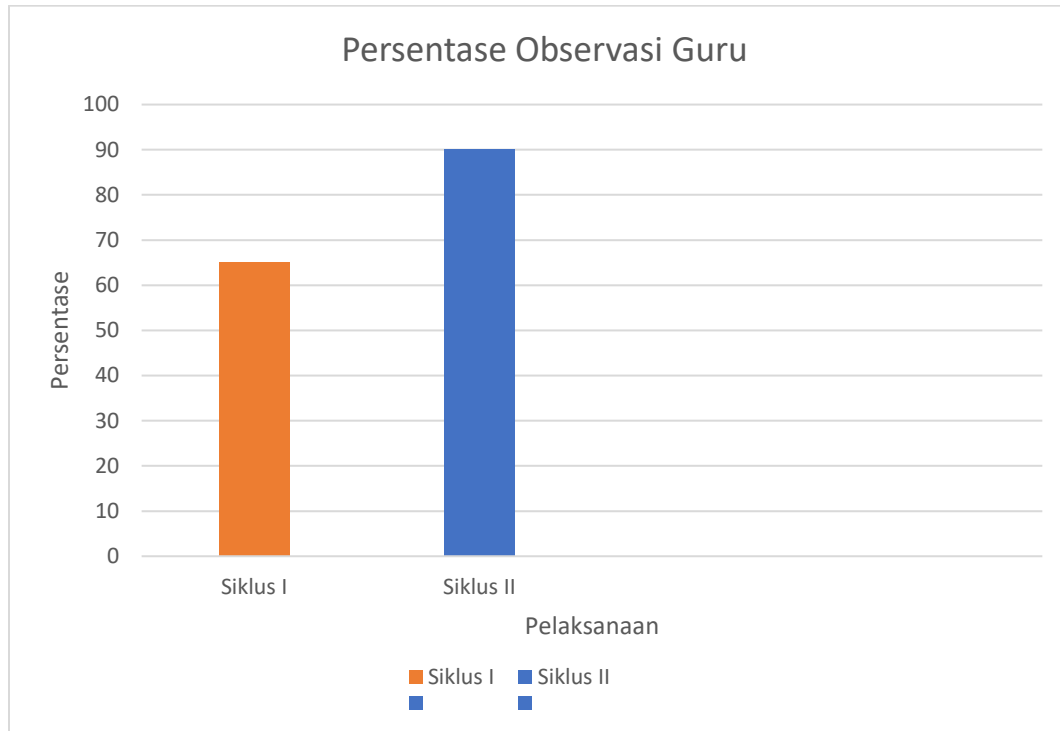
**Gambar 1. Diagram Hasil Observasi Siswa**

Adapun hasil dari observasi aktivitas kegiatan mengajar guru yang didapat didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Aktivitas Mengajar Guru

Pelaksanaan	Persentase
Siklus I	65,4%
Siklus II	90,4%

Dari tabel yang ditunjukkan, terlihat adanya kemajuan signifikan dalam kegiatan mengajar guru dari siklus I ke siklus II yang mana pada siklus I persentase hasil aktivitas mengajar guru di kelas hanya 65,4%, sedangkan pada siklus II persentasenya naik menjadi 90,4%. Ini menunjukkan bahwa guru mampu menggunakan media pembelajaran monopoli untuk mengelola kondisi kelas. Dibawah ini adalah hasil dari kegiatan mengajar guru dan disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 2. Diagram persentase kegiatan mengajar guru

