



Martha Sukma
 Wijaya¹
 Ida Sulistyawati²

PENERAPAN METODE PERMAINAN MONOPOLI PANCASILA DALAM MENANAMKAN NILAI SILA KE 5 PANCASILA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan Penerapan Metode Permainan Monopoli Pancasila Dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV A. Pengumpulan data penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian ini menggunakan observasi aktivitas siswa, observasi aktivitas guru, wawancara, dan angket respon siswa. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Teknik analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode permainan monopoli Pancasila Dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dikategorikan sangat baik dan sudah terlaksana dengan baik.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Sikap Nilai Sila Ke 5 Pancasila

Abstract

This study aims to describe the application of the Pancasila Monopoly Game Method in the implantation of the 5th Pancasila Sila Value in the students of the Fourth Grade of Elementary School. This type of research is qualitative research with descriptive methods. The subjects of this study were 27 students of class IV A. Research data collection using observation, interviews, and lifting. The research instrument uses observations of student activity, observations on teacher activity, interviews, and elevation of student response. Test the validity of the data using triangulation techniques. Data analysis techniques include data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the research showed that learning by applying the method of Pancasila monopoly game In Implanting the 5th Pancasila Sila Value in Grade IV Elementary School students was categorized very well and has been well implemented.

Keywords : Monopoly Game, Pancasila Education Learning, 5 Pancasila Value Attitude

PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar Negara Republik Indonesia memiliki makna dan nilai - nilai luhur dalam setiap sila - silanya, karena setiap butir Pancasila itu dirumuskan dari nilai - nilai yang sudah ada sejak zaman dulu dalam kehidupan pribadi bangsa Indonesia. Pancasila dianggap sebagai sesuatu yang sakral yang setiap warganya harus hafal dan mematuhi segala isi dalam Pancasila tersebut. Namun sebagian besar warga negara Indonesia hanya menganggap Pancasila sebagai dasar negara/ideologi semata tanpa memperdulikan makna dan manfaatnya dalam kehidupan. Tanpa manusia sadari nilai - nilai makna yang terkandung dalam Pancasila sangat berguna (Marisca et al., 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral. Pendidikan Pancasila tidak

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
 email: marthasukma315@gmail.com

hanya transformasi pengetahuan, akan tetapi sebagai media untuk membentuk kepribadian siswa yang sesuai dengan nilai Pancasila, oleh karena itu di setiap pembelajarannya selalu disisipkan pesan moral yang dapat dijadikan contoh bagi siswa (Nurgiansah, 2021).

Nilai-nilai Pancasila sendiri terbentuk dari kepribadian masyarakat Indonesia, dalam setiap butir Pancasila mengandung makna yang mewakili setiap aspek, golongan, dan adat istiadat setiap bangsanya. Nilai - nilai Pancasila merupakan sesuatu yang harus ditanamkan pada warga negara mulai sejak dini bahkan sejak anak mendapatkan pendidikan di tingkat dasar karena di dalamnya terdapat cita-cita Bangsa Indonesia yang harus tetap dijunjung dan diperjuangkan (Octavian, 2019).

Secara umum monopoli adalah sebuah permainan papan yang terkenal dan familiar di dunia. Banyak orang mengetahuinya bahkan di semua kalangan dari anak – anak hingga orang dewasa terutama anak sekolah dasar. Media monopoli mengajarkan siswa akan terbiasa berinteraksi dengan banyak orang terutama teman sebayanya. Media pembelajaran berupa permainan merupakan media belajar yang menarik dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan terampil dalam kegiatan pembelajaran (Rizka & Maharani, 2022). Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan menambah rasa percaya diri siswa, karena media monopoli dipadukan dengan permainan sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin bermakna.

