JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Implementation of the Monopoly Media-Assisted Problem-Based Learning Model to Improve Motivation and Learning Achievement in Pancasila Education

Lina Septiani[1], *Aji Heru Muslim*[2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia[1,2]

Article Information
Submitted : June 11, 2026
Reviewed : June 25, 2026
Published : July 17, 2026

Keyword
Problem Based Learning
Monopoly Media
Motivation
Learning Achievement

Correspondence Email
linaseptiani815@gmail.com

ABSTRACT

This study addresses the deficiencies in Pancasila Education learning outcomes and motivation among fifth graders at SD N 1 Susukan. Initial data indicated that student scores fell short of the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) due to conventional teaching models, unengaging media, and low classroom participation. To tackle this, the research investigates the deployment of a Problem-Based Learning (PBL) model coupled with monopoly game media. Conducted as a two-cycle Classroom Action Research (CAR), this study utilizes a mixed qualitative-quantitative descriptive approach. Data were harvested from 28 fifth-grade students via observation, motivational questionnaires, achievement tests, and documentation, then evaluated using descriptive statistics and qualitative techniques. The intervention proved highly effective; student motivation climbed from 71% (Cycle I) to 85% (Cycle II), and achievement proficiency rose from 62.50% to 82.14%. Ultimately, the combination of PBL and monopoly media has contributed to improving fifth-grade student achievement and motivation in Pancasila Education.

DOI: https://doi.org/10.22437/gentala.v11i2.56902

PENDAHULUAN

Eksistensi manusia tidak dapat dilepaskan dari peran krusial Pendidikan. Melalui proses edukasi, seseorang individu maupun menginternalisasi nilai-nilai kebajikan, membentuk karakter diri, sekaligus membangun kesiapan dalam menyongsong tantangan masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, Pristiwanti dkk, (2022) menegaskan bahwa esensi pendidikan mencakup akumulasi pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat tanpa batas ruang dan waktu, serta berorientasi pada transformasi positif individu. Disamping itu, kurikulum Merdeka menawarkan beragam inovasi baru yang dirancang untuk mendukung pendidik serta pemimpin sekolah dalam menyusun kegiatan belajar mengajar yang kontekstual, berbobot, sekaligus rekreatif bagi siswa (Damayanti dkk, 2023).

Melalui sistem pendidikan yang berkualitas, generasi muda dengan kepribadian luhur dan moral yang kuat dapat dibentuk. Di sisi lain, efektivitas capaian pendidikan tersebut sangat bergantung pada kontribusi serta kompetensi guru saat mengelola aktivitas pembelajaran di kelas. Guru merupakan komponen utama dalam penyelenggaraan Pendidikan karena keberadaannya memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan siswa.

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Efektivitas pencapaian target pembelajaran pada dasarnya ditentukan oleh kualitas interaksi proses belajar mengajar itu sendiri (Zulfatunnisa, 2022). Kondisi ini menuntut pendidik untuk kompeten dalam menyusun serta mengendalikan suasana kelas secara kreatif melalui penerapan ragam strategi pembelajaran (Andini dkk, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD N 1 Susukan, pada motivasi dan prestasi belajar siswa masih rendah. Indikator rendahnya motivasi ini tampak dari perilaku siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, seperti banyak siswa yang cepat jenuh karena aktivitas kelas bersifat repetitif, kurang gigih saat menghadapi tantangan soal yang rumit. Selain itu, sebagian siswa belum menunjukkan kemandirian dalam belajar dan kurang berani mengemukakan pendapat, siswa belum menikmati proses pemecahan masalah karena lebih menginginkan jawaban cepat dari pada memahami prosesnya, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi serta prestasi belajar. Capaian prestasi belajar siswa di SD N 1 Susukan untuk mata pelajaran pendidikan pancasila masih berada di bawah standar optimal. Fenomena ini diketahui dari perolehan nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) semester satu pada tahun ajaran 2025/2026. Dari 28 siswa, hanya 10 siswa (35%) yang mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 18 siswa (64%) belum mencapai KKTP. Berdasarkan temuan data ini, dapat disimpulkan bahwa minimnya dorongan internal atau motivasi dalam belajar berkolerasi kuat pada redahnya prestasi belajar siswa.

Menurut Rahman (2021), keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi salah satunya oleh faktor motivasi. Keinginan yang tumbuh dalam diri seseorang untuk belajar akan mendorong tercapainya hasil yang diharapkan. Motivasi belajar berperan sebagai faktor penentu utama dalam mencapai tingkat yang optimal (Santosa, 2021). Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki. Semakin tinggi motivasi belajar, semakin besar usaha dan semangat siswa dalam belajar sehingga prestasi yang dicapai cenderung optimal. Sebaliknya, motivasi yang rendah dapat menurunnya mutu hasil belajar (Rahman, 2021). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam belajar merupakan variable kunci yang melandasi keberhasilan siswa untuk meraih prestasi belajar yang baik.

