

## **Literature Review: Keefektifan Monopoli Berbasis Crt untuk Meningkatkan Minat Belajar di Sekolah Dasar**

**Risma Diah Aulia<sup>1)</sup>, Ellianawati Ellianawati<sup>2)</sup>, Decky Avrillianda<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, <sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Semarang,

<sup>3)</sup>Program Studi Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Semarang  
rismadiahaulia@students.unnes.ac.id <sup>1)</sup>, ellianawati@mail.unnes.ac.id <sup>2)</sup>,  
decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id<sup>3)</sup>

### **ABSTRACT**

*Students' learning interest in Civics subjects in elementary schools tends to be low due to conventional and less interactive learning methods. This study aims to analyze the effectiveness of CRT (Culturally Responsive Teaching) based monopoly media integration in increasing students' learning interest in the 2015 to 2025 timeframe. The CRT approach emphasizes cultural relevance in learning, allowing students to better understand the material by relating it to their experiences and environment. Sources of information from Google Scholar, Crossreff, and Scopus were analyzed with the help of the Publish or Perish (PoP) application and VoS Viewer to display visual data analysis results. A total of 2026 articles were analyzed and 4 clusters were obtained that included the effectiveness of monopoly media, the variety of topics studied, the objectives of learning outcomes that showed a close relationship between the effectiveness of CRT-based monopoly on increasing students' interest in learning. Civics learning using CRT-based monopoly media has not been studied specifically, but the research results show that there are many opportunities to optimize CRT-based monopoly media in this topic.*

**Keywords:** monopoly, culturally responsive teaching, elementary school

### **ABSTRAK**

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di SD cenderung rendah akibat metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan integrasi media monopoli berbasis CRT (*Culturally Responsive Teaching*) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada rentang waktu 2015 hingga 2025. Pendekatan CRT menekankan relevansi budaya dalam pembelajaran sehingga memungkinkan siswa lebih memahami materi dengan mengaitkannya pada pengalaman serta lingkungan mereka. Sumber informasi dari Google Scholar, Crossreff, dan Scopus dianalisis dengan bantuan aplikasi Publish or Perish (PoP) dan VoS Viewer untuk menampilkan data visual hasil analisis. Sebanyak 2026 artikel telah dianalisis dan diperoleh 4 kluster yang mencakup keefektifan media monopoli, ragam topik yang dikaji, tujuan hasil belajar yang menunjukkan keterkaitan yang erat antara keefektifan monopoli berbasis CRT terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pembelajaran PPKn menggunakan media monopoli berbasis CRT belum banyak dikaji secara spesifik, namun hasil-hasil riset menunjukkan besarnya peluang untuk mengoptimalkan media monopoli berbasis CRT dalam topik ini.

**Kata Kunci:** monopoli, *culturally responsive teaching*, sekolah dasar

## **PENDAHULUAN**

Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang Sekolah Dasar (SD) sering menjadi tantangan bagi pendidik. Pembelajaran yang bersifat teoritis dan kurangnya pendekatan inovatif dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila (Oktariani, *et al.*, 2025; Utari & Afendi, 2022). Penting bagi guru sebagai pendidik untuk mengembangkan metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat dengan mudah menghubungkan konsep Pancasila dengan kehidupan sehari-hari mereka (Muslichatun *et al.*, 2021). Strategi yang dapat digunakan adalah monopoli berdasarkan penggunaan media permainan pendidikan, seperti pendidikan responsif budaya (CRT). Pendekatan CRT dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan menyoroti relevansi budaya dalam pembelajaran dan menggabungkan materi pendidikan dengan pengalaman dan latar belakang budaya (Gay, 2018). Dengan demikian, integrasi media monopoli berbasis CRT tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membangun koneksi yang lebih mendalam antara siswa dan materi ajar PPKn (Hidayatul & Asmarani, 2023).

Keefektifan media monopoli berbasis CRT telah diteliti dalam berbagai konteks pendidikan. Menurut penelitian oleh Hastanti (2020), pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan budaya siswa bisa meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik. Hal ini menunjukkan siswa cenderung terlibat dalam proses pembelajaran jika mereka merasa berharga dan dirasakan dalam konteks budaya mereka. Selain itu, permainan pendidikan seperti Monopol dapat meningkatkan interaksi sosial dan memahami konsep dalam pembelajaran empiris (Slavin, 2018). Di tingkat SD, strategi ini berpotensi besar dalam menarik perhatian siswa serta membuat materi PPKn lebih menarik dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Bukit *et al.*, 2023). Oleh karena itu, kajian lebih lanjut mengenai keefektifan integrasi media monopoli berbasis CRT dalam pembelajaran PPKn SD menjadi penting untuk mengoptimalkan metode pembelajaran bermakna bagi siswa dan lebih menyenangkan.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Media Monopoli**

