

## **Penerapan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pancasila**

**Ilham Maulana Hijrah\*, Musnar Indra Daulay, Ramdhan Witarsa, Zuhendri, Hanisa Haris**

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

\*Corresponding Author: [ilhamaulanaa213@gmail.com](mailto:ilhamaulanaa213@gmail.com)

### **Article History**

Received : December 22<sup>th</sup>, 2025

Revised : January 20<sup>th</sup>, 2026

Accepted : February 06<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran Pancasila di kelas IV SDN 003 Langgini, Kecamatan Bangkinang, Kabupaten Kampar menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui penerapan media permainan monopoli yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pancasila melalui penerapan media permainan monopoli yang berisi soal-soal materi Pancasila dan dilengkapi kartu tantangan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan dengan empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli–Agustus 2025 dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas IV yang terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 17,5%, dan meningkat kembali dari siklus I ke siklus II sebesar 40%. Dengan demikian, penerapan media permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pancasila di SDN 003 Langgini dengan total peningkatan sebesar 57,5%.

**Keywords:** Media permainan monopoli; Minat belajar; Pembelajaran Pancasila.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Pancasila merupakan landasan penting dalam pembentukan karakter dan identitas bangsa Indonesia. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa dapat memahami nilai-nilai Pancasila serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mampu menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berpartisipasi aktif dalam membangun bangsa dan negara (Sa'adah et al., 2024). Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang berkarakter dan berkepribadian luhur. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai sarana transformasi pengetahuan, tetapi juga sebagai media pembentukan kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu,

dalam setiap proses pembelajarannya selalu disisipkan pesan-pesan moral yang dapat dijadikan teladan bagi siswa (Nurgiansah, 2021). Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dirancang secara sadar untuk menanamkan nilai moral secara berkelanjutan.

Pancasila sebagai dasar negara Republik Indonesia mengandung makna dan nilai-nilai luhur dalam setiap silanya. Nilai-nilai tersebut dirumuskan dari nilai-nilai yang telah hidup dan berkembang sejak lama dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pancasila dianggap sebagai pedoman hidup bangsa yang harus dipahami dan diamalkan oleh seluruh warga negara. Namun, pada kenyataannya sebagian besar masyarakat Indonesia masih memandang Pancasila sebatas sebagai dasar negara atau ideologi semata, tanpa memahami secara mendalam makna dan manfaat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari (Lubis et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan pentingnya penguatan pemahaman nilai Pancasila sejak usia sekolah dasar. Nilai-nilai Pancasila pada dasarnya terbentuk dari

kepribadian masyarakat Indonesia. Setiap butir Pancasila mengandung makna yang mewakili berbagai aspek kehidupan, golongan, serta adat istiadat bangsa Indonesia (Mutia et al., 2022). Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa agar lebih mudah dipahami dan diterapkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa adalah permainan monopoli. Monopoli merupakan permainan papan yang sudah sangat dikenal dan familiar di berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, termasuk siswa sekolah dasar. Media monopoli dapat melatih siswa untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, dan mengambil keputusan bersama dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini menjadikan permainan monopoli berpotensi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran berupa permainan merupakan sarana belajar yang menarik dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif serta terampil dalam kegiatan pembelajaran. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, mengasah pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa. Hal ini dikarenakan media monopoli dipadukan dengan unsur permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan (Yuliasuti, 2023). Dengan demikian, penggunaan media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Minat belajar menurut (Araniri, 2018) diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk merasa tertarik dan senang mempelajari suatu mata pelajaran. Dengan demikian, minat dapat disimpulkan sebagai keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang muncul secara sukarela tanpa adanya paksaan. Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Slameto dalam (Aulia et al., 2021) menjelaskan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, keterlibatan aktif, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap pelajaran. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin besar peluang tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 003 Langgini Bangkinang Kota, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IVB masih

dilakukan secara konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi berpusat pada guru, monoton, dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut terlihat pada siswa kelas IVB di SDN 003 Langgini, di mana sebanyak 15 siswa menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa kurang menunjukkan perasaan senang, jarang bertanya atau berdiskusi, kurang antusias, dan cenderung menunda tugas. Perhatian siswa selama pembelajaran juga minim dan kurang fokus saat guru menjelaskan. Keadaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu menarik perhatian dan minat siswa secara optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media permainan edukatif. Permainan monopoli edukatif ini dirancang dengan mengintegrasikan materi Pendidikan Pancasila ke dalam setiap petak permainan. Setiap petak berisi soal, tantangan, atau studi kasus yang berkaitan dengan sila-sila Pancasila, sehingga siswa belajar melalui aktivitas bermain. Dengan cara ini, siswa dapat memahami materi secara aktif dan kontekstual.