Indikator krusial dalam mengukur tingkatan keberhasilan suatu sistem pendidikan tidak hanya bertumpu pada motivasi, melainkan juga pada prestasi belajar yang diraih siswa. Syafira (2022), mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan representasi dari hasil usaha seseorang dalam memperoleh pengetahuan dan keahlian, yang diraih melalui berbagai metode

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

pembelajaran formal seperti sekolah. Prestasi belajar ini umumnya berkorelasi langsung dengan penilaian dari guru, yang mana evaluasi tersebut menjadi alat ukur untuk memetakan pemahaman serta kemampuan siswa dalam jangka waktu tertentu yang diwujudkan melalui simbol angka maupun kategori huruf.

Berdasarkan urgensi masalah lapangan, pembaruan metode mengejar sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Efektivitas strategi ini dapat dicapai lewat sinkronisasi antara model mengajar dan media edukatif yang kontekstual. Sebagai solusi konkret, penerapan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli dapat diimplemetasikan untuk mengatasi kendala tersebut.

Model pembelajaran PBL *(Problem Based Learning)* merupakan sebuah strategi edukasi yang sangat efektif dalam menstimulasi kerja sama antar siswa. Skema PBL ini menitikberatkan pada aktivitas penyelesaian masalah nyata sebagai fondasi utama di dalam dinamika belajar kelas (Rahayu dkk, 2024). Pada praktiknya siswa didorong untuk berpartisipasi secara intensif lewat diskusi kelompok guna mengurai masalah yang relevan dengan topik bahasan. Interaksi semacam ini mampu mengasah kecakapan sosial siswa, termasuk kerja sama dan keterampilan berkomunikasi, sekaligus memfasilitasi mereka dalam menginternalisasi serta mengaplikasikan keilmuan secara lebih kontekstual. Model pembelajaran ini berpusat pada siswa *(student-centered)* dan berorientasi jangka panjang. Di sini, siswa bertindak sebagai pelaku utama yang merancang, mengeksplorasi, dan melaporkan kegiatan secara mandiri. Melalui pendekatan interdisipliner, mereka dihadapkan langsung pada masalah nyata kehidupan sehari-hari untuk belajar memahami sekaligus memecahkannya (Walenta, 2022). Pada akhirnya, pendekatan ini berkontribusi positif dalam keterlibatan aktif siswa dan daya serap pemahaman siswa terhadap materi ajar (Widiyastuti dkk, 2024).

Efektivitas proses belajar mengajar salah satunya ditentukan oleh adanya perangkat atau media instruksional di dalam kelas. Alat bantu ini memegang andil sebagai sumber belajar yang memfasilitasi guru dalam memperdalam pemahaman teoritis siswa. Menurut Noviani dkk (2024), pengintegrasian media di sekolah mampu mendukung efisiensi penyampaian materi, sehingga wawasan yang diterima siswa menjadi lebih luas dan tidak monoton. Dalam Upaya memikat atensi belajar, model PBL *(Problem Based Learning)* dapat dikolaborasikan dengan media edukatif yang kreatif seperti permainan monopoli. Berdasarkan pandangan Hijrah,

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

(2026), monopoli dikategorikan sebagai *board game* yang sudah sangat akrab bagi masyarakat luas, tidak terkecuali bagi anak-anak usia sekolah dasar. Implementasi media berbasis permainan ini terbukti mampu menstimulasi kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, membangun kerja sama kelompok, serta mengambil tindakan bersama dalam suasana yang menghibur. Oleh karena itu, permainan monopoli dinilai memiliki prospek yang baik sebagai alat bantu pengajaran yang berdaya guna tinggi.