Media monopoli adalah salah satu media pembelajaran berdasarkan permainan yang menarik, dengan pertukaran materi untuk siswa. Media ini dikembangkan untuk mendukung proses kegiatan belajar dan mengajar yang kreatif dan efektif, memungkinkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media monopoli yang interaktif dalam pembelajaran dengan jelas meningkatkan motivasi siswa dan hasil pembelajaran, terutama dalam studi sosial dan mata pelajaran ilmiah. Media ini membantu siswa menjadi berpikir kritis dan aktif karena sifatnya yang menantang dan interaktif untuk pembelajaran (Fadilah *et al.*, 2022)

Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media monopoli dapat meningkatkan keaktifan siswa serta hasil belajar secara signifikan. Misalnya, keaktifan siswa yang awalnya rendah dapat meningkat hingga mencapai 70%, dan ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 45% menjadi 75% setelah penggunaan media monopoli. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya membuat siswa lebih termotivasi tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep materi yang diajarkan (Amalia, 2020).

## **Pembelajaran Berbasis CRT**

Pendekatan pembelajaran berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini menekankan betapa pentingnya mengintegrasikan budaya, bahasa, dan pengalaman hidup siswa ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ini bertujuan untuk membuat kegiatan lebih bermakna dan relevan dengan konteks kehidupan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan merasa dihargai identitas budayanya. CRT juga mendorong partisipasi aktif siswa dan membantu guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan spesifik siswa berdasarkan latar belakang budaya mereka (Fitriah *et al.*, 2024).

Optimalisasi CRT dalam pembelajaran abad 21 sangat penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Menerapkan CRT memungkinkan guru untuk meningkatkan kreativitas siswa, memperkuat identitas budaya, dan mempermudah siswa ketika mereka mengingat dan memahami mata pelajaran melalui budaya dan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini juga membantu guru memberikan umpan balik yang lebih tepat sasaran dan menciptakan suasana belajar yang inklusif dan harmonis (Priya *et al.*, 2025).

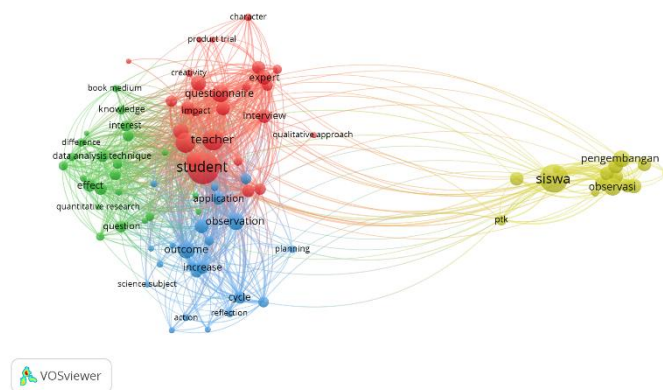
## **Minat Belajar**

Minat belajar merupakan dorongan internal yang memotivasi siswa untuk tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini tercermin dari kesiapan siswa menerima pelajaran, kehadiran di kelas, kemampuan menjawab pertanyaan, serta semangat dan ketekunan dalam belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar lebih tinggi cenderung lebih mudah memahami materi dan menunjukkan hasil belajar yang optimal karena mereka belajar dengan rasa senang dan tanpa paksaan (Yunansica *et al.*, 2022).

Penelitian di SDN 1 Gamping menemukan bahwa minat belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dengan pengaruh sebesar 78,5%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa mengetahui minat belajar siswa sejak awal dapat membantu memaksimalkan hasil belajar siswa (Setiawan *et al.*, 2022). Minat yang tinggi dalam belajar dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan dengan demikian menciptakan suasana belajar yang bermanfaat dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran harus menjadi fokus strategi pembelajaran untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review dengan analisis bibliometrik untuk mengidentifikasi tren penelitian terkait penggunaan media monopoli berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar. Data yang digunakan berasal dari artikel ilmiah yang diperoleh melalui database Scopus, Google Scholar, dan Crossref dalam rentang tahun 2015 hingga 2025. Pengumpulan dan analisis data dilakukan menggunakan *Publish or Perish* (PoP) untuk memperoleh metadata artikel, sementara *VoS Viewer* digunakan untuk memvisualisasikan keterkaitan antar penelitian melalui analisis bibliometrik.



