



ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA MONO HAKWA (MONOPOLI HAK DAN KEWAJIBAN) DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SD

ANALYSIS OF THE USE OF "MONO HAKWA" (RIGHTS AND OBLIGATIONS MONOPOLY) MEDIA IN SHAPING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' CHARACTER

Jaekyin Nanda Saputri^{1*}, Sita Isna Malyuna², Iis Daniati Fatimah³

¹Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Email : nandasaputrii244@gmail.com

²Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Email : sitaisna93@gmail.com

³Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Email : iisdaniati@gmail.com

*email koresponden: nandasaputrii244@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v2i1.2925>

Abstract

This study was motivated by the low understanding of elementary school students regarding the concept of rights and obligations and the lack of learning media that support character formation in Pendidikan Pancasila learning. This study aimed to analyze the process of using the Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) media, students' understanding of the rights and obligations material, and the extent to which the media contributes to shaping students' character in third-grade elementary school. This study used a quantitative approach with a descriptive method. The research sample consisted of twelve third-grade students at UPT SD Negeri Doromukti selected using purposive sampling. Data were collected through a closed-ended questionnaire based on a four-point Likert scale covering three aspects: the process of using the media, understanding of rights and obligations, and character formation, which were then analyzed descriptively and quantitatively using percentages. The results showed that the use of Mono Hakwa media was in the high to very high category, with values ranging from 75% to 97.9% across the fifteen questionnaire items. The character formation aspect, covering responsibility, discipline, honesty, cooperation, and care, also reached the very high category, with 83.3% of students falling into the very high category and 16.7% into the high category. The conclusion of this study confirms that the Mono Hakwa media is effectively used to support the understanding of rights and obligations and to shape the character of elementary school students. The implications of this study theoretically enrich studies on game-based learning media for character education, while practically providing recommendations for teachers to utilize monopoly-based educational games to build student character.

Keywords : Mono Hakwa Media, Monopoly Game, Rights and Obligations, Character Education, Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep hak dan kewajiban serta minimnya media pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penggunaan media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban), tingkat pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, serta sejauh mana media tersebut berkontribusi dalam membentuk karakter siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Sampel penelitian berjumlah dua belas siswa kelas III UPT SD Negeri Doromukti yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket tertutup berbasis skala Likert 4 pilihan yang mencakup tiga aspek, yaitu



proses penggunaan media, pemahaman hak dan kewajiban, serta pembentukan karakter, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Mono Hakwa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan nilai berkisar antara 75% hingga 97,9% pada lima belas item angket. Aspek pembentukan karakter yang meliputi tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian juga berada pada kategori sangat tinggi, dengan 83,3% siswa berada pada kategori sangat tinggi dan 16,7% pada kategori tinggi. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa media Mono Hakwa efektif digunakan untuk mendukung pemahaman materi hak dan kewajiban serta membentuk karakter siswa sekolah dasar. Implikasi penelitian ini secara teoretis memperkaya kajian mengenai media pembelajaran berbasis permainan untuk pendidikan karakter, sedangkan secara praktis memberikan rekomendasi bagi guru untuk memanfaatkan permainan monopoli edukatif guna membangun karakter siswa.

Kata Kunci : Media Mono Hakwa, Permainan Monopoli, Hak dan Kewajiban, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu fondasi utama dalam pembentukan generasi bangsa yang bermoral, bertanggung jawab, dan berjiwa Pancasila (Liasa *et al.*, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, penanaman nilai karakter tidak dapat dilepaskan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban yang menjadi dasar bagi siswa untuk memahami perannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara (El-Abida *et al.*, 2023). Pemahaman yang baik terhadap hak dan kewajiban diharapkan mampu membentuk sikap tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian sejak usia dini (Rahayu & Anggriyani, 2025).

Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab dengan media yang terbatas pada buku siswa dan buku guru, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran (Resitadewi *et al.*, 2025). Kondisi tersebut turut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta lemahnya internalisasi nilai karakter yang seharusnya terbentuk melalui materi hak dan kewajiban. Peserta didik masih sering mengalami kesulitan dalam membedakan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di sekolah, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar yang belum optimal (Laksmi *et al.*, 2025).