Dengan penerapan permainan monopoli, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Permainan ini menanamkan nilai keadilan, kerja sama, musyawarah, dan tanggung jawab melalui interaksi langsung antarsiswa. Oleh karena itu, penggunaan permainan monopoli edukatif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui

penerapan media permainan monopoli pada pembelajaran Pancasila. PTK merupakan penelitian yang dilakukan di kelas melalui tindakan tertentu secara bersiklus untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran (Arikunto, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 003 Langgini, Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau, tepatnya pada kelas IVB. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu mulai bulan Maret hingga Juni 2025, yang mencakup tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga penyusunan laporan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 003 Langgini. Sampel penelitian sekaligus subjek tindakan adalah seluruh siswa kelas IVB yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Seluruh siswa dijadikan sampel karena berada dalam satu kelas yang sama, sehingga memudahkan peneliti dalam mengamati perubahan minat belajar siswa secara menyeluruh.

Prosedur penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Susilo et al., 2022). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan media permainan monopoli yang memuat materi serta soal-soal Pancasila dan kartu tantangan. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto dan catatan lapangan sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui lembar observasi yang memuat indikator-indikator minat belajar. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru serta dokumentasi. Lembar observasi

digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dan kinerja guru selama pembelajaran menggunakan permainan monopoli, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan yang menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat ketuntasan individu dan klasikal dengan rumus (Sanjaya, 2019) :

$$KI = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Ketuntasan belajar dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Bahasa Indonesia sebesar 80. Penelitian dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan. Dengan demikian, capaian hasil belajar siswa dijadikan tolok ukur utama dalam menilai keberhasilan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai peningkatan minat belajar siswa kelas IVB SDN 003 Langgini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian diperoleh dari data observasi aktivitas siswa, angket minat belajar, serta dokumentasi yang dikumpulkan selama pelaksanaan tindakan pada setiap siklus. Pembahasan dilakukan untuk menganalisis perubahan minat belajar siswa serta efektivitas penerapan permainan monopoli dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Pelaksanaan Siklus I merupakan tahap awal penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tujuan untuk mengetahui respons awal siswa

serta gambaran awal peningkatan minat belajar setelah tindakan diberikan. Pada siklus ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, kemudian dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pada Siklus I digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan yang selanjutnya menjadi dasar perbaikan pada Siklus II.

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I dengan tujuan untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar

siswa secara lebih optimal. Perbaikan dilakukan pada strategi pelaksanaan permainan monopoli, pengelolaan kelas, serta pemberian arahan yang lebih jelas kepada siswa agar keterlibatan mereka semakin meningkat. Pelaksanaan Siklus II diharapkan mampu menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang lebih signifikan dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Perbandingan hasil minat belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran Pancasila kelas IV SDN 003 Langgini pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Perbandingan Hasil Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 003 Langgini pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		PI	PII	PI	PII
1	Perasaan Senang	60%	65%	80%	80%
2	Keterlibatan Siswa	55%	60%	70%	75%
3	Ketertarikan Siswa	30%	45%	65%	65%
4	Perhatian Siswa	45%	45%	70%	75%
	Rata-Rata	35%	50%	80%	85%
	Kategori	Kurang	Cukup	Baik	Baik

Sumber: Hasil Olah Data Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada minat belajar siswa menggunakan media permainan monopoli pada kelas IV SDN 003 Langgini. Diketahui dari 4 indikator minat belajar siswa diperoleh hasil rata-rata ketuntasan minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 35% dan meningkat pada pertemuan II sebesar 50%.

Kemudian pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 80% lalu meningkat lagi pada pertemuan II sebesar 85% secara klasikal. Untuk mengetahui perkembangan minat belajar siswa dari pratindakan, siklus I dan II pada siswa kelas IV SDN 003 Langgini secara jelas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2.** Hasil Nilai Rata-rata Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 003 Langgini

Keterangan	Data Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Presentase Klasikal	25%	42,5%	82,5%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa hasil pada tahap pratindakan menunjukkan persentase sebesar 25%. Hal ini mengindikasikan bahwa kondisi awal masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria yang diharapkan. Selanjutnya, pada Siklus I terjadi peningkatan menjadi 42,5%. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif setelah dilakukan tindakan, meskipun hasilnya masih belum optimal dan perlu dilakukan perbaikan pada tahap berikutnya.

Pada Siklus II, persentase meningkat secara signifikan menjadi 82,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan pada Siklus II berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan capaian secara maksimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang sangat signifikan dari tahap pratindakan hingga Siklus II, sehingga tindakan yang dilakukan dinilai efektif dalam meningkatkan hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

**Tabel 3.** Peningkatan Hasil Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 003 Langgini

Tahapan Perbandingan	Persentase (%)	Keterangan
Pratindakan – Siklus I	17,5	Peningkatan setelah tindakan pertama
Siklus I – Siklus II	40	Peningkatan setelah tindakan kedua
Pratindakan – Siklus (Total)	57,5	Total peningkatan dari awal hingga akhir tindakan

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan media permainan monopoli dalam pembelajaran Pancasila dari pratindakan ke siklus I yaitu 17,5%, Siklus I ke siklus II yaitu 40%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran Pancasila dapat meningkatkan sebesar 57,5% minat belajar siswa pada kelas IV SDN 003 Langgini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 003 Langgini secara signifikan. Minat belajar siswa yang pada tahap pratindakan hanya mencapai persentase klasikal sebesar 25% mengalami peningkatan bertahap pada setiap siklus hingga mencapai 82,5% pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa minat belajar sangat dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang mampu menimbulkan rasa senang dan keterlibatan aktif siswa (Saraswati & Wulandari, 2025).