Gambar 1. Vos Viewer

Desain penelitian menerapkan bibliometric analysis untuk mengidentifikasi tren publikasi, hubungan antar konsep penelitian, serta kesenjangan studi terkait efektivitas media monopoli berbasis CRT. Sampel penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria inklusi berupa artikel yang membahas pembelajaran berbasis monopoli atau permainan edukatif dalam pendidikan kewarganegaraan, penelitian tentang pendekatan CRT dalam pembelajaran, serta artikel yang diterbitkan dalam jurnal terindeks dan memiliki relevansi dengan topik penelitian. Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi media monopoli berbasis CRT sebagai variabel independen, minat belajar siswa sebagai variabel dependen, serta tren penelitian terkait efektivitas media pembelajaran berbasis permainan sebagai variabel kontekstual.

Data diperoleh dengan menganalisis jumlah publikasi, sitasi, kata kunci yang sering muncul, serta hubungan antar konsep dalam penelitian sebelumnya. Analisis dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif untuk melihat distribusi publikasi dan tren penelitian, analisis jaringan (network analysis) dengan bantuan VoS Viewer untuk memetakan hubungan antar konsep dan kata kunci, serta analisis sitasi guna menilai dampak dan relevansi penelitian dalam bidang ini. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media

monopoli berbasis CRT dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar serta peluang pengembangannya di masa depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis bibliometrik terhadap artikel-artikel ilmiah yang diperoleh dari database Google Scholar, Scopus, dan Crossref, ditemukan beberapa temuan penting terkait keefektifan media monopoli berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar.

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel

No	Judul	Peneliti	Hasil Penelitian
1	Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar.	Istianah & Setyasto, 2023.	Hasil uji keterampilan membaca dan menulis aksara jawa dalam kategori sedang yaitu 0,51 dan 0,50. Kesimpulannya adalah media monopoli berdasarkan cerita rakyat Jawa secara efektif dan layak digunakan untuk membaca dan menulis aksara Jawa.
2	Pengembangan Media Monopoli Misi Pantun (Mosipan) untuk Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	Amalia, H. D. E., Untari, M. F. A., & Budiman, 2024.	Media monopoli misi pantun (mosipan) memenuhi kriteria efektif yang ditinjau berdasarkan meningkatnya hasil belajar siswa di SD Negeri Rejosari 2, SD Negeri Rejosari 3, dan SD Negeri Karangtempel yang dibuktikan dengan perolehan tingkat signifikansi sebesar $(0.000 < 0.005)$ 0.000 yang lebih kecil dari 0.005. Sehingga penggunaan media tersebut efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas pada materi menulis pantun.
3	Pengembangan Media Monopoli Pantun (Monotun) untuk Keterampilan Menulis Pantun pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.	Abrika & Damayanti, 2024.	Implementasi media ini dapat dilakukan dengan mudah dan sesuai pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Secara keseluruhan, monopoli pantun (MONOTUN) terbukti sebagai solusi inovatif dan efektif dalam

No	Judul	Peneliti	Hasil Penelitian
			mendukung keterampilan menulis pantun kelas V SD, dengan memberikan media interaktif dan keterlibatan peserta didik.
4	Pengembangan Media Monopoli Berbasis HOTS dan Profil Pelajar Pancasila pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar.	Ningsih, A. F., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, 2025.	Hasil penelitian didapat data validitas produk 3,6 “Sangat Valid”, hasil kepraktisan 3,6 “Sangat Praktis”, hasil keefektifan 0,62 “Efektif”. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan “layak” untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.
5	Implementasi Pendekatan CRT dalam Mata Pelajaran IPAS menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) pada Siswa Kelas V SDN Pandanwangi 1	Yuliani, 2024.	Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata, jumlah ketuntasan dan presentase ketuntasan siswa dari Pra Siklus hingga Siklus II. Penggunaan pendekatan CRT dalam PJBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan sosial dan abad ke-21. Integrasi antara CRT dan PJBL membuktikan keefektifan dalam membangun suasana pembelajaran yang inklusif dan sesuai bagi keberagaman budaya siswa.
6	Implementasi Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> dengan Bantuan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas IV SD.	Alfaizal, F. F., Rulviana, V., & Retnowati, 2024.	Penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan pendekatan CRT dengan penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PKN. Implementasi dari penelitian ini menunjukkan pendekatan pendidikan inklusif yang berfokus pada keragaman

