

# Implementasi Media *Sumberdayaland* dalam Pembelajaran IPS di Kelas 5 SDN Sungai Miai 10

<sup>1</sup> Arina Mawaddah<sup>1</sup>, Romamarisa Putri Utami<sup>2</sup>, Siti Munawarah<sup>3</sup>, Aldy Ferdiansyah<sup>4</sup>, Asniwati<sup>5</sup>

## Abstrak

Pembelajaran IPS di sekolah dasar kerap dianggap membosankan dan kurang melibatkan aktivitas yang menyenangkan, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi. Inovasi dalam media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran monopoli pada materi sumber daya alam di kelas 5 SD. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara guru dan siswa, serta angket yang dibagikan kepada siswa setelah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi kelompok. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti monopoli dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna.

**Kata Kunci:** Pembelajaran IPS, Media *Sumberdayaland*, Keaktifan Belajar

## Abstract

*Social Studies learning in elementary school is often perceived as boring and lacking engaging activities, which leads to passive students and limited understanding of the material. Innovation in learning media is essential to address this issue and improve the quality of teaching. This study aims to describe the implementation of monopoly-based learning media on the topic of natural resources in a fifth-grade classroom. The research method used is descriptive qualitative with a case study approach. Data collection techniques included observation, teacher and student interviews, and questionnaires distributed to students after the lesson. The results indicate that the monopoly game media increases student engagement, reinforces conceptual understanding, and develops social skills through group interaction. The conclusion of this study shows that game-based media like monopoly can be an effective tool for creating both enjoyable and meaningful learning experiences*

**Keywords:** Social Studies Learning, Natural Resources Media, Learning Engagement

## I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap tetapi juga sebagai sarana utama yang mendukung keberhasilan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Media yang tepat dapat membantu siswa membentuk pemahaman yang lebih konkret terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak serta meningkatkan keterlibatan mereka secara emosional dan kognitif (Ferdiansyah dkk., 2022; Kholisoh dkk., 2024). Siswa pada usia sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (Piaget) yang artinya mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual, nyata, dan kontekstual (Suralaga, 2021). Media pembelajaran yang menarik dan relevan sangat diperlukan untuk mengakomodasi kebutuhan perkembangan kognitif siswa sekaligus menumbuhkan minat belajar mereka. Media juga memiliki peran strategis dalam menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa serta antara siswa dengan lingkungan belajarnya.

Pembelajaran IPS dianggap kurang menarik karena cenderung bersifat teoritis dan masih banyak disampaikan melalui metode ceramah dan penugasan hafalan yang berimplikasi pada rendahnya minat belajar siswa (Azzahra, 2024). Pembelajaran IPS seharusnya dirancang secara kontekstual, menyenangkan, dan memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengalaman pribadi mereka dengan materi pelajaran. Media pembelajaran memainkan peran penting sebagai jembatan antara materi ajar dan realitas sosial yang dialami siswa. Media yang efektif untuk pembelajaran IPS adalah media berbasis permainan edukatif karena mampu menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan secara seimbang (Maulidia dkk., 2025). Penggunaan permainan sebagai media tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan pemikiran kritis antar siswa (Khairani dkk., 2023; Muzakka dkk., 2025). Guru perlu memiliki kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pendekatan seperti ini diyakini mampu mengubah pembelajaran IPS dari yang bersifat pasif menjadi aktif dan partisipatif serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa secara signifikan (Syaibah dkk., 2019).

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sungai Miai 10 Kota Banjarmasin, proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V masih menghadapi berbagai kendala. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi tanpa melibatkan penggunaan

<sup>1</sup> Arina Mawaddah, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, 081350927629 (e-mail: arinamawaddah07@gmail.com).

Romamarisa Putri Utami, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, 08388644902, (e-mail: romamarisaputri@gmail.com)

Siti Munawarah, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, 085787054948 (e-mail: Stmunawarah28@gmail.com)

media yang bervariasi dan menarik. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan media seperti LCD proyektor masih mengalami keterbatasan perangkat. Tidak adanya media pembelajaran yang konkret dan kontekstual membuat siswa kesulitan memahami materi serta cenderung pasif. Kondisi tersebut menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mudah diimplementasikan oleh guru guna mendukung terciptanya proses belajar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti infografis, *microlearning*, kartu edukatif, dan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sangat penting untuk menciptakan pembelajaran IPS yang efektif dan menyenangkan.