Relevansi penelitian ini didukung oleh beberapa temuan terdahulu mengenai efektivitas model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli membawa pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Studi yang dipaparkan oleh Sari dkk, (2023), menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pendidikan pancasila meningkat setelah diterapkan model PBL berbantuan media *puzzle* pada kelas I Amanah di SD Muhammadiyah Kleco 2. Selaras dengan hal tersebut, Amelia dkk, (2024), menemukan bahwa penggunaan permainan monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD N Gading V Surabaya pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Di sisi lain, Badarudin dkk, (2022), mengemukakan dalam temuan risetnya bahwa skema PBL berbasis literasi mampu mengoptimalkan kecakapan berpikir kritis sekaligus kemadirian siswa. Manfaat serupa dari penggunaan media monopoli ditemukan pada Tingkat kelas IV dalam pembelajaran IPAS di SDN Dukuhan Kerten (Mulyani dkk, 2022). Namun demikian, penelitian-penelitian terdahulu tersebut masih memisahkan antara efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media permainan monopoli, serta umumnya baru mengukur salah satu aspek luaran belajar saja, baik motivasi maupun hasil belajar secara parsial. Belum ditemukan kajian mendalam mengenai integrasi terstruktur sintaks PBL ke dalam media permainan monopoli untuk mengatasi kompleksitas materi Pendidikan Pancasila.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian masalah-masalah kontekstual Pancasila ke dalam mekanisme permainan monopoli untuk mendorong penalaran kritis siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa kelas V SD N 1 Susukan secara simultan.

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksankan di SD N 1 Susukan sepanjang semester genap tahun pelajaran 2025/2026 pada tanggal 2 Maret 2026 sampai dengan 8 April 2026. Sebanyak 28 siswa kelas V dilibatkan penuh sebagai subjek dalam penelitian ini. Desain penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan Taggart yang mencangkup empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Penelitian ini berjalan dalam dua siklus, di mana evaluasi atau hasil refleksi dari tiap tahapan mendasari pembenahan tindakan pada siklus selanjutnya.

Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi melalui instrument yang relevan. Teknis analisis data menggabungkan pendekatan kualitatif (reduksi data, display data, verifikasi kesimpulan) dan kuantitatif deskriptif (perhitungan rata-rata dan presentase). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan pemenuhan nilai rata-rata hasil belajar sekurang-kurangnya 75 dengan ketuntasan klasikal minimal 78%, serta persentase rata-rata motivasi belajar mencapai ambang minimum 75% (kategori tinggi).

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Motivasi Belajar

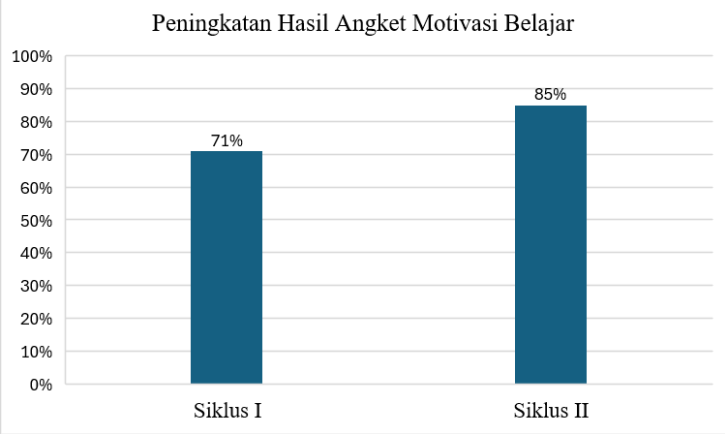
Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SD N 1 Susukan pada tanggal 2 Maret 2026 sampai dengan 8 April 2026. Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi aktivitas kelas (guru dan siswa), serta pengukuran dimensi motivasi menggunakan angket. Angket motivasi belajar diberikan pada akhir tiap siklus untuk menjaring data perkembangan siswa pada saat pembelajaran. Fokus utamanya adalah mengevaluasi tanggapan siswa terhadap penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Temuan data mengonfirmasi adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapaun hasil angket motivasi belajar siswa pada setiap siklus disajikan pada tabel dan gambar histogram berikut:

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Siklus I	Siklus II
Motivasi Belajar	Rata-rata	71%	85%
	Kriteria	Tinggi	Sangat Tinggi

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id



Gambar 1. Peningkatan Hasil Motivasi Belajar

Data dari tabel 1 dan gambar 1 menunjukkan peningkatan konsisten pada motivasi belajar siswa kelas V SD N 1 Susukan setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli dalam pendidikan pancasila. Skor motivasi pada siklus I mencapai 71% (kategori tinggi), lalu meningkat menjadi 85% (kategori sangat tinggi) pada siklus II.