Namun kenyataannya terdapat beberapa permasalahan tentang rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan penemuan dari jurnal (Vita et al., 2023) ditemukan beberapa permasalahan bahwa pada umumnya pelaksanaan pembelajaran tentang penerapan nilai-nilai Pancasila masih dilaksanakan secara konvensional. Guru menggunakan pendekatan ceramah sebagai cara untuk mengkomunikasikan informasi kepada siswanya dan terbatas pada penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan pembelajaran yang didominasi oleh peran guru dan situasi pembelajaran yang selalu sama, kurang menarik, dan memuakkan. Dampaknya berkurangnya motivasi dan minat belajar siswa, yang berakibat pada pencapaian hasil belajar yang di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan yang sama juga ditemukan dari jurnal penelitian lain (Minawati et al., 2019) hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Gunung Lipung 2 kelas V Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya tentang proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan guru hanya memberikan materi yang harus disampaikan dengan metode ceramah atau pemberian tugas, sering kali sikap siswa dalam proses pembelajaran diabaikan. Sikap siswa ketika peneliti mengobservasi sangat tidak sopan, bahkan ada beberapa siswa yang sering dibully oleh teman sekelasnya dan mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan. Permasalahan yang sama juga ditemukan dari jurnal penelitian lain (Haqqi et al., 2023) ditemukan permasalahan yang sama, peserta didik di SD Negeri Podorejo 01 yaitu kesulitan peserta didik dalam membiasakan tingkah laku yang selaras dengan sila Pancasila dalam kehidupan nyata atau sehari-hari. Selain itu pada saat proses pembelajaran dilakukan, kurangnya perhatian dari peserta didik dan menganggap materi ini sudah dilakukan mereka dalam kehidupan sehari-hari juga menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Menurut hasil dari wawancara yang telah peneliti laksanakan bersama Pak Purwoedi selaku wali kelas V SDN Podorejo 01, dapat diketahui bahwa penyebab dari permasalahan peserta didik yang kurang memperhatikan materi yaitu dikarenakan penerapan metode pembelajaran yang masih kurang variatif atau inovatif. Sekarang ini masih ditemukan guru yang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan cara konvensional yaitu dengan metode ceramah.

Merujuk dari permasalahan yang dialami siswa, peneliti menerapkan salah satu metode pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Fokus pembelajaran pada metode permainan dengan menggunakan permainan monopoli Pancasila pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak hanya belajar, melainkan belajar sambil bermain dan dapat membuat konsep pendidikan Pancasila yang abstrak menjadi lebih nyata dalam kehidupan sehari – hari.

Hal ini yang mendasari penelitian dilakukan dengan judul “Penerapan Metode Permainan Monopoli Pancasila Dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila Pada Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode analisis deskriptif. Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu data primer berupa hasil observasi dan wawancara guru, hasil observasi dan wawancara siswa, hasil angket respon siswa dan data sekunder melalui sumber-sumber referensi seperti buku, artikel, jurnal, internet. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan angket, sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian keabsahan data menggunakan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai penerapan metode permainan monopoli Pancasila dalam menanamkan nilai sila ke 5 Pancasila pada siswa kelas IV di SDN Menanggal 601 Surabaya dengan melakukan kegiatan observasi aktivitas siswa dan guru, wawancara siswa dan guru, dan angket. Pada pembelajaran saat ini, guru dan siswa sama – sama memiliki peran yang sangat penting dan saling bergantung satu sama lain. Dengan adanya sebagian besar siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang membosankan dan tidak menarik, hal itu membuat guru berpikir kreatif untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Maka dari itu guru menerapkan metode permainan monopoli Pancasila supaya guru dapat leluasa untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan, penelitian ini menggunakan media permainan monopoli Pancasila melalui aktivitas bermain yang melibatkan konsep gotong royong, siswa dapat lebih mudah memahami makna dari sila ke 5 yakni keadilan sosial.

1. Aktivitas Guru pada Penerapan Media Monopoli Pancasila dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila

Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar pedoman observasi guru yang telah diisi oleh observer yaitu wali kelas IV A.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan yaitu mengenai pemahaman guru terhadap penerapan media monopoli Pancasila. Guru melakukan kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi contoh pengamalan sikap nilai sila Pancasila yang terdapat kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan tujuan dapat mengetahui kualitas pembelajaran setelah menerapkan media monopoli Pancasila yang sangat efektif pada siswa kelas IV A.

