

Peningkatan Minat Belajar Murid Melalui *Board Game Monopoli* Pada Pembelajaran IPAS Di SDN Trimulyo 02

Rohwati¹, Muhammad Abdul Basir², Choiriah³
¹²³Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

email: rohwati613@gmail.com, abdulbasir@unissula.ac.id

Abstract: Minat belajar murid merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), namun hasil observasi dan angket di kelas IV SDN Trimulyo 02 menunjukkan minat belajar murid masih rendah, khususnya pada materi Wujud Zat dan Perubahannya, akibat penggunaan media pembelajaran yang belum interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar murid melalui penerapan media Board Game Monopoli yang dimodifikasi dengan pendekatan Game Based Learning (GBL). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan, dengan subjek 29 murid kelas IV. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar berskala Likert, lembar observasi, dan dokumentasi, yang mencakup lima indikator: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar murid dari 53,37% (kategori Rendah) pada pra siklus, menjadi 69,20% (kategori Tinggi) pada Siklus I, dan 82,98% (kategori Sangat Tinggi) pada Siklus II, dengan peningkatan paling menonjol pada aspek keterlibatan. Temuan ini menunjukkan bahwa media Board Game Monopoli efektif meningkatkan minat belajar murid dan dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS.

Kata kunci: minat belajar, board game monopoli, game based learning, IPAS, penelitian tindakan kelas

Abstrak: Student interest in learning is a key factor influencing the success of Natural and Social Sciences (IPAS) instruction, yet classroom observations and questionnaires at SDN Trimulyo 02 revealed that fourth-grade students' learning interest remained low, particularly on the topic of Changes in the Properties and Forms of Matter, due to conventional and less interactive teaching media. This study aimed to describe the improvement of students' learning interest through the application of a modified Board Game Monopoly as a Game Based Learning (GBL) medium. This Classroom Action Research (CAR) followed the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of two meetings, with 29 fourth-grade students as subjects. Data were collected through a Likert-scale learning-interest questionnaire, observation sheets, and documentation, covering five indicators: enjoyment, interest, attention, involvement, and motivation. Results showed that students' learning interest increased from 53.37% (Low category) in the pre-cycle to 69.20% (High category) in Cycle I, and further to 82.98% (Very High category) in Cycle II, with the involvement aspect showing the most notable improvement. These findings indicate that the Board Game Monopoly medium is effective in enhancing students' learning interest and can be recommended as an alternative interactive learning medium for IPAS instruction.

Keywords: learning interest, board game monopoly, game based learning, IPAS, classroom action research

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi anak agar memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari maupun sebagai bekal menjadi generasi penerus bangsa. Dalam proses tersebut, kegiatan belajar mengajar tidak hanya diarahkan pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pertumbuhan minat dan keterlibatan aktif selama mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu, Hasanah (2022) menyatakan bahwa minat belajar murid dapat tercermin dari antusiasme, respon, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu mata pelajaran yang menuntut keterlibatan aktif tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang bertujuan memberikan pemahaman secara menyeluruh kepada murid tentang keterkaitan antara fenomena alam dan fenomena di lingkungan sekitar mereka (Evitasari et.,al, 2025). Selain itu, dalam pembelajaran IPAS membutuhkan partisipasi murid dalam pembelajaran. Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran seperti tanya jawab dan diskusi (Anggraeni et.,al, 2025).

Kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang belum sesuai harapan tersebut. Hasil observasi dan penyebaran angket di kelas IV SDN Trimulyo 02 menunjukkan minat belajar murid pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah, ditandai dengan murid yang kurang antusias, mudah bosan, pasif dalam bertanya maupun menjawab, serta cepat kehilangan fokus ketika pembelajaran didominasi kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru, dan mengerjakan tugas individu. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum sepenuhnya interaktif dan menyenangkan, sehingga belum mampu memfasilitasi eksplorasi aktif murid.

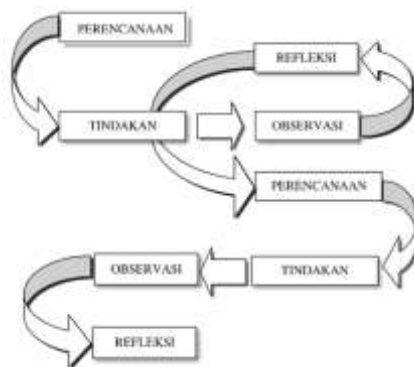
Karakteristik murid sekolah dasar yang masih dekat dengan aktivitas bermain membuat media pembelajaran berbasis permainan dapat di jadikan sebagai alternatif yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Penggunaan media interaktif berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman murid sekolah dasar (Susanti et al., 2024). Secara lebih spesifik, media Monopoli juga terbukti efektif dan praktis dalam meningkatkan belajar murid pada pembelajaran IPAS (Khairunisa & Misbah, 2024).