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu menggabungkan unsur belajar dan bermain secara bersamaan (Wijayanti *et al.*, 2025). Media permainan monopoli telah banyak dikembangkan dan terbukti efektif dalam berbagai penelitian untuk meningkatkan pemahaman konsep maupun menumbuhkan nilai karakter siswa sekolah dasar (Fatih & Alfi, 2021). Pengembangan media monopoli edukatif pada materi keberagaman budaya misalnya, terbukti mampu menumbuhkan karakter cinta tanah air dengan persentase yang tinggi (Pratama *et al.*, 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Bakri *et al.*, 2025), serta memperoleh tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi ketika digunakan dalam pembelajaran di kelas (Hikmah *et al.*, 2023).

Secara teoretis, Permainan edukatif berbasis monopoli telah terbukti secara ilmiah menciptakan suasana belajar yang lebih aktif sekaligus memperkuat karakter sosial siswa, seperti gotong royong dan kepedulian sosial (Marsela *et al.*, 2025). Permainan edukatif dipandang sebagai salah satu strategi pendidikan karakter yang efektif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus sarat nilai (Cyntia *et al.*, 2021). Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam situasi yang menuntut mereka mengambil keputusan, mematuhi aturan, serta berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama dapat terinternalisasi secara alami. Pandangan ini memperkuat argumen bahwa media permainan papan seperti monopoli



edukatif berpotensi besar digunakan sebagai sarana pendidikan karakter, bukan sekadar alat bantu penyampaian materi (Fatih & Alfi, 2021).

Media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) dikembangkan sebagai media permainan monopoli edukatif yang secara khusus dirancang untuk materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Media ini terdiri atas papan permainan, kartu tantangan, dan kartu hak milik yang dirancang dengan warna dan ilustrasi menarik agar siswa dapat belajar sambil bermain secara berkelompok. Melalui aktivitas bermain kelompok, siswa dilatih untuk bersikap jujur dalam menjawab kartu tantangan, disiplin dalam mengikuti aturan permainan, bertanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok, serta bekerja sama dan peduli terhadap sesama anggota kelompok, sehingga media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep hak dan kewajiban tetapi juga membentuk karakter siswa secara nyata (Cyntia *et al.*, 2021).

Beberapa penelitian relevan menunjukkan bahwa keberagaman hak dan kewajiban siswa berperan penting dalam membentuk karakter (Pratiwi *et al.*, 2023), dan pemahaman terhadap hak dan kewajiban turut meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar (Azim Utomo *et al.*, 2023). Selain itu, internalisasi nilai moral dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti memperkuat karakter kewarganegaraan siswa melalui pembiasaan sikap toleransi dan gotong royong (Riskiani & Wulandari, 2023). Media permainan papan berbasis karakter, seperti monopoli berbasis karakter peduli sosial, juga telah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan untuk menanamkan nilai karakter pada muatan materi lain seperti pada pembelajaran IPAS (Afni *et al.*, 2026).

Sebelum media Mono Hakwa diterapkan secara luas, perlu dilakukan analisis terhadap proses penggunaannya di kelas, tingkat pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, serta kontribusinya terhadap pembentukan karakter siswa. Analisis ini penting dilakukan agar diperoleh gambaran nyata mengenai sejauh mana media pembelajaran berbasis permainan monopoli mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar (Giawa *et al.*, 2025).

Penelitian ini memiliki keterbaruan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Jika penelitian terdahulu mengenai media monopoli edukatif umumnya lebih menekankan pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar kognitif (Putra *et al.*, 2022), penelitian ini secara khusus menganalisis kontribusi media Mono Hakwa terhadap pembentukan karakter siswa yang meliputi tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian. Selain itu, subjek penelitian ini adalah siswa kelas III sekolah dasar pada materi hak dan kewajiban yang secara substansi memang sarat akan nilai-nilai karakter kewarganegaraan, sehingga analisis penggunaan media ini menjadi relevan untuk melihat keterkaitan antara media permainan edukatif dengan proses pembentukan karakter secara lebih spesifik.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana proses penggunaan media Mono Hakwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di kelas III sekolah dasar, (2) bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban setelah menggunakan media Mono Hakwa, dan (3) bagaimana kontribusi media Mono Hakwa dalam pembentukan karakter siswa. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses penggunaan media, tingkat pemahaman siswa, serta pembentukan karakter siswa melalui penggunaan media Mono Hakwa pada materi hak dan kewajiban di kelas III sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menerapkan studi kepustakaan (library research), dengan pengumpulan data melalui berbagai sumber pustaka termasuk buku, jurnal, article hingga terjemahan serta tafsir ayat Al-Qur'an yang relevan dengan topik penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti selanjutnya menganalisis data yang di peroleh menggunakan tehknik interprestasi serta memberikan penjelasan



