

Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran JiGaMon Berbasis Monopoli pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SDN Sungai Miao 5

¹Muhammad Alvin Hidayat, ²Siti Zahra, ³Rahmadati, ⁴Aldy Ferdiansyah, ⁵Asniwati

Universitas Lambung Mangkurat

alvinhdytt16@gmail.com

Indonesia

Abstrak

Pembelajaran IPS di kelas V SDN Sungai Miao 5 masih didominasi oleh metode ceramah yang menyebabkan rendahnya partisipasi siswa, dimana banyak siswa yang terlihat bosan, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan media pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi kurang interaktif dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran JiGaMon berbasis monopoli pada pembelajaran IPS kelas 5 SDN Sungai Miao 5. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian yaitu guru kelas dan 5 siswa di kelas V SDN Sungai Miao 5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model JiGaMon berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS, dimana siswa tampak lebih semangat, aktif berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Model JiGaMon juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif, serta meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Keywords: keaktifan belajar, model jigamon, game-based learning, monopoli edukatif, pembelajaran ips sd

Abstract

Social Studies learning in Grade 5 at SDN Sungai Miao 5 is still dominated by the lecture method, resulting in low student participation. Many students appear bored, unfocused, and unenthusiastic during learning activities. This condition is worsened by the limited use of learning media, making the learning process less interactive and monotonous. This study aims to identify student engagement through the implementation of the JiGaMon learning model based on an educational monopoly game in Grade 5 Social Studies at SDN Sungai Miao 5. Data were collected through observation, interviews, and documentation techniques, with the research subjects being the classroom teacher and five students in Grade 5. The results show that the implementation of the JiGaMon model successfully increased student engagement in Social Studies learning, as students appeared more enthusiastic, actively participated in discussions, and

collaborated in groups. The JiGaMon model also proved effective in creating a more dynamic and interactive learning atmosphere compared to the previously passive approach, and it enhanced students' enthusiasm and motivation in participating in Social Studies learning.

Keywords: student engagement, JiGaMon model, game-based learning, educational monopoly, elementary social studies learning

PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk mengarahkan dan mengelola proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru, mulai dari awal hingga akhir, dan menggambarkan penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang dipilih. Model pembelajaran adalah bingkai dari seluruh kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu (Santosa et al., 2020). Model pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, tidak hanya menerima informasi secara pasif, namun juga berperan dalam eksplorasi, penciptaan, dan diskusi. Penting bagi seorang guru untuk memilih dan menerapkan model yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan (Arka et al., 2020; Ferdiansyah et al., 2021) Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi kunci awal dalam menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Manfaat dari penerapan model pembelajaran yang inovatif sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketercapaian pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengakomodasi kebutuhan siswa (Mulyawati & Purnomo, 2021). Guru harus mampu mengembangkan keterampilan dasar yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang interaktif dan kreatif, agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga sangat membantu dalam memperlancar proses

pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Penting bagi guru untuk mengembangkan profesionalisme dalam memilih dan mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

Terkait dengan penggunaan model pembelajaran IPS di SDN Sungai Miai 5, fakta lapangan menunjukkan beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Sungai Miai 5 menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS, terutama terkait dengan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran seperti model dan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar waktu pembelajaran didominasi oleh ceramah, yang mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi. Siswa sering merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sementara beberapa siswa kesulitan memahami materi karena tidak adanya variasi metode yang dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar mereka. Terkait dalam penggunaan metode pembelajaran tersebut, meskipun beberapa media pembelajaran seperti proyektor digunakan, media tersebut seringkali tidak dapat dioptimalkan karena terbatasnya kekuatan listrik di sekolah yang mengurangi efektivitasnya dalam menyampaikan materi. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran agar lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan kondisi sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru masih dominan menggunakan metode ceramah, yang membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang interaktif. di sekolah dasar kota kupang juga mencatat bahwa dalam pembelajaran berbasis ceramah kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (Enstein et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Manunggal Kecamatan Medan Denai, juga terlihat bahwa guru yang lebih aktif dalam mengajar tanpa memanfaatkan model pembelajaran yang bervariasi dapat menyebabkan siswa hanya berpatokan pada guru dan kurang tertarik untuk belajar (Saragih et al., 2021). Akibatnya, siswa menjadi pasif dan pembelajaran terasa membosankan. Kondisi ini mendorong perlunya solusi inovatif dalam bentuk penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Berdasarkan dampak dari permasalahan tersebut, menunjukkan betapa pentingnya penerapan model pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai solusi, penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif, seperti model Jigsaw dan Game-based Learning, dapat menjadi alternatif yang efektif. Model pembelajaran Jigsaw merupakan suatu model yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, terutama dalam pembelajaran yang mengharuskan keterlibatan aktif siswa untuk memahami materi secara mendalam. Model ini menekankan pada kelompok-kelompok kecil, yang bertujuan

memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat secara aktif terlibat dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memungkinkan interaksi aktif antar siswa, antara siswa dengan guru, serta siswa dengan lingkungan belajarnya. Hal ini mendorong siswa untuk belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran Jigsaw ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal IPS, karena melibatkan diskusi dan pemecahan masalah secara kolaboratif (Masithoh, 2022). Model ini juga memberikan banyak peluang bagi siswa untuk menyatakan pendapat dan memproses informasi yang diperoleh, yang tentunya dapat meningkatkan kemahiran komunikasi mereka (Suhaimah, 2023). Terkait model Jigsaw, pendekatan lain yang dapat memperkuat interaksi dan keterlibatan siswa adalah pembelajaran berbasis permainan.

Game-based Learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang semakin populer, yang menggabungkan elemen permainan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. GBL bertujuan untuk membelajarkan siswa melalui permainan yang dapat membantu mereka memperoleh beragam informasi, seperti fakta, prinsip, proses, dan sistem yang dinamis (Wiseza & Andini, 2023). Permainan dalam pembelajaran dapat mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kerja sama, serta disiplin dalam mengikuti aturan yang ditetapkan. Kedua model ini, Jigsaw dan GBL, berfokus pada peningkatan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya akan mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat, di mana keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang telah disepakati (Mulyawati & Purnomo, 2021). Dari sinilah muncul gagasan untuk mengombinasikan kedua model tersebut dalam bentuk pendekatan baru yang disebut JiGaMon.

Model pembelajaran Jigsaw telah banyak diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai mata pelajaran (Masithoh, 2022). Pembelajaran berbasis permainan (Game-based Learning) juga terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif (Wiseza & Andini, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga terbukti membantu dalam memperlancar proses pembelajaran (Mulyawati & Purnomo, 2021). Ketiga penelitian tersebut menunjukkan manfaat dari penerapan model Jigsaw dan Game-based Learning melalui media dalam meningkatkan keaktifan siswa, namun masih sedikit yang mengkombinasikan kedua model ini dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena mencoba mengintegrasikan kedua model tersebut dalam bentuk model JiGaMon sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan model pembelajaran

JiGaMon dalam pembelajaran IPS, serta untuk mengidentifikasi dampak dari penerapan model ini terhadap pemahaman siswa terhadap materi IPS. Penelitian ini penting dilakukan karena keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah kunci untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan langsung, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat mengatasi tantangan pembelajaran di kelas, seperti minimnya keterlibatan siswa dan keterbatasan media pembelajaran. Berdasarkan hal itu, penting untuk meneliti bagaimana kombinasi model Jigsaw dan Game-based Learning (Monopoli) dapat membawa perubahan positif dalam lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

METODE PELAKSANAAN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam bagaimana penerapan model pembelajaran JiGaMon dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di SD. Lokasi penelitian dilakukan di kelas V SDN Sungai Miai 5, dengan subjek penelitian yaitu guru kelas dan sejumlah 5 siswa yang terlibat dalam pembelajaran IPS. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dilakukan untuk menggali secara mendalam permasalahan model pembelajaran yang diterapkan serta merancang alternatif solusi pembelajaran yang sesuai.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu memadukan dan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang valid dan objektif. Teknik ini digunakan untuk menemukan pola dan tema dari data lapangan yang telah dikumpulkan, kemudian dideskripsikan secara sistematis sebagai dasar penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan kecenderungan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam mengevaluasi efektivitas yang disolusikan terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Problematika Model Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di kelas V SDN Sungai Miai 5 masih didominasi oleh metode ceramah. Guru memang berupaya mengaktifkan siswa melalui diskusi, namun partisipasi siswa dalam proses tersebut terlihat masih sangat rendah. Banyak siswa yang hanya diam saat guru bertanya dan tidak menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan belum sepenuhnya mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Akibatnya, sebagian siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar belum sepenuhnya menyenangkan dan

masih terpusat pada guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut terhadap dampak nyata dari pembelajaran yang masih bersifat satu arah.