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, penelitian ini menerapkan Board Game Monopoli yang dimodifikasi dengan materi Wujud Zat dan Perubahannya sebagai media pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Trimulyo 02. Media ini memuat pertanyaan, kartu tantangan, dan informasi materi, sehingga murid dapat belajar sambil bermain melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan pada papan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar murid kelas IV SDN Trimulyo 02 pada pembelajaran IPAS melalui penerapan media Board Game Monopoli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas (Arianti et al., 2021). Penelitian ini berorientasi pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kondisi nyata di kelas. Oleh karena itu, tindakan yang diberikan dalam PTK merupakan suatu upaya perbaikan yang dirancang berdasarkan permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Sejalan dengan pendapat tersebut Arikunto (dalam Siregar, 2025) menyatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan di kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (dalam Syaifudin, 2021), yang setiap siklusnya mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut tahap penelitian menurut Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat dalam Gambar 1.



Gambar 1.

Model PTK Kemmis & Taggart (Sumber Parnawi dalam Anastasya dan Wulandari:2022)

Sebelum siklus pertama dimulai, dilakukan tahap prasiklus berupa observasi dan penyebaran angket di kelas IV SDN Trimulyo 02, Kecamatan Genuk, Kota Semarang, untuk memetakan kondisi awal minat belajar murid. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, materi, LKPD, serta media pembelajaran Board Game Monopoli. Tahap pelaksanaan yaitu penerapan media tersebut dalam pembelajaran IPAS. Sementara tahap observasi dilakukan dengan mengamati reaksi dan aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan tersebut kemudian dievaluasi pada tahap refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan.

Penelitian menggunakan tiga sumber data yang diperoleh dari tiga instrumen: (1) angket minat belajar bersekala likert; (2) lembar observasi; dan (3) dokumentasi kegiatan sebagai data pendukung. Dalam mengukur minat belajar murid secara akurat dan objektif, diperlukan indikator penilaian yang jelas dan terukur sebagai acuan dalam menyusun instrumen penelitian, baik angket maupun lembar observasi. Indikator minat belajar berfungsi sebagai tolok ukur yang menjabarkan aspek-aspek konkret dari minat belajar ke dalam bentuk pernyataan atau perilaku yang dapat diamati dan dinilai, sehingga data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi minat belajar murid yang sesungguhnya.

Menurut Slameto (dalam Fitria & Nuroh, 2025), minat belajar dapat diketahui melalui beberapa indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Berbeda dengan pendapat tersebut, Nurhasanah & Sobandi (2016) mengukur minat belajar melalui empat indikator, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan, dengan motivasi belajar secara eksplisit ditempatkan sebagai salah satu indikator pengukuran minat belajar yang berkaitan dengan dorongan untuk melakukan aktivitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, terdapat kesamaan pada aspek ketertarikan dan perhatian dalam belajar, sementara Slameto menekankan perasaan senang dan keterlibatan, sedangkan Nurhasanah dan Sobandi memasukkan motivasi belajar sebagai indikator tambahan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan indikator minat belajar yang disusun berdasarkan sintesis kedua pendapat tersebut, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar. Pedoman penskoran pada angket yaitu menggunakan skala likert yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Jika menjawab SS memperoleh skor 4, S skor 3, TS skor 2 dan STS skor 1. Kemudian hasil penskoran dianalisis menggunakan rumus presentase.

$$Presentase = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

(sumber: Rusliyawati (dalam Anastasaya & Wulandari, 2022))

Selanjutnya, nilai tersebut dikonversikan kedalam kriteria minat belajar. Presentase kriteria minat belajar dapat di lihat dalam tabel berikut:

Tabel 1

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Tinggi
66–80%	Tinggi
56–65%	Sedang
46–55%	Rendah

Persentase	Kategori
≤45%	Sangat Rendah

(sumber: Nurafeda & Kurnia, 2025)

Dari kriteria minat belajar tersebut, indicator ketercapaian tindakan yang di harapkan adalah lebih dari 80 %. Apabila mencapai lebih dari 80% maka dapat di katakan Board Game Monopoli dapat meningkatkan minat belajar murid dalam pembelajaran IPAS.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan, untuk mengetahui kondisi awal murid peneliti melakukan observasi dan menyebarkan angket minat belajar di kelas IV SDN Trimulyo. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui kondisi awal minat belajar murid sebelum diterapkannya Media Board Game Monopoly. Hasil pra siklus tersebut menunjukan bahwa minat belajar murid pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah hal ini dapat dilihat dari skor hasil angket dengan rata-rata skor seluruh murid mendapat presentase sebesar 53, 37%.