yang sesuai berdasarkan teori yang relevan dengan topik yang di bahas.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan, tingkat pemahaman, serta kontribusi media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) terhadap pembentukan karakter siswa setelah media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis, melainkan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai persepsi dan sikap siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2026 di UPT SD Negeri Doromukti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPT SD Negeri Doromukti. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, dengan pertimbangan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan edukatif untuk membantu memahami materi Hak dan Kewajiban.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala Likert 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Angket terdiri atas 15 pernyataan yang terbagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu: (1) proses penggunaan media Mono Hakwa, (2) pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, dan (3) pembentukan karakter siswa yang meliputi indikator tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian. Angket bersifat perseptual sehingga jawaban siswa menggambarkan pengalaman, pemahaman, serta sikap mereka setelah menggunakan media Mono Hakwa dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor pada setiap item angket. Perhitungan persentase menggunakan rumus (Pangestu *et al.*, 2022):

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Skor Jawaban Responden

n = Skor Maksimal

Hasil perhitungan persentase yang diperoleh kemudian dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala Likert, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Hasil Angket Berdasarkan Skala Likert

Persentase (%)	Interpretasi
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

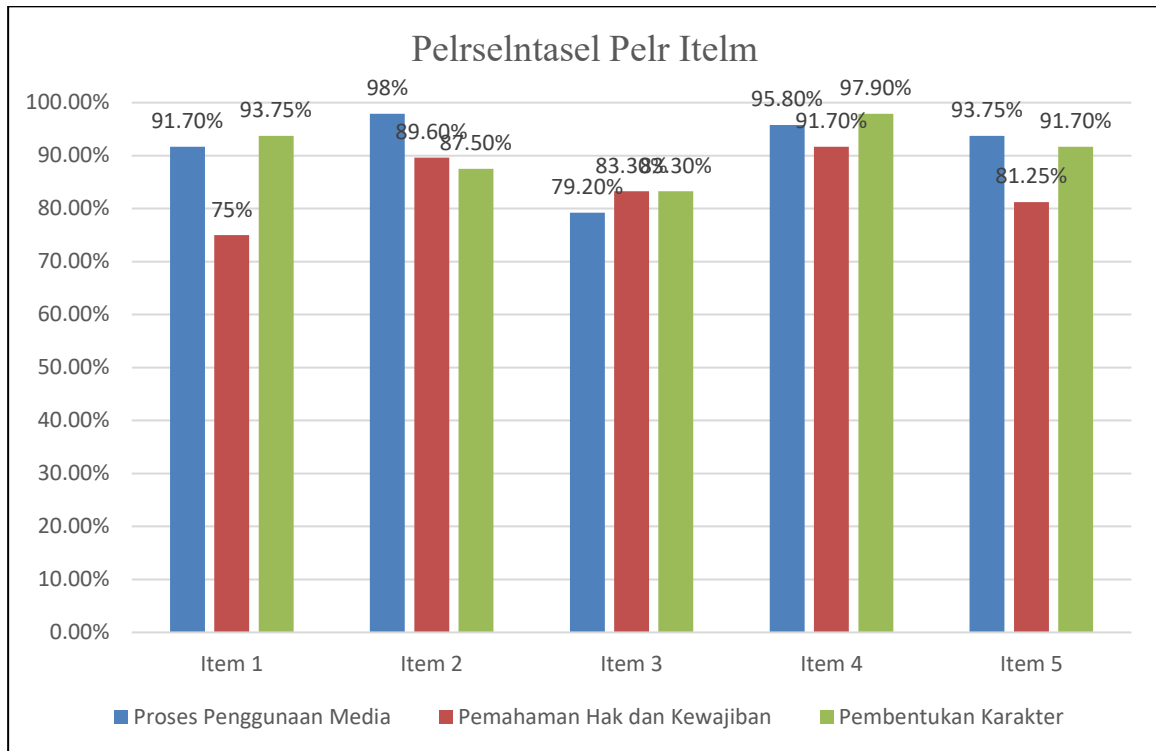
(Rohmah *et al.*, 2025)