Perkembangan ini menandakan adanya dampak positif tindakan terhadap aspek motivasi belajar siswa, dengan pertumbuhan margin sebesar 14% jika dibandingkan antar siklus. Pencapaian ini sekaligus menjadi bukti terpenuhinya indikator keberhasilan penelitian pada variabel motivasi. Selain itu, respons positif dari siswa terekan jelas melalui akumulasi data angket. Dengan demikian, dapat disimpilksn bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD N 1 Susukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

B. Hasil Prestasi Belajar

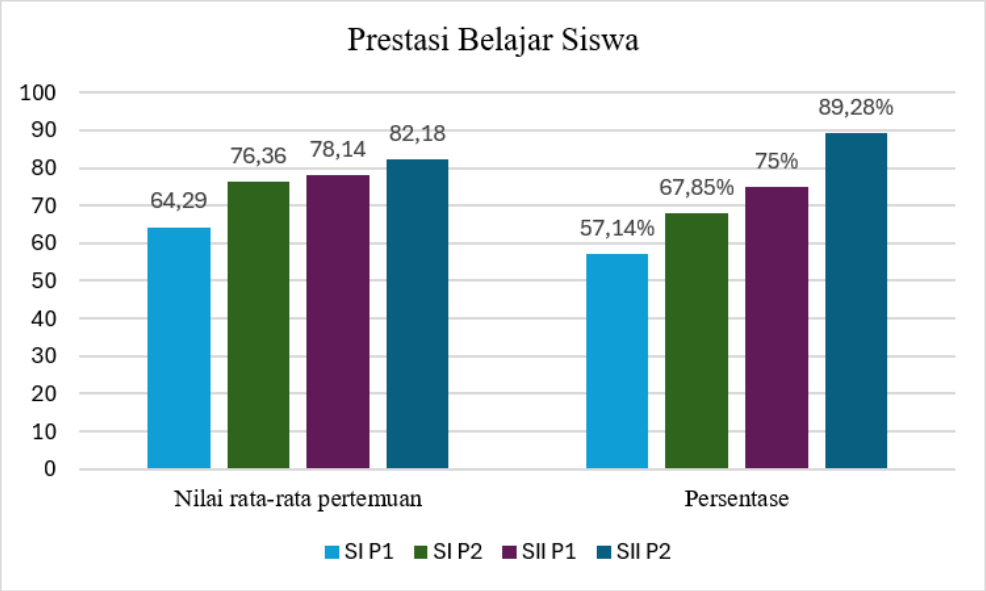
Data angket membuktikan bahwa motivasi belajar memberikan dampak searah terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa diukur menggunakan soal evaluasi yang berjumlah sepuluh soal essay yang diberikan kepada siswa. Soal diselesaikan secara individu yang dibagikan di setiap akhir pertemuan. Hasil pengukuran komparatif dari tindakan ini disajikan secara visual melalui tabel dan gambar histogram di bawah ini:

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Tabel 2. Hasil Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa

No.	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		PI	PII	PI	PII
1.	KKTP	75	75	75	75
2.	Jumlah Siswa	28	28	28	28
3.	Tuntas > 75	16	19	21	25
4.	Tidak Tuntas < 75	12	9	7	3
5.	Rata-Rata	64,29	76,36	78,14	82,18
6.	Rata-Rata Siklus	70,32		80,16	
7.	Presentase Ketuntasan Belajar	57,14%	67,85%	75%	89,28%
8.	Ketuntasan Klasikal	62,50%		82,14%	
9.	Kriteria	Cukup		Sangat Baik	



Gambar 2. Histogram Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila

Berdasarkan data tabel 2 dan gambar 2, menunjukkan kenaikan prestasi beajar siswa kelas V SD N 1 Susukan pada setiap pertemuan selama intervensi tindakan kelas. Di siklus I pertemuan I, rata-rata pencapaian siswa bernilai 64,29 dengan presentase ketintasan sebesar 57,14%. Angka ini kemudian meningkat pada pertemuan 2, dimana, rata-rata kelas naik menjadi 76,36 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 67,85%.

Progres positif pada variabel prestasi belajar juga terlihat sepanjang siklus II. Evaluasi kuantitatif pada pertemuan awal diketahui perolehan nilai rata-rata siswa sebesar 78,14, dengan presentase siswa yang memenuhi kriteria tuntas berada di angka 75%. Hal ini semakin menguat pada pertemuan berikutnya, ditandai dengan perolehan skor rata-rata yang naik menjadi 82,18 serta presenntase ketuntasan klasikal yang menembus 89,28%. Di samping itu, grafik

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

ketuntasan menunjukkan akumulasi jumlah siswa yang lulus KKTP terus bertambah secara signifikan, berkembang dari semula 16 orang pada siklus I pertemuan I hingga mencapai 25 orang pada siklus II pertemuan 2.