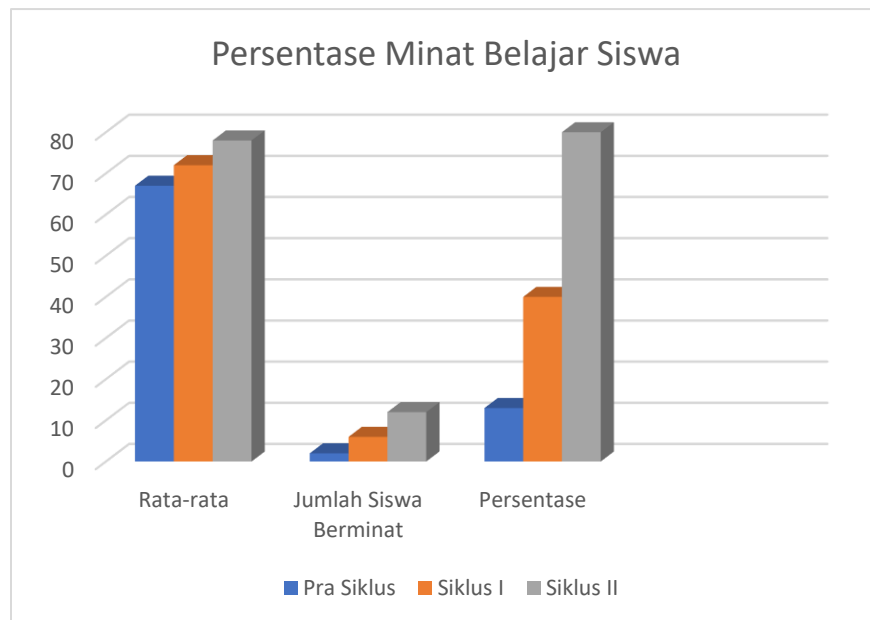
2. Angket

Pengisian aangket ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan minat belajar siswa. Berikut hasil yang diperoleh dari angket minat belaajaar siswa:

Tabel 3. Persentase angket minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli

Pelaksanaan	Rata-rata	Jumlah Siswa Yang Berminat	Persentase
Pra Siklus	67	2	13%
Siklus I	72,53	6	40%
Siklus II	78,5	12	80%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata dan persentase siswa yang berminat. Berikut dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3. Diagram persentase angket minat belajar siswa

Pembahasan

Proses pembelajaran yang menarik dapat diketahui dari keaktifan peserta didik saat belajar. Keaktifan belajar sangat berperan penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar karena siswa lebih cenderung memiliki rasa ingin tahu, keterlibatan serta semangat yang tinggi. Keaktifan belajar peserta didik ini dapat terrealisasikan jika memiliki minat belajar juga tinggi. dengan Minat belajar yang baik akan mejadikan peserta didik buat lebih ulet belajar secara berdikari tanpa adanya unsur paksaan yang membebani peserta didik buat bersungguh-sungguh dalam belajar. Dalam roses pembelajaran diperlukan alata tau media sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran penting digunakan untuk membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Keahlian guru dalam penyajian modul pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Penerapan media monopoli sebagai media pembelajaran dapat dilakukan karena memiliki banyak manfaat yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan siswa yang lebih aktif dan sangat antusias sehingga suasana belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran monopoli melatih siswa dalam hal kreativitas, kerjasama tim

persaingan antar kelompok keberanian menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan jiwa sportivitas. Namun media monopoli memiliki beberapa kekurangan yaitu memerlukan perencanaan yang harus matang, penggunaan media monopoli yang membutuhkan waktu lama untuk bermain, dan tidak efektif untuk digunakan berulang-ulang (Sihotang, 2022).

Penggunaan media pembelajaran monopoli memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihanannya adalah penyajian gambar yang memikat siswa, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti, IPS, IPA Pkn dan Bahasa Indonesia, siswa menjadi lebih aktif saat belajar dikarenakan kesempatan yang sama diperoleh setiap siswa. Media monopoli tidak hanya sekedar menyampaikan materi pembelajaran, tetapi mengembangkan dan membentuk minat siswa untuk belajar. Kerjasama tim, persaingan antar pemain dan jiwa sportivitas ditekankan pada media monopoli. Sementara beberapa kelemahan penerapan media monopoli ialah memerlukan perencanaan yang benar-benar matang karena harus melalui beberapa tahap. Penggunaan media monopoli juga membutuhkan waktu lama untuk bermain (Desyawati et al., 2021).