Setelah melaksanakan tindakan pra siklus kegiatan selanjutnya adalah membuat modul pembelajaran, LKPD, dan menyiapkan media pembelajaran. Materi yang di gunakan dalam penelitian adalah materi Perubahan Zat dan Wujudnya. Media yang akan di terapkan yaitu Board Game Monopoli. Selain itu, pada tahap ini mempersiapkan lembar observasi dan angket minat belajar murid. Lembar observasi dan angket berfungsi untuk menilai perkembangan minat belajar murid setelah menggunakan media Board Game Monopoli dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan ini, kegiatan pembelajaran diterapkan dengan menggunakan pendekatan Game Based Learning (GBL). Games Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen dan prinsip permainan seperti aturan, tantangan, skor, dan level ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman murid (Wulandari & Safitri, 2024). Tindakan pada Siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, yang kemudian dievaluasi melalui observasi dan dokumentasi terhadap aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung.

Setiap pertemuan diawali dengan salam, doa, dan presensi murid. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi "Wujud Zat dan Perubahannya" sekaligus memperkenalkan media Board Game Monopoli kepada murid kelas IV SDN Trimulyo 02 sebagai subjek penelitian. Selama pelaksanaan guru mengajak murid untuk aktif bertanya dan menghubungkan materi

dengan hal-hal yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, agar pemahaman mereka lebih mendalam.

Selanjutnya, murid dibagi ke dalam 5 kelompok untuk bermain Board Game Monopoli sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Selama permainan berlangsung, peneliti mengamati keterlibatan, perhatian, dan antusiasme setiap kelompok, sekaligus memberikan bimbingan bagi murid yang masih mengalami kesulitan. Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak murid merefleksikan pengalaman bermain dan menekankan kembali pemahaman tentang wujud zat agar dapat diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan dengan berpedoman pada indikator minat belajar murid, dapat disimpulkan secara umum murid kelas V pada siklus I ini penggunaan board game Monopoli untuk meningkatkan minat belajar pada materi IPAS "Wujud Zat dan Perubahannya" mulai menunjukkan perkembangan. Berdasarkan Tabel 4.7, sebagian besar murid berada pada kategori Sedang hingga Sangat Tinggi, yaitu 17,24% murid pada kategori Sangat Tinggi, 37,93% pada kategori Tinggi, 24,14% pada kategori Sedang, 17,24% pada kategori Rendah, dan masih tersisa 3,45% murid pada kategori Sangat Rendah. Dari beberapa aspek yang diujikan, pada siklus I ini aspek keterlibatan murid masih tergolong paling rendah dibandingkan aspek lainnya. Aspek keterlibatan perlu ditingkatkan sehingga aspek lainnya turut meningkat mengikutinya, karena keterlibatan aktif akan membuat murid lebih terlibat langsung dalam proses belajar melalui permainan, sehingga mendorongnya untuk lebih memperhatikan, merasa senang, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dalam aspek ketertarikan, sebagian besar murid menunjukkan respons yang cukup baik terhadap penggunaan media board game Monopoli sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Ketercapaian tindakan pada siklus I ini rata-rata persentasenya adalah 69,20%, yang mana termasuk dalam kategori Tinggi. Pada siklus I ini, murid masih beradaptasi untuk membiasakan diri belajar dengan menggunakan media board game Monopoli dalam pembelajaran IPAS.