Secara keseluruhan, capaian siswa pada tindakan siklus I mencatatkan rata-rata nilai sebesar 70,32 dan pemenuhan ketuntasan klasikal di angka 62,50% dengan kriteria cukup. Kondisi tersebut membaik pada siklus II, di mana nilai rata-rata kelas melonjak ke angka 80,16 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 82,14% yang dikategorikan sangat baik. Adanya peningkatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan model *Problem Based Learning* berbantuan media permainan monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar siswa sepanjang siklus berjalan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi penerapan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantua media monopoli terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SD N 1 Susukan pada materi pendidikan pancasila. Berdasarkan paparan temuan data, disimpulksn bahwa intervensi melalui model dan media pembelajaran ini sukses memberikan dampak yang konstruktif bagi perkembangan belajar siswa. Indikator keberhasilan tersebut dibuktikan oleh hasil pengukuran angket motivasi serta hasil evaluasi siswa yang senantiasa bergerak naik dari siklus pertama hingga siklus terakhir.

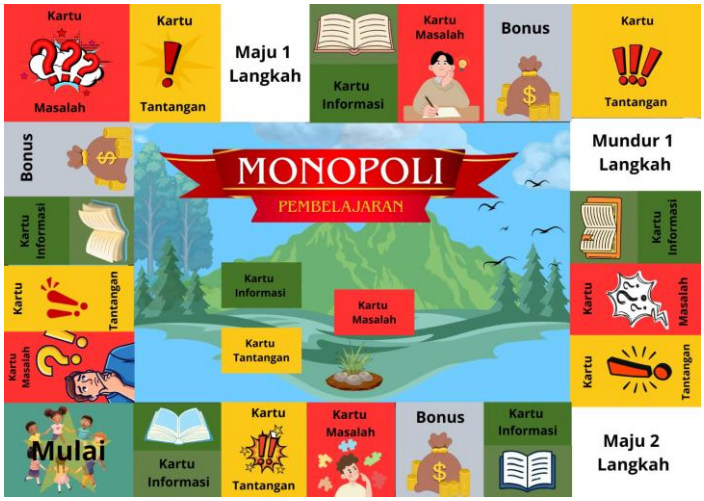
Pada awal pelaksanaan tindakan di siklus pertama, indikator motivasi dan prestasi belajar siswa belum memperlihatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan data empiris, rata-rata motivasi belajar siswa pada Siklus I baru menyentuh angka 71%. Hal tersebut disebabkan karena masih didapati beberapa siswa yang pasif saat kerja kelompok, canggung dalam menyampaikan ide, serta belum sepenuhnya beradaptasi dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli. Kondisi aktivitas yang belum optimal ini berbanding lurus dengan perolehan prestasi belajar siswa yang sebagian besar belum mencapai ambang batas ketuntasan minimum.

Mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan perbaikan strategis pada siklus kedua berupa intensifikasi kerja kelompok melalui pemanfaatan media permainan monopoli yang interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah "Monopoli Pembelajaran" yang didesain secara visual dengan warna-warna cerah dan ilustrasi yang menarik perhatian siswa usia sekolah dasar. Berbeda

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

dengan monopoli konvensional yang berorientasi pada transaksi ekonomi, struktur petak dan komponen pada papan monopoli ini dirancang khusus untuk memfasilitasi materi Pendidikan Pancasila. Berikut gambar media monopoli yang digunakan:



Gambar 3. Media Monopoli

Hubungan sinergis antara model *Problem Based Learning* dan media monopoli tersebut diurai secara sistematis melalui tahapan pembelajaran berikut: Pembelajaran diawali dengan orientasi siswa pada masalah (sintaks 1), di mana guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengenalkan papan monopoli sebagai media investigasi. Selanjutnya, pada tahap mengorganisasi siswa untuk belajar (sintaks 2), Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok berkumpul mengelilingi papan monopoli, menempatkan bidik perwakilannya di petak "Mulai", dan bersiap melakukan kerja kelompok secara kolaboratif. Tahap inti terjadi pada saat membimbing penyelidikan kelompok (sintaks 3); di sini, siswa melempar dadu secara bergantian untuk menentukan langkah bidik. Jika mendarat di kartu informasi (hijau), kelompok melakukan aktivitas literasi untuk mengumpulkan data dan memahami konsep dasar materi Pendidikan Pancasila.; jika mendarat di kartu masalah (merah), kelompok dihadapkan pada studi kasus nyata yang menuntut penyelidikan mendalam. Di bawah bimbingan guru, kelompok harus berdiskusi secara kritis untuk menyelidiki dan mencari solusi logis atas masalah tersebut, dan jika mendarat di kartu tantangan (kuning), siswa menjawab kuis interaktif secara spontan. Setelah permainan selesai, siswa melakukan tahapan mengembangkan dan menyajikan hasil karya (sintaks 4) dengan cara setiap kelompok merangkum hasil pemecahan masalah yang mereka

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

dapatkan dari kartu-kartu monopoli untuk dipresentasikan di depan kelas. Pembelajaran diakhiri dengan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Sintaks 5 PBL): Guru bersama siswa mengevaluasi jawaban dari setiap kartu masalah yang berhasil dipecahkan selama permainan dan memberikan konfirmasi materi.