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, diketahui bahwa hasil penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep. Prosedur pelaksanaan kegiatan dengan memanfaatkan media pembelajaran monopoli ini telah menunjukkan hasil yang cukup berhasil dalam proses belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk kelas V di Sekolah Dasar Negeri 78/X Kampung Singkep. Hal ini terbukti dari peningkatan aktivitas belajar siswa serta guru dengan menggunakan media monopoli. Karena proses belajar menggunakan media monopoli ini adalah salah satu bentuk permainan edukatif untuk membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya serta mampu berpikir kritis dalam menciptakan pengetahuan baru. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media monopoli ini lebih fokus pada dorongan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selain itu, pada saat melakukan observasi di kelas V, terlihat dengan jelas antusiasme para siswa selama mengikuti proses pembelajaran ini sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran monopoli. Seperti yang telah terlihat, minat belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, dan dapat dinyatakan berhasil karena telah

memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pada saat pra siklus rata-rata perolehan angket minat belajar siswa hanya 67. Kemudian setelah dilaksanakan siklus I perolehan rata-rata hasil angket minat para siswa sebesar 72,53 yang mana pada perolehan rata-rata tersebut masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan maka tindakan dilanjutkan ke siklus II. Setelah pelaksanaan siklus II terlihat perolehan rata-rata hasil angket minat belajar siswa menjadi 78,5 yang mana perolehan rata-rata hasil angket minat belajar yang telah disebarkan ke siswa telah mencapai kriteria yang telah ditentukan.

Berikut adalah penjelasan mengenai keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media monopoli dalam pembelajaran ini. Siswa yang sebelumnya kurang aktif dan terkadang terlambat dalam mengumpulkan tugas kini sudah menunjukkan peningkatan dalam keaktifan serta dapat mengumpulkan pekerjaan tepat waktu. Siswa yang dahulu ragu untuk bertanya sekarang sudah lebih terbiasa untuk berinteraksi dengan bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Mereka yang kurang berkonsentrasi dalam belajar kini menunjukkan semangat yang lebih dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa yang sebelumnya kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran atau saat tugas diberikan kini sudah mampu dan mulai mengemukakan pikirannya sendiri. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media monopoli ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 78/X Kampung Singkep

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dari penelitian dengan menggunakan metode tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi pada topik B Indonesiaku Kaya Hayatinya. Penelitian ini melewati empat tahapan dari setiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I dan II terdiri dua kali pertemuan yang mana pada pertemuan pertama melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran monopoli dan pada pertemuan kedua mengerjakan lembar kerja dan juga pengisian angket minat belajar. Dalam proses penerapan media pembelajaran monopoli siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok dan guru mengarahkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket minat belajar yang dibagikan pada kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus, tingkat keberhasilan minat belajar siswa tercatat sebesar 13% dengan perolehan rata-rata keseluruhan yaitu 67 dan hanya sedikit siswa yang menunjukkan ketertarikan. Setelah diadakan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan persentase keberhasilan minat siswa menjadi 40% dengan perolehan rata-rata keseluruhan yaitu 72,53 dan masih banyak siswa yang belum menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran. Selanjutnya, setelah pelaksanaan siklus II, persentase keberhasilan minat belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 80% dengan perolehan rata-rata keseluruhan 78,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, J., Suryatin, S., Al Fath, A. (2023). *Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Scholarly Journal of Elementary School*, 3(2).
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). *Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor*. *Inventa*, 7(1), 78–84.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2).
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R dan Negara, I. G. A. O. (2021). *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review: Jurnal panajemen pendidikan dan pelatihan*. 3(1), 45–56.
- Khumairoh, I., Yusron, M., El Yunusi, M. (2025). *Tingkat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Media Permainan Monopoli*. *Jendela Olahraga*, 10(2).

- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.
- Susilo, B. E. (2022). *Konsep Desain Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*. FMIPA UNNES (blog).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). *Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini*. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.