Berdasarkan hasil data observasi aktivitas guru yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru mendapatkan hasil yang sangat baik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli Pancasila dalam menanamkan sikap nilai sila ke -5 Pancasila pada siswa kelas IV A SDN Menanggal 601 Surabaya. Hal ini dibuktikan pada saat guru melakukan proses belajar mengajar dimulai dari beberapa aspek antara lain kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang dilakukan adanya pemahaman guru dengan persentase yang sudah disajikan sebelumnya. Menanamkan sikap nilai sila Pancasila dengan menggunakan media monopoli Pancasila dapat menguatkan pemahaman siswa mengenai konsep pengamalan sikap nilai sila Pancasila yang ditunjukkan pada keefektifan siswa, siswa dapat bekerja sama dengan kelompok dan siswa dapat memberikan pendapat dalam penyelesaian pertanyaan yang ada di dalam media monopoli Pancasila.

Hal ini merujuk pada penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Hutoyo et al., 2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan monopoli Pancasila dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa pada setiap siklus menunjukkan keefektifan penggunaan permainan monopoli karena dapat memberikan pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan bisa memberikan pendapat dalam sebuah pertanyaan. Dengan demikian, penggunaan permainan monopoli bisa digunakan untuk menghindari pembelajaran yang membosankan serta dapat meningkatkan pemahaman konsep persatuan dan kesatuan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan Monopoli Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD memberikan manfaat yang signifikan. Metode ini berhasil meningkatkan keterlibatan

siswa melalui pengalaman interaktif yang menarik, memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman langsung dalam permainan. Tidak hanya memungkinkan siswa untuk belajar secara konvensional, metode ini juga memberikan pengalaman langsung, memperkuat pengenalan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, permainan Monopoli Pancasila membantu membentuk sikap aktif dan positif terhadap nilai-nilai kewarganegaraan, mengajarkan siswa tentang tanggung jawab, toleransi, dan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Keseluruhan, penerapan metode ini di kelas SD dapat menjadi pendekatan yang inovatif dan efektif dalam membentuk karakter dan pemahaman kewarganegaraan siswa.

2. Aktivitas Siswa pada Penerapan Media Monopoli Pancasila dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila

Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama proses. Data yang diperoleh terangkum dalam lembar pedoman observasi siswa yang telah diisi oleh observer yaitu peneliti. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan saat proses pembelajaran dengan menerapkan media monopoli Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pengamalan sikap nilai sila Pancasila mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup terlaksana dengan baik dan sesuai dengan apa yang peneliti harapkan yakni siswa dapat aktif dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan yaitu mengenai pemahaman siswa terhadap penerapan metode permainan monopoli Pancasila. Siswa aktif dan antusias dalam kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi contoh pengamalan sikap nilai sila Pancasila pada siswa kelas IV A SDN Menanggal 601 Surabaya. Metode pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran dapat dipahami dengan jelas oleh siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Berdasarkan hasil penelitian penerapan metode permainan monopoli Pancasila dalam menanamkan nilai sila ke 5 Pancasila pada siswa kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Melalui metode pembelajaran ini, siswa tidak hanya memahami, tetapi juga mampu menganalisis dan menerapkan sikap nilai sila Pancasila setelah proses pembelajaran. Dengan menanamkan sikap nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangat penting bagi siswa mencakup interaksi intensif dengan konsep gotong royong, mengadakan piket dengan membagi secara rata, membantu teman ketika kesusahan dan keadilan sosial. Siswa terlibat aktif dalam permainan, mengambil peran dalam pengambilan keputusan bersama, serta menyelesaikan tantangan yang merefleksikan situasi kehidupan sehari-hari. Siswa berdiskusi tentang strategi untuk mencapai tujuan permainan, mempertimbangkan nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam setiap langkah. Siswa belajar bekerja sama, saling membantu, dan menyadari pentingnya adil dalam pembagian sumber daya.