Kriteria interpretasi hasil angket berdasarkan skala Likert pada Tabel 1 menjelaskan pedoman untuk menafsirkan hasil persentase jawaban siswa ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi 81–100%, tinggi 61–80%, sedang 41–60%, rendah 21–40%, dan sangat rendah 0–20%. Melalui tabel ini, data yang diperoleh dari angket dapat ditafsirkan secara sistematis dan objektif sehingga memudahkan peneliti dalam menentukan tingkat proses penggunaan media, pemahaman siswa, dan pembentukan karakter siswa.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk diagram persentase per item dan diagram persentase siswa per kategori, kemudian dijabarkan secara naratif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai penggunaan media Mono Hakwa dalam pembentukan karakter siswa kelas III sekolah dasar.



Hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram persentase per item, sebagaimana pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram persentase per item

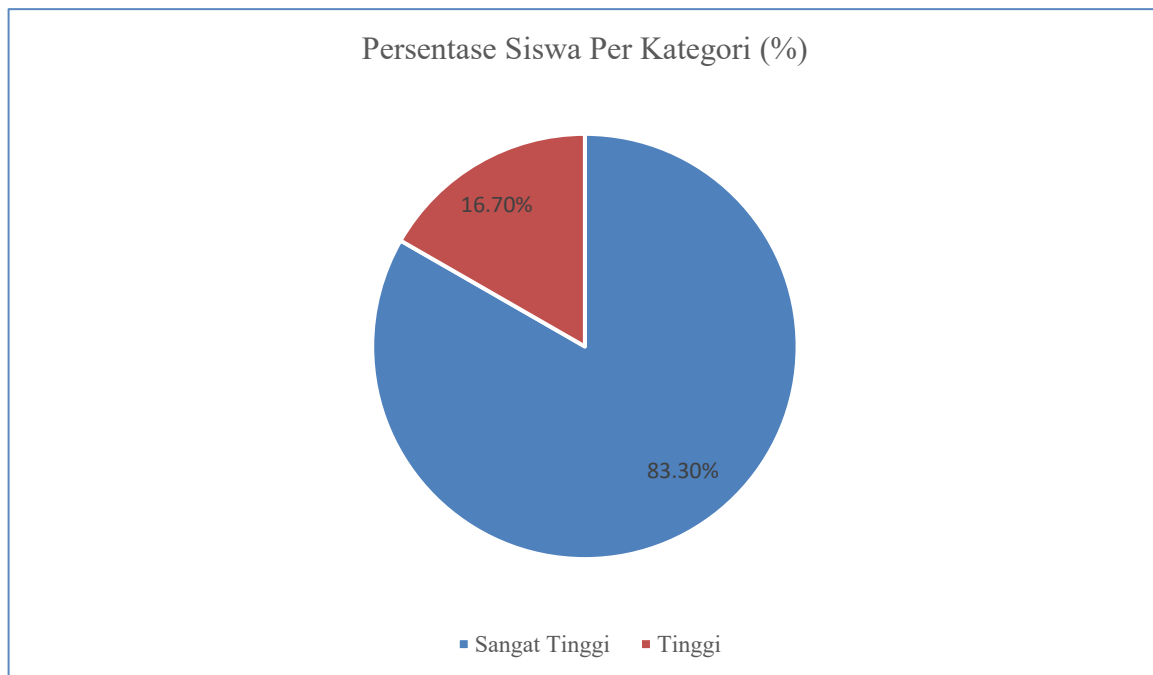
Gambar 1 menunjukkan hasil persentase jawaban siswa pada setiap item dalam tiga aspek, yaitu proses penggunaan media, pemahaman materi hak dan kewajiban, dan pembentukan karakter. Pada aspek proses penggunaan media, nilai persentase berkisar antara 79,2% hingga 97,9%, yang menunjukkan kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pada aspek pemahaman materi, sebagian besar nilai juga berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, namun terdapat nilai yang lebih rendah, yaitu 75% pada item 1, yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan hak dan kewajiban di lingkungan rumah. Pada aspek pembentukan karakter, seluruh nilai berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, yaitu berkisar antara 83,3% hingga 97,9%.