Dampak permasalahan ini sangat penting untuk segera ditangani karena dapat menghambat perkembangan kompetensi siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS. Tanpa adanya media yang menarik dan bervariasi, siswa akan kehilangan kesempatan untuk memahami materi secara mendalam dan kontekstual (Sari dkk., 2024). Keterbatasan media pembelajaran memiliki dampak negatif pada proses pembelajaran di antaranya ketergantungan pada metode ceramah sebagai satu-satunya metode pengajaran dan penggunaan buku siswa sebagai sumber utama pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang menempatkan guru sebagai pusatnya dapat mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan pentingnya penggunaan media (Harahap & Pradana., 2024). Pembelajaran yang tidak didukung dengan media yang tepat cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat, terutama ketika metode yang digunakan hanya bergantung pada ceramah dari guru (Arsyad dkk., 2024). Terciptanya pembelajaran yang aktif dan efektif diperlukan inovasi dalam penggunaan media yang lebih variatif dan mendukung keterlibatan aktif siswa.

Permainan edukatif seperti *Sumberdayaland* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Media *Sumberdayaland* dirancang sebagai permainan monopoli yang memperkenalkan konsep-konsep dasar tentang sumber daya alam serta aspek sosial, ekonomi, dan budaya yang berkaitan dengan pengelolaannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pemanfaatan permainan ini menghindarkan kejenuhan, meningkatkan pemahaman terhadap materi sumber daya alam, serta merangsang minat belajar siswa secara keseluruhan (Anggraini & Permana, 2024). Melalui media *Sumberdayaland*, siswa dapat berkolaborasi, berkompetisi, dan belajar dalam lingkungan yang lebih

santai namun tetap edukatif (Suzana dkk., 2024). Hal ini sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa di usia sekolah dasar. Anak pada usia sekolah dasar membutuhkan rangsangan visual, kinestetik, dan sosial untuk memperdalam pemahaman mereka.

Penggunaan media *Sumberdayaland* mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan berbasis pembelajaran ini juga mendorong pemikiran kritis siswa, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan meningkatkan interaksi sosial antar siswa (Lestari dkk., 2024). Media ini mengenalkan siswa pada berbagai jenis sumber daya alam serta cara pengelolaannya yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan semacam ini juga lebih efektif dalam mengatasi kebosanan akibat metode ceramah yang monoton (Nurfadhillah dkk., 2021). Media *Sumberdayaland* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan ini membantu mereka menerapkan konsep yang dipelajari secara praktis. Hal tersebut memperkuat daya ingat serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan monopoli berbasis *Project Based Learning* (PBL) pada materi sistem pencernaan manusia berhasil meningkatkan pemahaman serta sikap kritis siswa (Rahmadani dkk., 2023). Media monopoli yang dimodifikasi juga dinyatakan memiliki kualitas baik dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa (Hidayat & Muhajir, 2015). Permainan monopoli berbasis *QR code* dalam pembelajaran sejarah turut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa (Kusuma dkk., 2024). Ketiga penelitian tersebut menunjukkan efektivitas permainan monopoli dalam berbagai konteks pembelajaran, namun belum ada yang secara khusus mengembangkan media permainan monopoli dengan fokus pada materi sumber daya alam yang dikemas dalam permainan *Sumberdayaland* serta dipadukan dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Keunikan dari penelitian ini terletak pada integrasi antara media kontekstual yang menyenangkan dengan model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep IPS secara mendalam.