Hal ini merujuk pada penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Wahyono, 2018) guru dengan memberikan kesempatan yang sama kepada anak untuk berpendapat dan berlaku adil terhadap anak. Siswa juga terlihat tidak pilih-pilih dalam berteman. Siswa mau berteman dengan siapa saja di dalam kelas. Siswa juga mau berbagi dengan temannya, hal ini ditunjukkan saat siswa kelas 2 ada kegiatan menggambar siswa mau membagi pewarna dengan siswa lain serta siswa mau bermain bersama mainan milik salah satu siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa permainan Monopoli membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai keadilan sosial. Pengalaman langsung dalam permainan membantu siswa mengaitkan situasi permainan dengan nilai sila ke-5 Pancasila, yaitu Keadilan Sosial bagi seluruh Rakyat Indonesia. Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih nyata bagi siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap sikap ke-5 Pancasila. Melalui permainan Monopoli, siswa menyadari bahwa pembagian sumber daya dan peluang mencerminkan prinsip keadilan dan kesetaraan Pancasila. Pembelajaran yang interaktif dan memberikan pengalaman langsung

ini membantu siswa memahami konsep keadilan dan kesetaraan dalam konteks permasalahan nyata. Kesuksesan penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran terlihat dari tingginya antusiasme siswa, kegiatan belajar yang menyenangkan, dan peningkatan pemahaman serta kepedulian siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Metode ini memberikan dampak positif dalam membentuk karakter siswa dan mendorong pemahaman mendalam terkait nilai-nilai kebangsaan.

3. Respon Siswa Setelah Penerapan Permainan Monopoli Pancasila

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui penyebaran angket setelah proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan lembar angket untuk mengetahui seberapa baik respon atau pendapat siswa mengenai penerapan metode permainan monopoli Pancasila yang telah dilaksanakan.

Hasil data dari angket, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode permainan Monopoli Pancasila. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode permainan monopoli Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai – nilai Pancasila dapat berjalan dengan baik. Jika melihat respon siswa melalui hasil angket mayoritas siswa menyatakan bahwa metode ini cocok digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, bisa membantu memahami contoh pengamalan sikap nilai sila Pancasila, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun ada sebagian kecil siswa yang merasa mengantuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan sebagian kecil yang merasa kurang antusias dengan penerapan Monopoli Pancasila, mayoritas siswa tetap antusias dan tidak merasa bosan selama pembelajaran.

Hasil data diperkuat dengan wawancara kepada perwakilan sebanyak 3 siswa kelas IV A yang dilakukan pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa penerapan media permainan monopoli Pancasila sangat baik dalam mendorong siswa untuk menanamkan sikap yang sesuai dengan nilai sila ke 5 Pancasila. Selain hasil observasi aktivitas guru dan siswa ada juga data wawancara pada kelas IV A guna untuk memperkuat penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada siswa, dapat dilihat dari antusias, aktif, dan efektif dalam menerapkan media monopoli Pancasila yang memberikan dampak positif terhadap aspek menanamkan sikap nilai sila ke 5 Pancasila.

Hasil ini merujuk pada penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Haninda & Paksi, 2022) media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah siswa untuk memahami materi nilai Pancasila mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta membantu guru untuk menyampaikan materi nilai Pancasila dengan menciptakan pembelajaran berbasis permainan edukasi. Selain membantu siswa untuk memahami materi nilai Pancasila, media ini juga dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena setiap siswa terlibat langsung untuk saling berdiskusi dengan kelompoknya. Kegiatan diskusi juga dapat melatih siswa agar mampu bekerja dalam kelompok dan melatih siswa untuk lebih bersosialisasi dengan temannya. Media pembelajaran juga dinilai dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil melakukan permainan. Melalui pembelajaran berbasis permainan siswa juga dapat belajar untuk memahami suatu peraturan yang kemudian mencoba untuk menerapkannya secara langsung. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk membentuk pribadi yang taat terhadap aturan yang berlaku dan nantinya akan berguna di kemudian hari. Sehingga media ini dapat dijadikan sebagai solusi permasalahan siswa yang kurang memahami materi nilai Pancasila karena pembelajaran yang terus terpaku pada buku yang mengakibatkan siswa cenderung merasa bosan.