Pada aspek proses penggunaan media, persentase untuk masing-masing item menunjukkan nilai sebesar 91,7% pada item 1 (penerapan media oleh guru), 97,9% pada item 2 (kemudahan penggunaan media secara berkelompok), 79,2% pada item 3 (kecukupan waktu pembelajaran), 95,8% pada item 4 (suasana belajar lebih aktif), dan 93,75% pada item 5 (kemudahan memahami petunjuk permainan). Pada aspek pemahaman materi hak dan kewajiban, persentase yang diperoleh yaitu sebesar 75% pada item 1 (membedakan hak dan kewajiban di rumah), 89,6% pada item 2 (membedakan hak dan kewajiban di sekolah), 83,3% pada item 3 (memahami akibat tidak melaksanakan kewajiban), 91,7% pada item 4 (memberi contoh hak dan kewajiban sehari-hari), dan 81,25% pada item 5 (menjelaskan pentingnya menyeimbangkan hak dan kewajiban).

Sementara itu, pada aspek pembentukan karakter, persentase yang diperoleh adalah sebesar 93,75% pada item 1 (tanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok), 87,5% pada item 2 (kedisiplinan mematuhi aturan permainan), 83,3% pada item 3 (kejujuran menjawab kartu tantangan tanpa mencontek), 97,9% pada item 4 (kerja sama dalam kelompok selama permainan), dan 91,7% pada item 5 (kepedulian membantu teman sekelompok yang mengalami kesulitan).



Selanjutnya, hasil analisis persentase siswa per kategori disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram persentase siswa per kategori

Gambar 2 menampilkan distribusi jumlah siswa berdasarkan hasil angket secara keseluruhan. Diketahui bahwa sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 10 dari 12 siswa (83,3%), berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan 2 siswa (16,7%) berada pada kategori tinggi. Artinya, mayoritas siswa menunjukkan proses penggunaan media, pemahaman materi, dan pembentukan karakter yang sangat baik setelah pembelajaran menggunakan media Mono Hakwa. Diagram ini memperkuat hasil bahwa penggunaan media Mono Hakwa berkontribusi besar terhadap pemahaman materi hak dan kewajiban sekaligus pembentukan karakter siswa kelas III sekolah dasar.

Sebagai rangkuman, rata-rata persentase pada masing-masing aspek disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rata-Rata Persentase Setiap Aspek Penelitian

Aspek	Rata-Rata (%)	Kategori
Proses Penggunaan Media	91,7	Sangat Tinggi
Pemahaman Hak dan Kewajiban	84,17	Sangat Tinggi
Pembentukan Karakter	90,83	Sangat Tinggi
Rata-Rata Keseluruhan	88,9	Sangat Tinggi

Tabel 3 menunjukkan bahwa ketiga aspek yang diteliti, yaitu proses penggunaan media, pemahaman materi hak dan kewajiban, dan pembentukan karakter, secara keseluruhan berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 88,9%. Aspek proses penggunaan media memperoleh rata-rata tertinggi (91,7%), diikuti oleh aspek pembentukan karakter (90,83%), sedangkan aspek pemahaman materi memperoleh rata-rata terendah meskipun tetap berada pada kategori sangat tinggi (84,17%).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Gambar 1, hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa pada aspek proses penggunaan media, pemahaman materi, dan pembentukan karakter secara umum berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pada aspek proses penggunaan media, tingginya persentase pada hampir seluruh item mengindikasikan bahwa media Mono Hakwa mudah diterapkan oleh guru dan mudah digunakan siswa secara berkelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli edukatif memperoleh tingkat kepraktisan yang



sangat tinggi ketika diujicobakan pada siswa sekolah dasar (Hikmah *et al.*, 2023), serta penelitian pengembangan media board game pembelajaran tematik yang juga memperoleh respons sangat praktis dari siswa (Safitri, 2020).

Namun demikian, nilai terendah pada aspek ini terdapat pada item kecukupan waktu pembelajaran, yaitu sebesar 79,2%. Hal ini mengindikasikan bahwa durasi satu kali pertemuan (2 x 35 menit) dirasa masih terbatas bagi sebagian siswa untuk menyelesaikan seluruh putaran permainan Mono Hakwa secara maksimal, sehingga guru perlu mempertimbangkan alokasi waktu tambahan pada penerapan berikutnya.