Penerapan sintaks *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli ini terbukti berhasil menghidupkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Dampak langsung dari meningkatnya kualitas aktivitas ini adalah melonjaknya motivasi belajar siswa pada Siklus II hingga mencapai rata-rata 85%. Keterlibatan langsung dalam memecahkan masalah kelompok mengubah sikap siswa menjadi lebih bersemangat, responsif dalam berdiskusi, percaya diri untuk bertanya, dan berani mengemukakan pendapat.

Peningkatan motivasi belajar tersebut sejalan dengan pemikiran De Cecco dan Crawford (dalam Djamarah, 2008:169), yang menegaskan bahwa stimulus eksternal dari pendidik sangat krusial dalam memicu motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli hadir sebagai stimulus eksternal utama tersebut. Stimulasi tersebut diwujudkan melalui pemberian ekspektasi yang logis, apresiasi atau *reward*, penumbuhan semangat intrinsik, serta pengarahan orientasi perilaku siswa agar sejalan dengan target pembelajaran. Di samping itu, seluruh parameter motivasi yang dirumuskan oleh Uno, H. B. (2016:23), mencakup hasrat untuk sukses, urgensi kebutuhan belajar, visi serta impian masa depan, rekognisi dalam proses akademis, aktivitas kelas yang atraktif, hingga kondusivitas ruang belajar turut memperlihatkan eskalasi yang positif sepanjang implementasi siklus tindakan kelas ini.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga didukung oleh pemanfaatan media monopoli melalui pendekatan *Games-Based Learning*. Penggunaan media monopoli semakin memperkuat keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain sambil belajar. Prananda, dkk, (2024), menjelaskan bahwa integrasi komponen gim dalam pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang interaktif sekaligus rekreatif. Keterlibatan mendalam siswa dipicu oleh adanya tantangan, kompetisi, serta sistem penghargaan. Dalam skema PBL *(Problem Based Learning)*, media monopoli mampu menguatkan tiap fase pemecahan masalah. Melalui kartu pertanyaan atau kasus yang ada di dalam permainan, siswa dilatih secara bertahap untuk mengenali masalah, menggali informasi, mendiskusikan solusi, dan menetapkan jawaban. Karena karakteristik PBL *(Problem Based*

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Learning) didominasi oleh kerja sama tim, aspek interaksi kelompok memegang peranan penting. Berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky, proses kognitif terjadi melalui hubungan sosial, di mana pengetahuan dibangun bersama lewat kolaborasi. Hal ini sejalan dengan argumen Azzahra, dkk, (2025) bahwa dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi lingkungan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar meningkat.

Dampak positif dari meningkatnya motivasi belajar siswa tersebut pada akhirnya menghasilkan peningkatan prestasi belajar siswa secara klasikal. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 70,41 pada siklus I menjadi 83,05 pada siklus II. Presentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 62,50% (kriteria cukup) ke angkat 82,14% (kriteria sangat baik). Sepanjang pelaksanaan siklus I, beberapa siswa tercatat belum mampu melampaui batas ketuntasan minimum akibat kurangnya adaptasi terhadap pembelajaran berbasis pada penyelesaian masalah. Sejumlah siswa pun didapati masih menjumpai hambatan sewaktu memetakan masalah, membangun kolaborasi tim di dalam kelompok, maupun saat harus mengemukakan gagasan pribadi mereka. Dengan demikian, pasca-tahapan refleksi diimplementasikan pada siklus II, dinamika belajar siswa menjadi jauh lebih partisipatif dan mereka sukses menyelaraskan diri dengan alur pembelajaran secara optimal. Intensifikasi kerja kelompok yang kian konstruktif, dipadukan dengan pemanfaatan media permainan monopoli yang interaktif, terbukti efektif mempermudah siswa dalam menyerap subtansi materi pendidikan pancasila sehingga menghasilkan peningkatan pada capaian prestasi belajar mereka.

Keberhasilan peningkatan prestasi belajar erat kaitannya dengan karakteristik esensial dari model PBL *(Problem Based Learning)* yang mengondisikan siswa sebagai poros utama pembelajaran *(student-centered)*. Melalui aktivitas resolusi konflik atau pemecahan masalah kontekstual yang dekat dengan realitas kehidupan, siswa distimulasi untuk bernalar secara aktif, menelusuri data, bertukar pikiran, hingga merumuskan solusi konkrit baik secara individual maupun kolektif. Konseptualisasi ini selaras dengan temuan Rahmatia, 2020 (dalam Diyanti, dkk, 2025) yang menegaskan bahwa penerapan model PBL berkontribusi dalam menumbuhkan kecakapan berfikir kritis siswa dengan membuka ruang eksplorasi isu serta penajaman daya tanya secara komprehensif.

