

PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI – NILAI PANCASILA DI SMP NU SUMENEP

Gadis Septy Anggara^{1*}, Egy Wiratama², Yetti Hidayatillah³

^{1,2,3}STKIP PGRI Sumenep, Indonesia

Alamat: Jl. Trunojoyo gedungan sumenep

Korespondensi penulis: gadisseyty74@gmail.com

Abstract. *This study aims to investigate how effective the Pancasila Monopoly learning media is in improving students' understanding of Pancasila values. Pancasila Monopoly is made as a learning tool that is not only entertaining, but can also create an interactive and collaborative learning atmosphere. The findings show that students are more enthusiastic and motivated in the learning process, and can collaborate well in teams or groups. The application of universal Pancasila values such as divinity, humanity, unity, democracy, and justice in playing activities has proven successful in shaping character and strengthening students' national identity. Thus, this game-based learning media has great potential to support the objectives of the Pancasila Education curriculum in schools. Through this game, students can learn contextually and actively, connecting Pancasila values with everyday life. In addition, this game-based learning approach is also considered more effective in reaching various types of student characters, both those who tend to be visual, auditory, and kinesthetic. The interactions that occur during the game can foster a sense of responsibility, a sporty attitude, and awareness of the importance of Pancasila values.*

Keywords: *Game Based Learning, Monopoly of Pancasila, Motivation to learn*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki seberapa efektif media pembelajaran Monopoli Pancasila dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai Pancasila. Monopoli Pancasila dibuat sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif. Temuan menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran, serta dapat berkolaborasi dengan baik dalam tim atau kelompok. Penerapan nilai-nilai universal Pancasila seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan dalam kegiatan bermain terbukti berhasil dalam membentuk karakter dan memperkuat identitas kebangsaan siswa. Dengan demikian media pembelajaran berbasis permainan ini memiliki potensi besar untuk mendukung tujuan kurikulum Pendidikan Pancasila di sekolah. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar secara kontekstual dan aktif, menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan belajar berbasis permainan seperti ini juga dinilai lebih efektif dalam menjangkau berbagai tipe karakter siswa, baik yang cenderung visual, auditori, maupun kinestetik. Interaksi yang terjadi selama permainan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, sikap sportif, serta kesadaran akan pentingnya nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Monopoli Pancasila, Motivasi Belajar.

A. LATAR BELAKANG

Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Nilai – nilai mulia yang terkandung di dalamnya, seperti ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam

Received: August 6, 2025; Revised: September 6, 2025; Accepted: October 6, 2025; Online Available: October 6, 2025; Published: October 6, 2025;

*Corresponding author, gadisseyty74@gmail.com

Permasyarakatan/Perwakilan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh rakyat Indonesia, menjadi landasan etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, penanaman dan pemahaman nilai-nilai Pancasila sejak dini, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), sangat penting untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berintegritas dan mencintai tanah air. Namun, ada banyak tantangan dalam menanamkan pemahaman nilai-nilai Pancasila kepada siswa SMP.

Metode pembelajaran yang konvensional, yang cenderung bersifat ceramah dan hafalan, sering kali kurang menarik dan tidak efektif dalam membangun pemahaman yang mendalam dan aplikatif. Siswa mungkin bisa menghafal butir-butir Pancasila, tetapi belum mampu menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, perkembangan teknologi dan informasi menawarkan berbagai inovasi dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Konsep gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Dalam konteks ini, media permainan monopoli yang dimodifikasi dengan memasukkan unsur-unsur nilai Pancasila (“Media Monopoli Pancasila”) dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif. Permainan monopoli yang populer di kalangan siswa dapat diadaptasi sedemikian rupa sehingga setiap langkah, transaksi, dan tantangan dalam permainan tersebut mencerminkan nilai-nilai Pancasila.

Melalui interaksi aktif dalam permainan, diharapkan siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menghayati makna serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam situasi yang konkret dan menyenangkan. SMP NU Sumenep, sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam yang berkomitmen kuat terhadap pembentukan karakter siswa berdasarkan nilai-nilai agama dan kebangsaan, memiliki potensi besar untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran ini. Hasil belajar siswa adalah pencapaian yang diraih peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan Media Monopoli Pancasila dalam meningkatkan

pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa SMP NU Sumenep. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran Pancasila yang lebih inovatif, efektif, dan menarik bagi siswa.