Pada aspek pemahaman materi hak dan kewajiban, meskipun sebagian besar item berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, nilai terendah terdapat pada item pemahaman hak dan kewajiban di lingkungan rumah, yaitu sebesar 75%. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa relatif lebih mudah memahami hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dibandingkan di rumah, kemungkinan karena pengalaman belajar melalui media Mono Hakwa lebih banyak mensimulasikan konteks sekolah. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa pemahaman konsep hak dan kewajiban siswa sekolah dasar cenderung lebih kuat pada konteks yang sering dialami langsung di lingkungan belajarnya (Wati *et al.*, 2023), dan bahwa pemahaman terhadap hak dan kewajiban berperan penting dalam meningkatkan kedisiplinan siswa sekolah dasar (Azim Utomo *et al.*, 2023).

Pada aspek pembentukan karakter, seluruh item berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi dengan nilai tertinggi pada indikator kerja sama, yaitu sebesar 97,9%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain kelompok pada media Mono Hakwa mampu mendorong siswa untuk saling bekerja sama menyelesaikan tantangan permainan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media monopoli edukatif mampu menumbuhkan karakter cinta tanah air pada siswa sekolah dasar dengan persentase yang tinggi (Pratama *et al.*, 2021). serta penelitian mengenai media permainan papan berbasis karakter peduli sosial yang dinyatakan layak digunakan untuk menanamkan nilai karakter pada siswa (Riskiani & Wulandari, 2023).

Indikator kejujuran memperoleh persentase terendah pada aspek karakter, yaitu sebesar 83,3%, yang menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang perlu penguatan lebih lanjut dalam bersikap jujur ketika menjawab kartu tantangan tanpa melihat jawaban teman. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa budaya sekolah yang menjunjung tinggi nilai kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghargai perlu terus diperkuat secara berkelanjutan melalui pembiasaan dalam proses pembelajaran (Nuraeni *et al.*, 2025).

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) efektif digunakan untuk mendukung pemahaman materi hak dan kewajiban sekaligus membentuk karakter siswa kelas III sekolah dasar. Tingginya persentase siswa pada kategori sangat tinggi (83,3%) memperkuat simpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli relevan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif berbasis ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan siswa sekolah dasar (Shalsabilla & Mintohari, 2026), serta hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode konvensional (Adnyana, 2025).

Implikasi dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Mono Hakwa sangat relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban, sekaligus menjadi sarana penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. Media yang dirancang secara visual, menarik, dan berbasis permainan kelompok terbukti mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sekaligus melatih sikap tanggung jawab, disiplin, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian. Selain itu, hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk lebih kreatif memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana pembelajaran sekaligus pendidikan karakter, serta implikasi teoretis dalam memperkaya kajian mengenai media pembelajaran berbasis permainan monopoli di sekolah dasar.



Meskipun hasil penelitian menunjukkan kontribusi yang tinggi terhadap pembentukan karakter siswa, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relatif kecil, yaitu hanya melibatkan 12 siswa pada satu kelas, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, data yang diperoleh hanya bersumber dari angket dengan skala Likert, sehingga masih bersifat perseptual dan belum didukung oleh data kualitatif seperti observasi perilaku karakter secara mendalam dalam jangka waktu yang lebih panjang. Ketiga, penelitian ini hanya mengukur persepsi siswa setelah satu kali pertemuan penggunaan media, sehingga belum menggambarkan dampak jangka panjang media Mono Hakwa terhadap konsistensi karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan observasi perilaku secara berkelanjutan, serta mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, proses penggunaan media Mono Hakwa (Monopoli Hak dan Kewajiban) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban kelas III sekolah dasar sudah berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan siswa yang dapat menggunakan media tersebut secara mudah dan aktif dalam kelompok. Pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban juga berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, meskipun masih terdapat variasi pemahaman, khususnya pada konteks hak dan kewajiban di lingkungan rumah. Sementara itu, aspek pembentukan karakter yang meliputi tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, kerja sama, dan kepedulian berada pada kategori sangat tinggi, dengan 83,3% siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi dan 16,7% pada kategori tinggi.