Berdasarkan pengamatan, suasana kelas terlihat beberapa siswa duduk tanpa memperhatikan guru, dan bahkan ada siswa yang berbaring di meja, yang menunjukkan tanda-tanda kejenuhan dan kurangnya minat terhadap pelajaran. Guru tetap menyampaikan materi dari depan kelas dengan metode ceramah, sementara siswa hanya mencatat atau membuka buku tanpa interaksi yang berarti. Keadaan ini mencerminkan kurangnya variasi model pembelajaran dan minimnya media belajar yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Temuan ini mempertegas pentingnya memahami perspektif guru dan siswa terhadap proses belajar yang selama ini berlangsung di kelas.



(Gambar 1: Suasana pembelajaran IPS di kelas V yang menunjukkan rendahnya partisipasi siswa.)

Guru dalam wawancaranya menyampaikan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi karena pembelajaran belum bervariasi. Guru menyatakan bahwa daya serap dan kreativitas berpikir siswa masih rendah, dan pendekatan yang digunakan belum efektif untuk mengatasi perbedaan gaya belajar yang ada. Beberapa siswa hanya terpaku pada buku dan pasif dalam kelas. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan permainan, peran, dan penggunaan media seperti proyektor. Sebagian besar menyebutkan bahwa kerja kelompok jarang dilakukan dan ice breaking tidak rutin disisipkan dalam pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Permasalahan dalam penggunaan model pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pendekatan yang lebih aktif, variatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa secara merata.

b. Model JiGaMon (Jigsaw Game Monopoli)

Inovasi model pembelajaran JiGaMon dikembangkan sebagai solusi atas rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD di SDN Sungai Miai 5. Model ini merupakan gabungan dari tiga pendekatan pembelajaran, yaitu Jigsaw, Game-Based Learning berbasis Monopoli Edukatif, yang masing-masing memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Kata JiGaMon sendiri merupakan singkatan dari ketiga pendekatan tersebut: “Ji” dari Jigsaw, “Ga” dari Game-Based Learning, dan “Mon” dari Monopoli. Jigsaw menjadi dasar untuk membangun kolaborasi dan tanggung jawab belajar antar siswa dalam kelompok. Game-Based Learning menambahkan elemen

kompetisi dan keseruan dalam proses pembelajaran dengan menambahkan Monopoli Edukatif yang merupakan media yang dimodifikasi dengan konten materi IPS sehingga permainan tidak hanya menghibur, tetapi juga bermuatan pembelajaran. Model ini dirancang agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang saling belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Karakteristik Model JiGaMon

Model JiGaMon memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dari model pembelajaran pada umumnya. Salah satu ciri utamanya adalah integrasi antara kerja sama kelompok melalui Jigsaw dan aktivitas bermain berbasis edukasi melalui permainan Monopoli. Model ini mengutamakan partisipasi aktif semua siswa dalam memahami materi melalui diskusi kelompok dan permainan interaktif. Siswa diajak untuk berperan sebagai pembelajar sekaligus pengajar bagi teman sekelompoknya. Media permainan Monopoli yang digunakan dalam JiGaMon dimodifikasi dengan kotak-kotak tantangan berisi soal-soal IPS, kartu perintah, kartu bonus, serta papan permainan yang didesain menarik agar menambah motivasi belajar siswa. JiGaMon juga mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, pemecahan masalah, serta sportivitas dalam proses belajar. Penggunaan model ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih variatif, kontekstual, dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa sekolah dasar.

Langkah-langkah Penggunaan Model JiGaMon

Langkah-langkah penerapan model JiGaMon dalam pembelajaran IPS diawali dengan pembentukan kelompok Jigsaw. Guru membagi siswa menjadi dua jenis kelompok: kelompok asal dan kelompok ahli. Setiap kelompok ahli diberikan bagian materi yang berbeda untuk dipelajari secara mendalam, kemudian anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan hasil diskusi kepada teman sekelompoknya. Setelah seluruh materi dipelajari dan didiskusikan, siswa diajak mengikuti sesi permainan Monopoli Keragaman Budaya yang telah dimodifikasi sesuai dengan isi pembelajaran. Permainan dimainkan secara berkelompok, dan setiap kelompok bergiliran melempar dadu untuk berjalan di papan. Saat berhenti di kotak tertentu, mereka harus menjawab soal, menjalankan perintah, atau menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Kotak berisi perintah seperti "+10", "Ambil kartu soal", atau "Zonk!" menciptakan suasana yang kompetitif dan menyenangkan. Kelompok dengan akumulasi poin terbanyak akan menjadi pemenang. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar materi IPS, tetapi juga mengasah kerja sama, komunikasi, dan strategi berpikir dalam suasana belajar yang seru. Model ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga sangat potensial diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS yang bersifat monoton.

c. Implementasi Model JiGaMon

Kegiatan implementasi model JiGaMon dilaksanakan di kelas V SDN Sungai Miai 5 dengan jumlah siswa hadir sebanyak 25 orang. Suasana kelas awalnya cukup ramai dan kurang kondusif, karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran kelompok. Peneliti mengalami sedikit kesulitan saat membagi kelompok dan mengatur posisi duduk siswa,

sehingga perlu pengarahan lebih lanjut. Namun, setelah kegiatan dimulai, siswa mulai menunjukkan antusiasme dan mengikuti arahan dengan baik, terutama saat diperkenalkan dengan model Jigsaw. Kelompok asal dan kelompok ahli berhasil dibentuk dengan pembagian topik warisan budaya yang beragam.