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

Teori motivasi belajar dan konstruktivisme menjadi landasan penting dalam menjelaskan peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, motivasi belajar dapat dioptimalkan jika lima tingkatan kebutuhan dasar siswa mulai dari kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, penghargaan, hingga aktualisasi diri terpenuhi dengan baik Azzahrowaini, dkk, (2025). Dalam praktiknya di kelas, hierarki kebutuhan ini dipenuhi secara kondusif melalui aktivitas interaktif model *Problem Based Learning* berbantuan media monopoli. Kebutuhan rasa aman dan kasih sayang siswa terakomodasi melalui kerja kelompok kecil yang inklusif, di mana siswa dapat berdiskusi tanpa rasa cemas. Sementara itu, kebutuhan akan penghargaan diwujudkan secara nyata melalui sistem poin, petak bonus, serta apresiasi guru saat kelompok berhasil memecahkan masalah. Puncaknya, kebutuhan aktualisasi diri siswa tercapai secara optimal ketika mereka diberikan ruang seluas-luasnya untuk berpikir kritis, memimpin jalannya diskusi, serta berani mengemukakan pendapat secara mandiri pada saat pembelajaran. Di sisi lain, peningkatan prestasi belajar siswa ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Ulya, Z. 2024). Guna mendukung implementasi teori tersebut, berbagai strategi pembelajaran dapat diterapkan, seperti metode inkuiri, kooperatif, kontekstual, dan pembelajaran berbasis masalah. Dalam konteks ini PBL *(Problem Based Learning)* terbukti efektif memenuhi kebutuhan siswa akan rasa ingin tahu, tantangan, dan pencapaian. Kebebasan dalam mengeksplorasi solusi serta tanggung jawab yang diberikan dalam PBL *(Problem Based Learning)* inilah yang pada akhirnya memicu dorongan belajar yang lebih kuat dalam diri siswa.

Hasil temuan empiris dalam kajian ini berkolerasi positif dengan studi terdahulu yang dilakukan oleh Noviani, dkk, (2024), studi tersebut mengonfirmasi bahwa pengintegrasian model PBL berbasis alat peraga permainan monopoli efektif dalam memicu eskalasi capaian belajar pada ranah IPS. Progress ketercapaian tersebut dibuktikan lewat rasio ketuntasan belajar siswa yang naik signifikan dari posisi awal 51,8% menuju angka 88,9%. Di sisi lain, relevansi penelitian ini didukung juga oleh Anggraeni, dkk, (2022) yang memfalidasi kelayakan media permainan monopoli sebagai instrumen pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Secara teoritis, implementasi media

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR Vol. 11 No. 2 July 2026, Pages 729-744
P-ISSN : 2614-7092, E-ISSN : 2621-9611
Published online on the website : http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala
email : penyunting.jurnal.g-pgsd@unja.ac.id

pembelajaran ini terbukti mampu mengonstruksi pengalaman belajar yang akomodatif, menyenangkan, dan interaktif guna mengoptimalkan partisipasi aktif siswa di kelas.

Sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Rifai, dkk, (2024) dan Wati, dkk, (2024), kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model PBL berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa model PBL mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta terlibat dalam proses pemecahan masalah. Oleh sebab itu, kesesuaian hasil studi ini dengan penelitian terdahulu kian memperkuat argumen bahwa penggunaan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli bisa menjadi alternatif pembelajaran yang berdaya guna dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Secara teoritis, peningkatan motivasi dan prestasi belajar terjadi karena model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli memberikan stimulus bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui investigasi dan penyelesaian masalah kontekstual. Siswa tidak lagi memposisikan diri sebagai penerima materi pasif dari guru, melainkan aktif berburu, menganalisis, dan mengintegrasikan informasi baru dengan struktur kognitif lama mereka. Melalui alur ini, daya ingat pemahaman materi siswa menjadi lebih mendalam dan bertahan lama, sehingga berdampak positif pada motivasi dan prestasi belajar siswa. Dari paparan tersebut, penerapan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli efektif dalam meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa kelas V SDN 1 Susukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa demi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara ideal.