Tujuan utama dari penulisan ini adalah untuk menganalisis permasalahan yang terjadi dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 5A SDN Sungai Miai 10. Permasalahan yang ditemukan meliputi keterbatasan media yang digunakan serta kurangnya keterlibatan siswa secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya minat

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

dan partisipasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini juga menawarkan solusi alternatif melalui implementasi media pembelajaran inovatif. Media yang digunakan berupa permainan edukatif bernama Monopoli *Sumberdayaland* yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa. Diharapkan pendekatan ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memberikan dampak positif baik bagi siswa maupun guru.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan media pembelajaran Monopoli Sumber Daya Alam di kelas 5A SDN Sungai Miai 10. Subjek penelitian melibatkan guru dan siswa sebagai informan utama. Data utama yang digunakan terdiri dari wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan pandangan tentang penggunaan media pembelajaran ini serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Siswa juga diwawancarai untuk menilai pengalaman mereka dengan media monopoli ini dan sejauh mana mereka merasa media ini menarik dan membantu dalam memahami materi pembelajaran. Observasi dilakukan selama sesi pembelajaran dengan menggunakan media *Sumberdayaland* untuk menilai interaksi siswa, keterlibatan mereka, serta sejauh mana media ini berkontribusi terhadap proses belajar mengajar. Dokumentasi yang mencakup foto dan catatan aktivitas selama proses pembelajaran akan digunakan untuk merekam dinamika kelas dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Angket digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran monopoli serta mendapatkan umpan balik dari siswa mengenai pemahaman mereka terhadap materi sumber daya alam.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan validitas temuan. Triangulasi ini dilakukan dengan menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan akurat tentang pengaruh media pembelajaran *Sumberdayaland*. Langkah berikutnya adalah melakukan reduksi data, yaitu menyaring informasi untuk memilih hal-hal yang paling relevan dan penting serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul dalam data tersebut. Proses analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai implementasi media ini dalam pembelajaran IPS. Penyajian data dilakukan secara deskriptif dengan mengorganisir informasi yang diperoleh sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Tahap akhir melibatkan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan-temuan utama yang diperoleh selama proses penelitian.

### A. Hasil

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna merupakan harapan setiap siswa dan guru, terutama dalam mata pelajaran IPS yang sarat akan konsep kehidupan sehari-hari. Kenyataan di lapangan tidak selalu berjalan demikian. Berdasarkan hasil studi kasus yang dilakukan di kelas 5A SDN Sungai Miai 10, pembelajaran masih banyak mengandalkan metode ceramah. Guru menyampaikan materi dengan bantuan gambar atau foto yang terkadang ditampilkan menggunakan LCD proyektor. Keterbatasan jumlah LCD mengakibatkan pembelajaran sering kali berlangsung tanpa dukungan media yang optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa; hanya sebagian kecil yang terlihat aktif, sedangkan sebagian besar tampak pasif, kurang fokus, dan bahkan asyik dengan kegiatan sendiri. Dokumentasi yang dikumpulkan memperlihatkan suasana belajar yang kurang dinamis, minim interaksi, dan tidak mendorong keterlibatan aktif siswa seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1 yang menunjukkan kondisi siswa saat guru menjelaskan materi.



Gambar 1. Kondisi Pembelajaran IPS dengan Partisipasi Siswa yang Rendah

Permasalahan ini juga dikuatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas 5A. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas, baik dari segi alat maupun waktu. Guru sering menggunakan gambar dan video sebagai alat bantu, tetapi jarang memanfaatkan permainan atau media konkret. Sekolah memang menyediakan beberapa media, namun tanggung jawab utama dalam menyiapkan media yang sesuai tetap berada di tangan guru. Guru juga menyadari bahwa siswa lebih mudah memahami materi saat menggunakan media konkret yang dapat dilihat dan disentuh langsung,

meskipun penerapannya masih terkendala dalam praktik. Hasil wawancara dengan siswa yang menyebutkan bahwa mereka kurang menyukai pembelajaran IPS karena terlalu banyak mencatat dan minim aktivitas menarik. Kurangnya variasi media yang menarik dan keterbatasan fasilitas menjadi kendala utama dalam pembelajaran IPS di kelas ini. Tentunya hal ini terbukti dari hasil observasi, wawancara, dan tanggapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu solusi yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memperkenalkan media *Sumberdayaland*, sebuah inovasi media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang dirancang untuk materi Sumber Daya Alam (SDA). Nama *Sumberdayaland* berasal dari dua kata yakni *Sumber Daya* yang merujuk pada kekayaan alam yang ada di Indonesia dan *Land* yang menggambarkan wilayah penghasil sumber daya tersebut. Permainan ini bertujuan membantu siswa memahami topik SDA secara mendalam sambil mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Papan permainan menampilkan berbagai sumber daya alam seperti tambang, hutan, laut, dan perikanan. Setiap petak pada papan memiliki kartu berisi soal maupun tantangan mengenai SDA. Tampilan papan permainan yang menggambarkan berbagai sumber daya alam dapat dilihat pada Gambar 2 yang menunjukkan desain keseluruhan media *Sumberdayaland*.