B. KAJIAN TEORITIS

Monopoli Pancasila merupakan sebuah permainan yang di mainkan oleh 2 orang atau lebih yang berfokus pada pemahaman materi pelajaran yang di ajarkan oleh pendidik (Ardhani et al., 2021). Permainan ini dibuat untuk menjadi alat pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami pelajaran dari pendidik. Siswa sangat antusias belajar menggunakan media Monopoli Pancasila sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan memperdalam pemahaman tentang nilai-nilai pancasila, dan meningkatkan kepercayaan diri para siswa. Ini dikarenakan dalam permainan, proses belajar mengajar jadi menyenangkan.

Pancasila yang berasal dari kata “panca” yang berarti lima, dan “sila”, yang berarti prinsip atau asas, berfungsi sebagai rumusan dan pedoman untu kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Pancasila berisi nilai nilai universal seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai nilai ini dapat digunakan sebagai dasar kehidupan berbangsa, bermasyarakat, dan bernegara. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa. Sebagai bagian penting dari kurikulum sekolah, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan sikap, pemahaman, dan perilaku yang mencerminkan nilai nilai pancasila sebagai dasar negara (Baiti et al., 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bahan ajar memiliki peran penting dalam menyampaikan materi yang relevan dengan profil siswa (Riyanti, 2023).

C. METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media monopoli pancasila terhadap peningkatan pemahaman nilai nilai pancasila di kelas VIII SMP. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yakni Kelompok eksperimen yang memanfaatkan media monopoli sebagai alat pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Menengah Pertama SMP NU Sumenep. Media yang dipakai

mencakup tes pemahaman mengenai nilai nilai pancasila yang di laksanakan sebelum dan setelah (pretest dan posttest), serta dilakukan pengamatan terhadap siswa dan pendidik selama proses pembelajaran untuk pengumpulan data tambahan prosedur penelitian mencakup rangkaian kegiatan awal yang meliputi penjelasan tentang nilai nilai pancasila dan ketentuan permainan monopoli, tahapan inti yang melibatkan penerapan penggunaan media monopoli pancasila pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, serta sesi penutup yang terdiri dari diskusi dan refleksi dengan siswa. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua sesi agar pemahamasiswa dapat terukur secara efektif. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan statistic deskriptif dan inferensial untuk mengidentifikasi perbedaan dalam peningkatan pemahaman di antara dua kelompok, sedangkan hasil observasi dimanfaatkan untuk mendukung dan memperbanyak data kualitatif. Melalui media ini diharapkan pemanfaatan media monopoli pancasila bias meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa mengenai nilai nilai pancasila dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Monopoli pancasila merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Selain desainnya yang ditujukan untuk bermain, media pembelajaran monopoli pancasila juga mendukung pendidik dalam menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. Dari temuan penelitian yang diperoleh kelompok kami, kami mengamati bahwa selama proses pembelajaran, peserta didik dapat bekerja sama dalam tim/kelompok dengan baik, dan mereka bisa belajar sambil bermain yang terbukti efektif dalam menarik perhatian para siswa. Siswa menjadi lebih semangat saat mendapat poin yang di dapatkan selama bermain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan kelompok kami, kami melihat bahwa penerapan media pembelajaran monopoli pancasila dapat dianggap efektif, serta membantu pengajar dalam memahami kemampuan siswa yang lebih baik. Menurut (Sukmawati, 2020), servasi terhadap siswa bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan disiplin siswa selama kegiatan pembelajaran, tetapi diperlukan pengelolaan kelas yang baik karena jika tidak ada pengendalian, siswa cenderung lebih banyak bermain.

Dalam pelaksanaannya, pendidik melaksanakan tiga tahap dalam penggunaan media pembelajaran monopoli pancasila. Menurut (Jamaluddin, 2020; Sukmawati, 2020) terdapat tiga fase yang dialami oleh pendidik, yaitu fase Persiapan, fase Implementasi, dan fase Evaluasi. Pada tahap persiapan, media pembelajaran monopoli pancasila akan diperkenalkan kepada siswa untuk menarik minat belajar, pendidik menjelaskan aturan mainnya, tujuan permainan, serta bagaimana nilai nilai pancasila diintegrasikan kedalam setiap aspek permainan, dan pada tahap ini siswa akan dikelompokkan menjadi 2 kelompok. Masing masing kelompok mengirimkan perwakilannya untuk maju kedepan dan melempar dadu, dan menjawab pertanyaan atau mengikuti instruksi yang terdapat di kotak pertanyaan.