KESIMPULAN

Melalui penerapan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli terbukti membawa dampak yang signifikan terhadap penguatan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, perolehan rata-rata berda di angka 71% dengan kategori tinggi, kemudian naik secara progresif pada siklus II mencapai 85% dengan kriteria sangat tinggi. Kemajuan ini berbanding lurus dengan hasil evaluasi belajar siswa yang mencatatkan pertumbuhan pada siklus pertama dan kedua. Bukti konkretnya terlihat dari data siklus I dengan pencapaian nilai rata-rata 70,41 serta ketuntasan klasikal 62,50% (kriteria cukup), yang berhasil dioptimalkan pada siklus II hingga menembus rata-rata nilai 83,05 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,14% (kriteria

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

sangat baik). Berdasarkan paparan tersebut, penerapan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli memiliki kontribusi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, guru sekolah dasar disarankan menggunakan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monoopoli sebagai opsi metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Pancasila. Teknis pelaksanaannya menuntut guru menghadirkan isu-isu nya yang relevan dengan lingkungan siswa, mengefektifkan kerja kelompok, dan memaksimalkan pemanfaatan media monopoli demi meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Bagi peneliti berikutnya, disarankan menguji efektivitas penerapan model PBL *(Problem Based Learning)* berbantuan media monopoli ini pada substansi materi, jenjang Pendidikan, atau variable penelitian lain yang berbeda agar diperoleh generalisasi temuan yang lebih variatif serta komprehensif.

REFERENSI

Amelia, S. N., Dayu, D. P. K., Rosniwaty, R., Khoiroh, H., & Abdussyukur, K. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(04), 231-238.

Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran guru dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2298-2305.

Anggraini, MC, & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5* (10), 4207-4213.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

Azzahra, NT, Ali, SNL, & Bakar, MYA (2025). Teori konstruktivisme dalam dunia pembelajaran. *Mahasiswa Penelitian Jurnal Ilmiah*, *2* (2), 64-75.

Azzahrowaini, L., & Ali, M. (2025). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pandangan Teori Tingkatan Kebutuhan Abraham Maslow. *Ma'rifatuna: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, *1*(02), 55-68.

Badarudin, B., Muslim, A., & Sadeli, E. H. (2022). Model Problem Based Learning Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas Iv Mi Muhammadiyah Kramat Kembaran. *Khazanah Pendidikan*, *16*(1), 154-163.

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Damayanti, A. T., Pradana, B. E., & Putri, B. P. (2023, August). Literature review: Problematika kesiapan guru terhadap penerapan Kurikulum Merdeka. In *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian* (Vol. 5, pp. 465-471).

Diyanti, S. K., Utama, C., & Winahyu, S. E. (2025). The Efektivitas Model PBL Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Berpikir Kritis dan Motivasi Pembelajaran IPA SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *15*(2), 171-180.

Djamarah, S. B. (2008). Psikologi Belajar (2nd ed). PT Rineka Cipta, Jakarta.

Hijrah, I. M., Daulay, M. I., Witarsa, R., Zulhendri, Z., & Haris, H. (2026). Penerapan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *11*(1), 507-513.

Mulyani, D., Dinata, P. M., Suryandari, K. C., & Rosana, A. S. (2022). Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).

Noviani, U. L. D., Triwahyuningtyas, D., & Utami, Y. H. (2024, February). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Kebudayaan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Monopoli pada Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 1, pp. 389-398).

Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 388-401.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian pendidikan. JurnalPendidikanDanKonseling (JPDK), 4 (6), 7911–7915*.

Rahayu, T., Wulandari, W., Hartati, Y., & Nawawi, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kelipatan dan Faktor Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 240 Palembang. *Jurnal Cakrawala Akademika*, *1*(3), 634-643.

Rahman, A. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(2), 171-180.

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Rifai, A. M. N., Novitasari, M., & Stiyani, D. F. M. (2024). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SD. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, *15*(1), 95-105.

Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model problem-based learning berbantuan media puzzle di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(2).

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Syafira, D. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas V Sd. *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, *2*(1), 25-36.

Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan/Application of Constructivism Theory According To Jean Piaget And Neuroscience Theory In Education. *Al-Mudarris: journal of education*, *7*(1), 12-23.

Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Walenta, R. (2022). Penggunaan model pembelajaran problem bassed learning dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Multi Disiplin Ilmu*, 33-39.

Wati, N. N. C., Rahmawati, F. P., & Sumantri, B. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(4), 484-491.

Widiyastuti, I., Rondli, WS, & Ismaya, EA (2024). Pengaruh Penerapan Model PBL Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi "NORMA" Kelas V Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7* (2), 140-148.

Zulfatunnisa, S. (2022). Pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *7*(2), 199-213.

Copyright (c) 2026 Lina Septiani, Aji Heru Muslim
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License