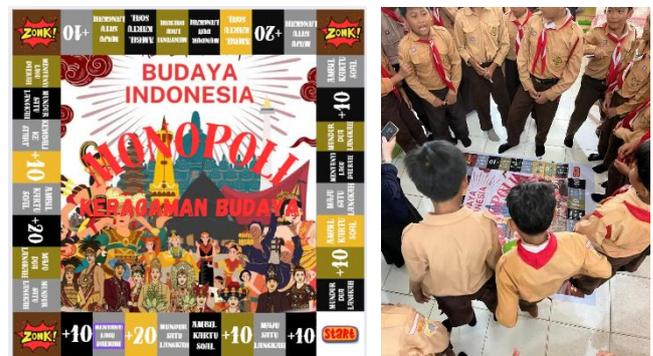
Pada kegiatan ini peneliti melanjutkan memulai pembelajaran dengan model Jigsaw. Semua siswa berdiskusi dalam kelompok ahli sesuai topik seperti rumah adat, makanan khas, dan tarian daerah. Siswa tampak aktif membaca, berdiskusi, dan mencatat informasi penting. Kegiatan berlanjut dengan permainan Monopoli Budaya



(Gambar 2: Penerapan model JiGaMon dalam suasana kelas saat pembelajaran berlangsung.)

sebagai media pendukung. Papan permainan diletakkan di lantai kelas, dan siswa bergiliran melempar dadu untuk menjawab soal dan menyelesaikan tantangan seputar budaya Indonesia. Kotak permainan berisi instruksi seperti "+10", "Ambil kartu soal", atau "Zonk!" yang menambah keseruan dan memancing kerja sama tim.

Berdasarkan wawancara, observasi dan



(Gambar 2: Media permainan Monopoli Budaya sebagai bagian dari model JiGaMon.)

dokumentasi, penerapan model JiGaMon memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa tampak lebih semangat, aktif berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Saat bermain Monopoli Budaya, mereka saling bertukar pendapat untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung pasif. Beberapa siswa bahkan menunjukkan peningkatan percaya diri saat menjelaskan materi di kelompok asal. Meski masih ada satu dua siswa yang perlu didampingi, secara keseluruhan, partisipasi siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dampak ini menunjukkan bahwa JiGaMon tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa yang sebelumnya kurang terlibat.

Penerapan model JiGaMon masih menghadapi beberapa kendala. Beberapa siswa terlihat belum terbiasa dengan kerja kelompok dan cenderung pasif jika tidak diarahkan secara langsung. Peneliti juga mengalami tantangan saat mengatur posisi duduk dan membagi kelompok, terutama di awal kegiatan. Beberapa siswa juga yang kurang aktif dalam permainan dan hanya terlibat setelah diajak oleh teman satu kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa langsung dapat beradaptasi dengan pendekatan baru, sehingga diperlukan pembiasaan dan pendampingan lebih lanjut di pertemuan selanjutnya.

Pembahasan

Penerapan model JiGaMon memberikan dampak nyata terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Kegiatan diskusi kelompok ahli dan permainan Monopoli Budaya menciptakan interaksi yang intens antar siswa, sehingga mereka lebih sering mengemukakan pendapat, bertanya, serta terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena mendorong mereka untuk berkontribusi dalam kelompok dan belajar melalui interaksi yang menyenangkan (Aulia et al., 2025). Selain itu, pendekatan permainan juga memiliki pengaruh kuat dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik. Pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) terbukti mampu membangun suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, 2023). Melalui kombinasi dua pendekatan tersebut, JiGaMon berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara optimal.

Model JiGaMon berdampak positif terhadap peningkatan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan dan melibatkan permainan edukatif menjadikan siswa lebih bersemangat untuk terlibat dalam setiap tahapan kegiatan. Model Jigsaw tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga mampu mendorong motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kelompok (Buulolo & Jainurakhma, 2025). Pembelajaran berbasis permainan seperti Game-Based Learning mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membuat siswa lebih aktif (Syarfrengki et al., 2025; Wahyuning, 2022). JiGaMon sebagai kombinasi dari keduanya berhasil menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton, sehingga siswa lebih tergerak untuk fokus dan terlibat sepanjang proses pembelajaran.