Dengan demikian, media Mono Hakwa terbukti efektif digunakan tidak hanya untuk mendukung pemahaman konsep hak dan kewajiban, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar melalui aktivitas bermain kelompok yang menyenangkan. Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat kajian mengenai pentingnya media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam pendidikan karakter di sekolah dasar serta menjadi acuan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif dan bermakna. Disarankan penelitian selanjutnya menguji dampak penggunaan media ini secara berkelanjutan dengan melibatkan sampel yang lebih luas serta metode penelitian yang lebih beragam agar hasilnya lebih komprehensif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M. S. (2025). Pengembangan Media Game Edukasi Belitung Berbasis Website pada Materi Operasi Hitung Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(September), 1355–1364. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3398>
- Afni, N., Nuraqila, N. N., & Febriani, N. A. (2026). Internalisasi Nilai Moral Dalam Pembelajaran PPKN Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Pancasila And Civics Education Journal*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.30596/pcej.v5i1.27879>
- Azim Utomo, W., Refiane, F., Nugroho, A. A., & Maryati, M. (2023). Pemahaman Hak dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>
- Bakri, I., Anisa, D. F., Sakinah, I., & Meisofa, Y. (2025). Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 02(1), 27–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/ajpi.v2i1.9940>
- Cyntia, A. A., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840>
- El-Abida, S. F., Hartantri, S. D., & Rini, C. P. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila pada Tema “Kewajiban dan Hakku” Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal*



- Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 236.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 5(1), 51–62.
https://doi.org/http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Giawa, F. N., Pujiatin, Aisah, S., Elenabella, V., & Wahidin, D. (2025). Analisis Materi Hak dan Kewajiban Warga Negara Melalui Metode Discovery Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 672–685.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i3.8226>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Laksmi, A. M., Mafazatina, A. N., Widodo, S. T., & Inayah, K. N. (2025). Dampak Pemanfaatan Media Dan Metode Pembelajaran Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SDN Jatisari. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 249–259.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.9893>
- Liasa, I., Sulistiani, I., & Muliana, S. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Utama Dalam Membentuk Generasi Penerus Bangsa Yang Bermoral Dan Bertanggung Jawab. *Jurnal Sultra Elementary School*, 4(1), 2716-036X. <https://doi.org/https://doi.org/10.64690/jses.v4i1.380>
- Marsela, S., Pudjiastuti, S. R., & Sunandi, I. (2025). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Team Games Tournament Untuk Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 179–190.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37640/jcv.v5i2.2501>
- Nuraeni, A., Afriliani, F., Mulandi, A., In'Amillah, F., Mita, S., & Hayati, A. A. (2025). MENUMBUHKAN KEJUJURAN AKADEMIK SISWA SEKOLAH DASAR DI ABAD KE-21. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 609–624. <https://doi.org/https://ejournal-fkip.unisi.ac.id/judek>
- Pangestu, D. B., Umari, T., & Yakub, E. (2022). Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(September), 1622–1629.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8978>
- Pratama, A. A. P., Zainuddin, M., & Sutansi. (2021). Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Cinta Tanah Air Di Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 97–109. <https://doi.org/http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/>
- Pratiwi, Y., Hakim, L., & Surmilasari, N. (2023). Keberagaman Hak dan Kewajiban Siswa dalam Membentuk Karakter. *Journal On Education*, 05(03), 7304–7318.
<https://doi.org/http://jonedu.org/index.php/joe>
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Research*, 4(110), 1246–1256.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>
- Rahayu, R. N., & Anggriyani, F. C. W. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Melalui Mata Pelajaran PKn Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 3(4), 247–261. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.61166/demagogi.v3i4.88>
- Resitadewi, L., Ramadani, N. J., & Saputri, M. A. (2025). Dampak Penggunaan Metode Pembelajaran Ceramah (Lecture) Terhadap Pemahaman Siswa Sd Dalam Pembelajaran Pancasila Di Kelas 2 Upt Sdn 1 Rejosari. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 10742–10747.
<https://doi.org/https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Pengembangan Media Permainan Papan



- Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(4), 33–43. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD013.05>
- Rohmah, S. K., Kusumawardani, H., & Tanico, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Front Office Kelas X Perhotelan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2024), 5828–5836.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(November), 181–190. <https://doi.org/http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>
- Shalsabilla, N. F., & Mintohari. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ekosistem (Monosistem) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Materi Ekosistem. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(7), 1615–1629. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/>
- Wati, D. S., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2023). Analisis peran guru dalam menerapkan sikap tanggung jawab siswa pada pembelajaran ppkn materi hak , kewajiban , dan tanggung jawab di sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 9(4), 40–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v9i4.49108>
- Wijayanti, R. F. N., Syafaah, P. N., & Nur, D. M. M. (2025). Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran ASEAN pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 86–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.70294/7s7a1q29>