Gambar 2. Desain Keseluruhan Papan Permainan *Sumberdayaland* & Kartu-kartu Monopoli

Media *Sumberdayaland* memiliki berbagai karakteristik yang menjadikannya media pembelajaran interaktif dan mendidik. Salah satunya adalah kartu tantangan yang menguji pengetahuan siswa mengenai pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya alam. Permainan ini juga mengandung elemen kompetisi, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat serta memperoleh poin untuk melanjutkan perjalanan di papan permainan. Media ini juga melatih

keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Penggunaannya melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang saling berkompetisi menjawab soal dan tantangan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Siswa tidak hanya berperan sebagai peserta, tetapi juga sebagai pengambil keputusan dalam menentukan strategi kelompok. Keterlibatan aktif ini mendorong rasa tanggung jawab serta memperkuat interaksi sosial antar anggota kelompok.

Implementasi penggunaan media pembelajaran *Sumberdayaland* dilakukan di ruang kelas 5A SDN Sungai Miai 10 dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang. Mahasiswa sebagai praktikan memandu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media monopoli bertema sumber daya alam. Guru tidak terlibat langsung dalam pelaksanaan, namun tetap memberikan izin dan mendampingi. Media ini didesain untuk dimainkan secara berkelompok dengan masing-masing kelompok diwakili oleh satu pemain utama yang menggerakkan pion di papan permainan. Media ini terdiri atas satu papan permainan berisi 40 petak warna-warni, pion, dadu, serta beberapa jenis kartu edukatif: kartu soal biasa (hitam), kartu benar/salah (abu-abu), kartu tantangan (hijau), dan kartu sumber daya alam (kuning dan coklat). Setiap warna petak memiliki fungsi edukatif tertentu. Aturan mainnya mendorong pemain untuk menyelesaikan soal dengan benar agar dapat mengumpulkan kartu sumber daya alam sebanyak mungkin. Permainan akan selesai saat waktu habis atau seluruh kartu SDA habis dibagikan.

Selama implementasi berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terlibat aktif dalam setiap sesi permainan. Berdasarkan hasil observasi, mereka tampak senang mengikuti alur permainan dan tidak menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Mereka bersemangat dalam menjawab soal, bahkan anak-anak yang biasanya pasif menjadi lebih percaya diri untuk berdiskusi dalam kelompoknya. Hasil wawancara dengan beberapa siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi karena dijelaskan melalui media permainan yang menyenangkan. Salah satu siswa menyatakan bahwa belajar melalui permainan monopoli ini membuat mereka merasa seperti sedang bermain sungguhan. Guru kelas juga menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi.



Gambar 3. Antusiasme Siswa Saat Memainkan Media Pembelajaran *Sumberdayaland*.

Hasil angket yang disebarakan kepada siswa kelas 5 SDN Sungai Miai 10 menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media Monopoli *Sumberdayaland*. Mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka merasa suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media ini efektif dalam meningkatkan minat belajar dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini terbukti melalui pengakuan siswa bahwa mereka lebih mudah mengingat pelajaran setelah mengikuti permainan. Siswa merasa lebih percaya diri dan berani saat bermain secara berkelompok yang menunjukkan bahwa media ini juga berdampak pada perkembangan sosial dan kepercayaan diri mereka. Siswa juga menyampaikan keinginan sebagai bentuk respons positif menggunakan model pembelajaran serupa untuk materi lainnya yang menandakan bahwa pendekatan berbasis permainan seperti monopoli *Sumberdayaland* tidak hanya relevan secara material, tetapi juga berpotensi diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran IPS. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media ajar berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap aspek afektif dan sosial siswa yang sering kali terabaikan.