Model JiGaMon juga memberikan kontribusi terhadap penguatan pemahaman konsep IPS melalui aktivitas diskusi dan penggunaan media yang menarik. Diskusi dalam kelompok ahli mendorong siswa untuk memproses informasi secara aktif, sekaligus melatih mereka menyampaikan kembali materi kepada teman sekelompok. Proses mengajarkan kembali konsep kepada orang lain tidak hanya membantu memperjelas pemahaman orang lain, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa itu sendiri melalui internalisasi materi (Karina et al., 2024; Lestari et al., 2021). Penggunaan media permainan dalam JiGaMon berperan

dalam menumbuhkan motivasi belajar serta menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan mudah dipahami (Ardhani et al., 2021; Wijayanti et al., 2023). Kombinasi antara strategi diskusi dan media permainan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif dalam membangun pemahaman mendalam siswa terhadap materi IPS.

Model JiGaMon tidak hanya menciptakan suasana belajar yang aktif, tetapi juga membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media Monopoli Budaya sebagai bagian dari pembelajaran mampu merangsang siswa untuk terlibat secara fisik maupun psikis dalam proses pembelajaran. Permainan Monopoli dapat meningkatkan minat, motivasi, serta memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi (Khoiron & Rezanisa, 2020). Konsep Game-Based Learning sebagai pendekatan inovatif terbukti mendukung pengembangan keterampilan dan pemahaman siswa melalui aktivitas yang berbasis permainan (Muzakka et al., 2025). Melalui integrasi media yang tepat, JiGaMon memungkinkan siswa untuk belajar secara bermakna dan kontekstual, terutama pada materi-materi IPS yang berkaitan dengan budaya dan kehidupan sosial.

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran JiGaMon pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN Sungai Miai 5 terbukti memberikan dampak positif terhadap keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa. Kombinasi antara pendekatan Jigsaw dan Game-Based Learning melalui media Monopoli Budaya menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna. Siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi kelompok, aktif mengikuti permainan, serta menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam menyampaikan materi. Meskipun terdapat kendala dalam pengaturan kelompok dan adaptasi siswa, secara keseluruhan model JiGaMon berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti merekomendasikan kepada calon guru, guru aktif, dan pihak sekolah untuk mempertimbangkan penggunaan model JiGaMon atau pendekatan serupa dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain. Model ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan proses belajar aktif, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif siswa. Penggunaan media edukatif yang menarik, disertai dengan metode kolaboratif, perlu terus dikembangkan agar pembelajaran di sekolah dasar semakin berpusat pada siswa dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arka, W., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Kompetensi. *Widyacarya*, 4(2), 54–63.
- Aulia, V. A., Anggraini, Y. S., & Zativalen, O. (2025). *Implementasi Pembelajaran IPAS Metode Kooperatif*

- Tipe Jigsaw Berbantuan Media Lapbook Kelas 2 Sekolah Dasar.* 5(April), 19–26.
- Buulolo, D., & Jainurakhma, J. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dalam Upaya Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar.* 39–48.
- Enstein, J., Taku Neno, K. J., & Tanggur, F. S. (2022). Perancangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Monopoli Budaya Ntt Menggunakan Genially. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2), 78–85. <https://doi.org/10.37792/hinef.v1i2.628>
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., Alfian, M., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 888–896. <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p888-896>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., Jakarta, I., Nida, S., Adabi, E., & Oleo, U. H. (2024). *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif.* 4.
- Khoiron, M., & Rezanah, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta*, 6–7. <file:///C:/Users/USER/Downloads/17.-299-article-text-771-1-6-20200630-131-.pdf>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v4i1.80>
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Muzakka, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). *Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. 1.*
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Berbantu Wordwall pada Materi Ekosistem. *Bioedutech: Jurnal Biologi*, 2(1), 130–140.
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11–24. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.34>
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Suhaimah, A. (2023). Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Annisa Suhaimah] Dirasatul Ibtidaiyah*, 3(1), 120–133.
- Syarfrenghi, M., Islam, U., Sulthan, N., & Saifuddin, T. (2025). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Game-Based Learning Berdiferensiasi Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurunnajah Olak Kemang Kota Jambi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin , Indonesia meningkatkan keaktifan siswa dalam . April.*
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.
- Wijayanti, A. M., Witono, A. H., & Oktavianti, I. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD.* 5. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Wiseza, F. C., & Andini, N. F. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Game Based. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 125–138.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>