d. Refleksi

Penerapan media Board Game Monopoli pada Siklus I berhasil meningkatkan minat belajar murid dari kategori Rendah (53,37%) pada pra siklus menjadi kategori Tinggi (69,20%). Aspek ketertarikan menunjukkan respons yang cukup baik dari murid, namun aspek keterlibatan masih tergolong paling rendah dibandingkan aspek lainnya, menunjukkan bahwa sebagian murid masih pasif karena masih beradaptasi dengan media pembelajaran yang baru diterapkan. Berdasarkan temuan tersebut, perbaikan pada Siklus II akan difokuskan pada peningkatan keterlibatan murid, melalui bimbingan yang lebih

intensif, penjelasan aturan permainan yang lebih jelas, pembagian peran dalam kelompok, serta pemberian penguatan bagi murid yang aktif. Dengan perbaikan ini, diharapkan seluruh aspek minat belajar dapat meningkat pada siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

a. Perencanaan

Berdasarkan refleksi Siklus I yang menunjukkan rendahnya aspek keterlibatan murid, peneliti menyusun perencanaan Siklus II dengan tetap menggunakan media Board Game Monopoli dan pendekatan Game Based Learning (GBL) pada materi yang sama, namun disertai beberapa perbaikan. Perbaikan tersebut meliputi penjelasan aturan permainan yang lebih rinci di awal pertemuan agar murid memahami perannya, pembagian giliran yang jelas dalam kelompok (melempar dadu, menjawab pertanyaan) agar setiap murid ikut aktif, bimbingan yang lebih intensif bagi kelompok yang sebelumnya kurang aktif, serta pemberian penguatan berupa pujian kepada murid atau kelompok yang aktif untuk memotivasi murid lain.

Selain itu, pada tahap ini juga mempersiapkan modul pembelajaran, LKPD, lembar observasi, dan angket minat belajar untuk mengukur perkembangan pada Siklus II. Perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan murid sehingga seluruh aspek minat belajar meningkat.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, pembelajaran tetap menggunakan pendekatan Game Based Learning (GBL) melalui media Board Game Monopoli, dengan penyempurnaan berdasarkan refleksi Siklus I. Tindakan dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, dievaluasi melalui observasi dan dokumentasi aktivitas murid. Setiap pertemuan diawali dengan salam, doa, dan presensi. Peneliti mengulas kembali materi "Wujud Zat dan Perubahannya" serta menjelaskan aturan permainan secara lebih rinci agar murid memahami perannya masing-masing. Guru juga mengajak murid aktif bertanya dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Murid kemudian dibagi ke dalam 5 kelompok yang sama untuk bermain Board Game Monopoli, dengan pembagian giliran yang lebih jelas (melempar dadu, menjawab pertanyaan) agar setiap murid ikut aktif. Peneliti memberikan bimbingan lebih intensif kepada kelompok yang sebelumnya kurang aktif, serta penguatan/pujian bagi murid atau kelompok yang aktif. Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak murid merefleksikan pengalaman bermain dan menekankan kembali pemahaman materi.

c. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil angket, penggunaan media Board Game Monopoli pada Siklus II menunjukkan peningkatan signifikan

dibandingkan Siklus I. Sebagian besar murid berada pada kategori Tinggi hingga Sangat Tinggi, yaitu 42,86% kategori Sangat Tinggi, 42,86% Tinggi, 10,71% Sedang, dan hanya 3,57% Rendah, tanpa ada lagi murid berkategori Sangat Rendah. Seluruh aspek minat belajar telah mencapai kategori Sangat Tinggi: perhatian 83,33%, perasaan senang 83,04%, keterlibatan 82,14%, ketertarikan 83,63%, dan motivasi belajar 82,74%. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek keterlibatan, yang naik dari 66,96% pada Siklus I menjadi 82,14%, menunjukkan bahwa perbaikan yang diterapkan berhasil mendorong murid lebih aktif.

Ketercapaian tindakan pada Siklus II rata-rata sebesar 82,98% (kategori Sangat Tinggi), dengan hasil observasi menunjukkan 14 dari 15 indikator (93,33%) terlihat dan hanya tersisa satu murid yang masih pasif. Dengan demikian, penelitian dinyatakan telah mencapai kriteria keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Hasil pelaksanaan Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan yang direncanakan berdasarkan refleksi Siklus I berhasil diterapkan dengan baik. Aspek keterlibatan yang sebelumnya menjadi kelemahan meningkat signifikan dari 66,96% menjadi 82,14%, menunjukkan bahwa bimbingan yang lebih intensif, kejelasan aturan permainan, serta pembagian peran dalam kelompok efektif mendorong murid untuk lebih aktif. Seluruh aspek minat belajar telah mencapai kategori Sangat Tinggi, dengan hanya tersisa satu murid yang masih teramat pasif.

Dengan tercapainya rata-rata persentase minat belajar sebesar 82,98% (kategori Sangat Tinggi) dan 85,71% murid berada pada kategori Tinggi hingga Sangat Tinggi, kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena tujuan penelitian telah tercapai secara optimal.