Berdasarkan penjelasan di atas membuktikan bahwa penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan monopoli Pancasila pada pembelajaran kelas IV A SDN Menanggal 601 Surabaya memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan penerapan nilai Pancasila siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya senang dan termotivasi, tetapi juga aktif berpartisipasi, memahami nilai-nilai Pancasila, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Monopoli menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, membangkitkan semangat belajar, dan membentuk karakter siswa. Siswa menunjukkan keberagaman dalam berteman, berbagi, serta memberikan contoh nyata penerapan nilai Pancasila. Kendala teknis dan waktu diatasi untuk meningkatkan efektivitas Monopoli sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dengan judul “Penerapan Metode Permainan Monopoli Pancasila Dalam Menanamkan Nilai Sila Ke 5 Pancasila Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” maka dapat disimpulkan :

1. Aktivitas guru selama penerapan metode permainan monopoli Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai – nilai sila Pancasila di SDN Menanggal 601 Surabaya, berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dapat terlaksana dengan baik sebagai pemahaman guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat yaitu disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
2. Aktivitas siswa selama penerapan metode permainan monopoli Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai – nilai sila Pancasila di SDN Menanggal 601 Surabaya, berdasarkan observasi aktivitas siswa dapat terlaksana dengan baik. Siswa mudah dalam menggunakan permainan monopoli Pancasila, siswa tertarik, tidak mudah bosan, lebih mudah dalam memahami materi nilai – nilai Pancasila, dan fokus pada pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli Pancasila.
3. Respon siswa setelah diterapkan metode permainan monopoli Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai – nilai sila Pancasila di SDN Menanggal 601 Surabaya, berdasarkan hasil angket dan wawancara tergolong baik. Dengan menggunakan metode permainan monopoli Pancasila siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, aktif berdiskusi bersama dan termotivasi untuk menerapkan sikap nilai sila ke 5 Pancasila dalam kehidupan sehari – hari.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang peneliti uraikan di atas, maka sesuai dengan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan maka penulis akan menyampaikan saran – saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah
Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi pengetahuan, masukan, dan dukungan terlaksananya pendidikan lebih maju dengan memanfaatkan permainan monopoli Pancasila dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
Guru menggunakan metode permainan monopoli Pancasila agar dapat mempermudah saat menjelaskan materi, dengan adanya media monopoli dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif.
3. Bagi Siswa
Siswa dapat berperan aktif dalam permainan Monopoli Pancasila dapat memperkuat pemahaman nilai Sila Keadilan Sosial. Siswa dihimbau untuk aktif dan terbuka terhadap konsep tersebut untuk memaksimalkan pembelajaran dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari – hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Haninda, S. N., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jpgsd*, 10(4), 2013–2015.
- Haqqi, F. H., Sari, N., & Widodo, S. T. (2023). Pembiasaan Perilaku Sila Pancasila Melalui Media Pop Up Book Dan Papan Pengamalan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3673–3682.
- Hutoyo, M. N., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). Penggunaan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Persatuan Dan Kesatuan Pada Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 1–7.
- Marisca, R., Suharmiyati, S., & Maralis, R. (2023). Edukasi Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Perilaku Sosial Masyarakat Dan Sebagai Pendidikan Karakter Di Desa Sungai Guntung Hilir Kecamatan Rengat. *Values: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 37–50.
- Minawati, A. A., Suryana, Y., & Elan, E. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Sila Iii Pancasila

- Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 195–202.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41.
- Octavian, W. A. (2019). Upaya Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Terhadap Siswa Melalui Kegiatan Penyuluhan. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 6(2), 199–207.
- Rizka, R., & Maharani, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas V Sdn 243 Palembang. Sriwijaya University.
- Vita, I. A. Y., Sari, A. N., Widodo, S. T., & Wulandari, C. (2023). Pengembangan Media Kantong Perilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Surokonto Wetan. *Edutainment*, 11(2), 72–79.
- Wahyono, I. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sdn 1 Sekarsuli The Implementation Of Pancasila. *Values In Learning Activities.*, 7(2), 133–139.