Pada Siklus I, meskipun telah terjadi peningkatan minat belajar dari pratindakan menjadi 42,5%, hasil tersebut masih berada pada kategori cukup dan belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan hasil observasi, beberapa siswa masih terlihat ragu dalam berpartisipasi aktif dan belum sepenuhnya memahami aturan permainan monopoli yang diterapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan media baru, siswa masih memerlukan proses adaptasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran baru memerlukan penyesuaian agar siswa dapat memanfaatkannya secara optimal dalam proses belajar (Hidayat et al., 2025).

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Persentase klasikal meningkat menjadi 82,5% dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan perasaan senang, keterlibatan aktif, ketertarikan, dan perhatian yang tinggi selama pembelajaran. Keberhasilan ini tidak terlepas dari perbaikan strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, serta pemberian arahan yang lebih jelas dalam pelaksanaan permainan monopoli. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa minat belajar akan meningkat apabila siswa terlibat secara langsung dan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna (Prastitasari et al., 2023).

Jika ditinjau dari masing-masing indikator minat belajar, seluruh indikator mengalami peningkatan yang konsisten dari Siklus I ke Siklus II. Indikator perasaan senang dan keterlibatan siswa menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi, yang mengindikasikan bahwa permainan monopoli mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong interaksi sosial antarsiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi, kerja sama, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran (Teladaningsih et al., 2019).

Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar siswa dari pratindakan hingga Siklus II mencapai 57,5%. Hasil ini menegaskan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual melalui aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman langsung siswa akan lebih mudah

dipahami dan meningkatkan minat belajar mereka (Ningtyas & Pradikto, 2025).

Dengan demikian, penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 003 Langgini secara signifikan dan berkelanjutan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berbasis nilai seperti Pendidikan Pancasila.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada pembelajaran Pancasila di kelas IV SDN 003 Langgini melalui penerapan media permainan monopoli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan monopoli mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada permainan monopoli pada pembelajaran Pancasila dapat mengalami peningkatan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 17,5%. Peningkatan minat belajar siswa juga terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 40%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan media permainan monopoli dapat meningkatkan 57,5% minat belajar siswa pada pembelajaran Pancasila SDN 003 Langgini. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi menunjukkan adanya perubahan positif dari kondisi awal ke siklus I, dan semakin meningkat pada siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan. Permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih berani bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, penyajian materi melalui pertanyaan-pertanyaan pada permainan monopoli membantu siswa memahami konsep Pancasila dengan lebih mudah dan bermakna.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN 003 Langgini, Bangkinang Kota, yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru kelas IVB yang telah bekerja sama, memberikan

bimbingan, serta membantu peneliti selama proses pembelajaran dan pengambilan data. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas IVB SDN 003 Langgini yang telah berpartisipasi aktif dan kooperatif dalam kegiatan penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan moral, motivasi, dan semangat sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

- Araniri, N. (2018). Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Risalah Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1, March), 75–83.
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia, N. I. P., Araniri, N., & Wardany, D. K. (2021). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Al-Mau'izhoh*, 3(1), 9.
- Hidayat, M. A., Zahra, S., Rahmadati, R., Ferdiansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Jigamon Berbasis Monopoli Pada Pembelajaran Ips Kelas 5 Sdn Sungai Miao 5. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(2), 92–97.
- Lubis, R., Nabila, P., Nasution, N. I., Azzahra, L., Hasrafal, H., & Andina, F. (2024). Evolusi Remaja Usia 17-19 Tahun: Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangannya. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7906.
- Mutia, F., Ndonga, Y., & Setiawan, D. (2022). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 80–88.
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional Dan Game Terhadap Pembelajaran Kwu Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sman 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila

- Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41.
- Prastitasari, H., Isnani, N. M., Jumadi, J., Purwanti, R., & Huljannah, M. (2023). Peningkatan Aktivitas, Minat, Dan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Map Turret. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1–14.
- Sa'adah, N. L., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan Media (Monas)“Monopoli Norma Di Masyarakat” Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sdn Dupak 1 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 1–18.
- Sanjaya, D. R. H. W. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Saraswati, T. D., & Wulandari, T. S. H. (2025). Peningkatan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Upt Sdn Kutorejo 3 Menggunakan Media Permainan Kartu Domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: Jppp*, 6(1), 37–42.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (Mnc Publishing).
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 Sd: Teams Games Tournament, Keterampilan Kolaboratif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–30.
- Yuliasuti, E. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli “Mopin Ips” Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Gugus Selatan Kecamatan Sukomoro Kabupaten Magetan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 483–491.