Selanjutnya tahap implementasi, di mana guru sebagai pendidik selama proses belajar berlangsung siswa akan bergiliran melempar dadu dan memulai permainan monopoli pancasila. Dalam permainan ini, setiap dadu yang dilempar oleh siswa akan memunculkan pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan sila sioa pancasila. Serta peran pendidik sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penerapan berbagai strategi, model, pendekatan, serta pemanfaatan media pembelajaran dan mampu membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Pemanfaatan media permainan monopoli ini terbukti efektif dalam meningkatkan suasana belajar dan menarik perhatian siswa, terlihat dari tingkat partisipasi dan semangat mereka selama proses pembelajaran. Kurangnya partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta keterbatasan media pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, sangat krusial untuk mengambil tindakan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, di antaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu pilihan media tersebut adalah media pembelajaran monopoli, yang dibuat agar proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini juga dapat mendorong kolaborasi antar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep konsep nilai pancasila melalui metode belajar sambil bermain. Tentunya penerapan strategi yang benar akan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam melakukan observasi lapangan terkait implementasi media pembelajaran Monopoli Pancasila pada kelas VIII di SMP NU Sumenep Gedungan, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Penggunaan media Monopoli Pancasila menunjukkan pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Monopoli Pancasila berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Semoga media pembelajaran yang kami pergunakan ini dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan tingkat hasil belajar serta semangat siswa dalam belajar. Selain itu, media Monopoli Pancasila juga membantu para pendidik dalam menyampaikan materi lebih muda dan menarik,serta membantu siswa dalam memahami konsep konsep pancasila melalui permainan yang edukatif. Media ini juga mendukung pembentukan karakter siswa yang patuh pada aturan, mampu berinteraksi social, serta memperlihatkan sikap positif sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Walaupun begitu, pendidik harus bisa mengatur kelas dengan efektif agar siswa tidak terganggu oleh elemen permainan dan terus berkonsentrasi pada sasaran pembelajaran.

Agar hasil observasi lebih optimal, Pendidik sebaiknya proaktif mengawasi suasana kelas agar proses belajar tidak hanya terfokus pada permainan, tetapi juga tetap memastikan materi nilai- nilai pancasila tersampaikan dengan efektif. Diperlukan beragam aktivitas dalam permainan agar minat dan motivasi siswa tetap terjaga. Pendidik bisa menggabungkan diskusi kelompok, renungan tentang nilai-nilai pancasila, serta memberikan contoh konkret penerapan sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penyediaan bahan pendukung yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila sangat penting, sehingga setiap fase dalam permainan Monopoli Pancasila bisa dihubungkan dengan materi pembelajaran yang menyenangkan. Pendidik diharapkan dapat memberikan penghargaan atau hadiah kepada siswa yang berprestasi dan aktif dalam permainan, sehingga dapat meningkatkan semangat siswa untuk lebih memahami dan mengamalkan nilai-nilai pancasila. Penting untuk menangani tantangan teknis dan waktu agar permainan dapat berjalan dengan baik dan tidak mengganggu waktu belajar utama. Pendidik dapat mengatur waktu permainan dan memastikan semua siswa berpartisipasi dengan aktif.

DAFTAR REFERENSI

- 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>
- Azizah, N., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PICTURE CARD PADA MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DI KELAS 3 SDN MANDALA I. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 330-344.
- Baiti, J. N., Rosyidah, N. H., Nur, T., & Isma, A. (2024). *Pendidikan dan Lingkungan Sosial, Pendidikan dan Kebudayaan, Pendidikan Sebagai Agen Perubahan*. 2, 132–145.
- Hidayatillah, Y. (2025). Kreativitas Guru dalam Menumbuhkan Motivasi Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Spectrum Piramida Cerdas di Sekolah SMK Ar-Rifaiyah. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(3), 21-34.
- Jamaluddin, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 8(3), 195-201.
- Riyanti. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar PPKn bermuatan profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Penelitian PPGSD Universitas Negeri Surabaya*.
- Septiyan, D. T., Armadi, A., & Ar, M. M. (2025). Parenting Insight Program: Leveraging WhatsApp Collaboration Between Teachers and Parents to Foster Student Independence in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2979-2990.
- Sukmawati, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Clasroom dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0 , 8(1), 39-46. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39-46. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/15680>
- Syafi'i, I., & Hidayatillah, Y. (2025). ANALISIS MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM PENGGUNAAN MEDIA CHROMEBOOK DI SMAI SABILUL HUDA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 283-297.