3. Perbandingan Per Siklus

Table 2. Hasil Perbandingan Per Siklus

Aspek yang Diukur	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Persentase Minat Belajar	53,37%	69,20%	82,98%
Kategori Keseluruhan	Rendah	Tinggi	Sangat Tinggi

Data pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan minat belajar murid secara konsisten di setiap tahap penelitian. Pada Pra Siklus, minat belajar murid berada pada kategori Rendah (53,37%). Setelah diterapkan media Board Game Monopoli pada Siklus I, minat belajar meningkat menjadi kategori Tinggi (69,20%), meskipun aspek keterlibatan murid masih perlu diperbaiki.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I, minat belajar murid pada Siklus II meningkat signifikan menjadi kategori Sangat Tinggi (82,98%), atau naik 29,61 poin dari Pra Siklus. Peningkatan ini

menunjukkan bahwa penerapan media Board Game Monopoli efektif meningkatkan minat belajar murid, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Board Game Monopoli dengan pendekatan Game Based Learning (GBL) mampu meningkatkan minat belajar murid kelas IV SDN Trimulyo 02 pada pembelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya.

Pada kondisi pra siklus, minat belajar murid masih tergolong rendah dengan rata-rata persentase sebesar 53,37%. Setelah diterapkan tindakan pada Siklus I, minat belajar murid meningkat menjadi 69,20% (kategori Tinggi), meskipun aspek keterlibatan masih menjadi aspek dengan capaian terendah karena murid masih beradaptasi dengan media pembelajaran yang baru diterapkan. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan perbaikan berupa penjelasan aturan permainan yang lebih rinci, pembagian peran dalam kelompok, bimbingan yang lebih intensif, serta pemberian penguatan bagi murid yang aktif.

Perbaikan tersebut terbukti efektif pada Siklus II, di mana minat belajar murid meningkat signifikan menjadi 82,98% (kategori Sangat Tinggi), dengan 85,71% murid berada pada kategori Tinggi hingga Sangat Tinggi. Seluruh aspek minat belajar, yaitu perhatian, perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan motivasi belajar, telah mencapai kategori Sangat Tinggi, termasuk aspek keterlibatan yang meningkat tajam dari 66,96% menjadi 82,14%.

Dengan tercapainya kriteria keberhasilan pada Siklus II, penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Board Game Monopoli efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar murid, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

REFERENSI

- N N Arianti., I G Astawan., & Krisnaningsih M.(2021). Penerapan Model Pembelajaran ICARE untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVB SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 240–250. doi:10.23887/jippg.v4i2.35571.
- A D N Fitria & E Z Nuroh.(2025). Analysis of elementary school students' interest in learning with digital learning media: Analisis minat belajar siswa sekolah dasar dengan media pembelajaran digital. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(4), 1-10. doi:<https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.91>
- I Anastasya & I Wulandari.(2022). Meningkatkan Karakter Peduli Sosial Siswa SD Melalui Pembiasaan Tri Hita Karana. *Jurnal Education*, 8(3), 992-1002. doi:10.31949/educatio.v8i3.3084
- L F Siregar., S P Sari., & M R Pakpahan.(2025). PENERAPAN MEDIA PAPAN MUSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI KPK DAN FPB DI KELAS IV SD NEGERI 064966 MEDAN.

Jurnal Keislaman dan Ilmu pendidikan, 5(4), 1080-1092.
 doi:<https://doi.org/10.58578/alsys.v5i4.6216>

Nurhasanah & Subandi.(2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
 doi:<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Nurfaeda P & I R Kurnia (2025). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SDN Mekar Mukti 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 388-395. doi: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2564>

S A Wulandari & Safitri S.(2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34-41. Retrieved from <https://ejournal.uniramalang.ac.id/jipsos/id/article/view/3507/2794>

Syaifudin. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo:Journal of Islamic Studies*, 2(1), 1-17.

Sihotang. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin 60-67, 60(67).
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309/4265>

Evitasari D., Pancasari.D.T., & Sugoyanta G. (2025). Penerapan Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. : Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin 60-67, 60(67).
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309/4265>

Anggraini M., Mulyani S., & Musa D. (2025).Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial . *Jurnal Genta Mulian* 141-151, 16(1).
<https://ejournal.uncm/index.php/gm>

Susanti D., Nuriasyifa H.,F., & Khira N. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Handayam* 380-391, 15(2).
<https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>

Khairunisa & Misbah. (2024).Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Belajar Siswa IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*17-28, 9(4).
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.19170>