Media ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Satu hal yang perlu dicermati dari hasil observasi adalah kendala waktu yang terbatas selama pelaksanaan. Proses permainan membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang. Beberapa kelompok belum sempat menyelesaikan seluruh rangkaian permainan hingga akhir karena waktu pembelajaran yang terbatas. Hal ini dikonfirmasi melalui wawancara dengan guru kelas yang menyarankan agar ke depannya media

ini digunakan dalam sesi pembelajaran yang lebih panjang atau dibagi menjadi dua pertemuan. Banyak siswa juga mengungkapkan bahwa mereka ingin bermain lebih lama karena merasa permainan belum selesai.

## B. Pembahasan

Implementasi media permainan edukatif *Sumberdayaland* terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Suasana kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam permainan yang menyenangkan. Kegiatan seperti melempar dadu, menjawab soal, dan bekerja sama dalam kelompok menciptakan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik. Media permainan juga terbukti mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar tanpa dipaksa. Permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Nahampun dkk., 2024; Supriyono dkk., 2018). Metode *game based learning* juga dapat membangun semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Apriani et al., 2022; Syahada & Sundi, 2024). Media *Sumberdayaland* dapat menjadi alternatif tepat untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan tidak membosankan.

Media *Sumberdayaland* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu pemahaman konsep sumber daya alam secara mendalam. Berbagai jenis sumber daya alam diperkenalkan melalui permainan ini dengan menggunakan visualisasi dan kartu tantangan berisi pertanyaan aplikatif. Siswa dituntut untuk berpikir dan menjawab soal secara langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Pengalaman belajar seperti ini meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep secara menyeluruh. Media permainan monopoli dapat membantu pemahaman materi kompleks menjadi lebih sederhana (Nurahman dkk., 2025; Ulfa & Rozalina, 2019). Media permainan interaktif juga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di jenjang sekolah dasar (Evandri, 2024; Suriani, 2024). Media seperti *Sumberdayaland* tentunya sangat potensial diterapkan secara luas pada berbagai materi IPS.

Media monopoli *Sumberdayaland* juga memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Siswa pada saat bermain harus membuat strategi, memecahkan tantangan, dan mengambil keputusan

secara cepat dalam konteks materi yang dipelajari. Proses ini melatih mereka untuk berpikir analitis dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum bertindak. Metode permainan dalam pembelajaran mampu mendorong keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan (Supandi & Senam, 2019; Susilo dkk., 2019). Pembelajaran berbasis *game based learning* terbukti efektif dalam menstimulasi keterampilan 4C, termasuk *critical thinking* dan *problem solving* (Muzakka dkk., 2025; Somphol dkk., 2022). Penggunaan media *Sumberdayaland* tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang krusial dalam konteks pendidikan modern.

Dampak terakhir dari implementasi media ini adalah peningkatan kemampuan sosial dan kepercayaan diri siswa. Siswa belajar bekerja sama, bergiliran, menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan menjawab pertanyaan melalui permainan kelompok. Beberapa siswa yang sebelumnya pendiam menjadi lebih aktif karena suasana yang menyenangkan dan tidak menekan. Interaksi sosial selama bermain memperkuat hubungan antar teman dan menciptakan iklim belajar yang positif. Permainan edukatif berbasis *etnopedagogi* dapat meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan keberanian siswa di kelas (Ningtyas & El-Yunusi, 2024; Rahayu & Jayendra, 2024). Permainan monopoli juga sebagai media latihan soal yang mampu membentuk rasa percaya diri dan kebersamaan di antara siswa (Kristaufanani & Rosada, 2021; Permata dkk., 2023). Implementasi media *Sumberdayaland* mencerminkan pendekatan pembelajaran yang menyeluruh karena mampu mendorong perkembangan aspek kognitif, keterampilan berpikir kritis, motivasi belajar, serta karakter sosial-emosional siswa secara bersamaan.

#### IV. KESIMPULAN

Implementasi media pembelajaran monopoli *Sumberdayaland* dalam pembelajaran IPS kelas 5 SD memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui media ini, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Media ini juga membantu siswa memahami konsep sumber daya alam dengan cara yang lebih konkret dan mudah dicerna. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan monopoli juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan

berkomunikasi dalam kelompok, sehingga kemampuan sosial mereka juga berkembang. Implikasi lain yang terlihat adalah peningkatan pemahaman materi yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yang lebih baik. Media monopoli bukan hanya alat bantu belajar tetapi juga sarana pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang sangat berarti selama proses penulisan artikel ini, kepada teman-teman penyusun atas dukungan, kerja sama, dan semangat yang selalu diberikan, serta kepada seluruh pihak dan sumber referensi yang telah menyediakan informasi, data, dan literatur yang menjadi landasan utama dalam penyusunan karya ilmiah ini. Segala bantuan dan kontribusi yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan artikel ini dengan sebaik-baiknya.

#### VI. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, P. D., & Permana, N. S. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pendidikan Agama Katolik. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 24(1), 90–105.
- Apriani, A.-N., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 1(2), 33–42. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1\(2\).33-42](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2022.1(2).33-42)
- Arsyad, M. F. L., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ferdiansyah, A., & Putra, E. C. S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 02(02), 661–666.
- Azzahra, L. (2024). Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis Budaya Terhadap Sikap Toleransi Antarbudaya Siswa Sekolah Menengah Pertama. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(3), 16–25.
- Evandri. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi

- Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 84–85.
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218–17223. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Hidayat, A., & Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 218–226.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, dan Strategi Implementasi dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada Akademi Keuangan Perbankan Nusantara (AKUBANK). *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., Setyani, D., & Nur, D. M. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *Jurnal Sains Students Research*, 3(1), 45–57.
- Kristaufanani, N., & Rosada, U. D. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Sikap Percaya Diri. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(2), 148–159. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i2.18875>
- Kusuma, L. A. K., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(3), 534–542.
- Lestari, W., Meisaraoh, P., Rohmah, S., Milasari, N., Kholifah, N., & Itsnaini, A. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mi Ma ' Arif Candirejo. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 67–75.
- Maulidia, R., Amalina, S. N., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 79–85.
- Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 249–256.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Ningtyas, W. S. R., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>
- Nurahman, Z., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2025). Pengaruh Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 211–226. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4357>
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 225–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Permata, D. G., Laily, F. N., Febriana, S., & Probawati, D. (2023). Keefektifan Permainan Simulasi Monopoli Untuk Mengembangkan Kepercayaan Diri Siswa Kelas X Kuliner Smkn 3 Blitar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1840–1847.
- Rahayu, G. A. I., & Jayendra, P. S. (2024). *Tradisi*

- Majejahitan Sebuah Konstruksi Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi Pada Tingkat Sekolah Dasar*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Dessty, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Sari, M., Khaliza, R., Annisa, A., Maulidiyah, S., & Zahra, N. G. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 193–204. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4265>
- Somphol, R., Pimsak, A., Payoungkiattikun, W., & Hemtasin, C. (2022). Enhancing 4Cs Skills of Secondary School Students Using Project-Based Learning. *Journal of Educational Issues*, 8(2), 721–731. <https://doi.org/10.5296/jei.v8i2.20367>
- Supandi, M., & Senam, S. (2019). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dengan Game Ritual Tumpe. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 139–146. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.25920>
- Supriyono, H., Murtiyasa, B., Rahmadzani, R. F., & Adhantoro, M. S. (2018). Penerapan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Setingkat Madrasah Ibtidaiyah. *Warta LPM*, 21(1), 30–39. <https://doi.org/10.23917/warta.v21i2.4939>
- Suralaga, F. (2021). Psikologi Pendidikan. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Bali: PT RajaGrafindo Persada. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PE\\_MBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PE_MBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Suriani, U. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Inpres Btn Ikip 1 Kota Makassar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Susilo, N. H., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2019). gautama,+1.+17756-25790-1-SM. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 125–134.
- Suzana, Y., Rahayu, N., Husna, R., & Maulida, I. (2024). *Permainan Monopoli sebagai Media Latihan Soal Interaktif bagi Siswa SMP*. 1(2), 41–54.
- Syahada, H. A., & Sundi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “ Game Based Learning ” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 875–886.
- Syaibah, U. M., Hanifah, N., & Sunarya, D. T. (2019). Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Good Character Peserta Didik. *Jurnal Pena Ilmiah*, 3(1).
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>