No	Judul	Peneliti	Hasil Penelitian
			budaya untuk mencapai tujuan pendidikan holistik dan berkelanjutan.
7	Penerapan Strategi Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT) dalam Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XII-5 SMAN 6 Surabaya.	Molita, Widiyanto, Ariyanti, & Dian, 2024.	Kesimpulannya adalah penerapan pendekatan CRT pengajaran responsif budaya dalam pembelajaran berdiferensiasi efektif pada materi transformasi fungsional dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas XII-5 pada mata pelajaran matematika. Pengintegrasian budaya pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa.
8	Analisis Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli pada Materi Aritmetika Sosial terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar.	Tukan, T. K., Nasiruddin, F. A. Z., & Jainuddin, 2025.	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan pada pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa, keterlibatan siswa, dan menjadikan mata pelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, media permainan seperti Monopoli dalam pembelajaran matematika dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
9	Pengaruh Penerapan Metode <i>Outdoor Learning</i> Berbantuan Media <i>Edu-Monopoly</i> terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas IV UPT SPF SD Negeri Mangasa Kota Makassar.	Arlisah, 2020.	Proses pembelajaran dengan metode <i>outdoor learning</i> berbantuan <i>edu-monopoly</i> berlangsung dengan baik, hasil skor angket siswa menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dimana persentase hasil skor angket siswa yaitu 81,95% dengan kategori baik, terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas IV UPT SPF SD Negeri Mangasa.

No	Judul	Peneliti	Hasil Penelitian
10	Pengembangan Gamifikasi pada Pelajaran Matematika SD dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.	Syuhada, Hidayat, Mulyati, & Giri Persada, 2023.	Hasil pengujian dengan metode SUS mendapatkan skor 82,9545 dapat diartikan tingkat kepuasan dan kegunaan yang tinggi. Kesimpulannya bahwa penggunaan media gamifikasi pada pelajaran matematika berpotensi dapat menjadi solusi meningkatkan minat siswa.

Hasil telaah dari sepuluh artikel ilmiah yang dianalisis dalam literature review ini, ditemukan bahwa media monopoli berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar. Data ini diperoleh melalui analisis isi dan pendekatan bibliometrik yang memperhatikan relevansi, hasil, serta keterkaitan antarpenelitian.

### **Media Monopoli berbasis CRT**

Penelitian oleh Istianah & Setyasto (2023) menunjukkan bahwa media monopoli berbasis CRT (cerita budaya rakyat) dapat meningkatkan keterampilan menulis dan membaca dengan skor N-gain kategori sedang, yakni 0,51 untuk membaca dan 0,54 untuk menulis. Temuan ini memperlihatkan bahwa ketika media monopoli memuat unsur budaya lokal, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena merasa lebih dekat dengan materi yang disajikan. Hal ini mendukung prinsip dasar CRT, yaitu mengaitkan pembelajaran dengan latar belakang dan identitas budaya siswa.

### **Integrasi CRT dengan Model Pembelajaran dan Teknologi**

Penelitian oleh Yuliani (2024) menunjukkan bahwa penggabungan pelajaran IPAS dengan pendekatan CRT berbasis model *Project-Based Learning* (PJBL) dapat meningkatkan nilai rata-rata dan keterampilan sosial siswa secara signifikan. Sementara itu, Alfaizal *et al.*, (2024) menemukan bahwa penggunaan Quizizz berbasis CRT meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn dan membangun lingkungan kelas yang inklusif. Ini membuktikan bahwa CRT dapat terintegrasi secara efektif dengan berbagai model pembelajaran dan teknologi digital modern.

### **Penerapan di Mata Pelajaran Lain**

Tidak terbatas pada mata pelajaran PPKn, media monopoli juga terbukti efektif dalam pembelajaran matematika dan IPA. Tukan *et al.*, (2025) melaporkan bahwa penggunaan monopoli pada materi aritmetika sosial di kelas VII mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap matematika. Penelitian oleh Ningsih *et al.*, (2025) bahkan mengembangkan media monopoli berbasis HOTS dan

Profil Pelajar Pancasila dengan hasil validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi (skor 3,6) serta keefektifan 0,62 yang dikategorikan efektif.

## **Media Edu-Monopoly di Outdoor Learning**

Dalam pendekatan berbeda, Arlisah (2020) menggabungkan metode *outdoor learning* dengan media *edu-monopoly*. Hasil angket menunjukkan persentase minat belajar siswa mencapai 81,95% termasuk kategori baik. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman langsung dengan bantuan permainan edukatif dapat memberikan efek motivasional yang kuat terhadap siswa.

## **Tren dan Keterkaitan Penelitian**

Secara umum, analisis bibliometrik mengungkapkan bahwa tren penelitian media pembelajaran berbasis permainan khususnya monopoli semakin meningkat terutama setelah tahun 2020. Kata kunci yang dominan mencakup “monopoli edukatif”, “minat belajar”, “media interaktif”, dan “CRT”, yang mengindikasikan adanya perhatian besar dari komunitas akademik terhadap integrasi inovasi pedagogik dan keberagaman budaya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## **Pembahasan**

Hasil analisis menunjukkan bahwa integrasi media monopoli berbasis CRT sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa SD dalam mata pelajaran PPKn. Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik permainan monopoli yang interaktif dan menyenangkan, serta pendekatan CRT yang memberikan ruang bagi siswa agar merasa dihargai dalam konteks budaya mereka. Permainan edukatif seperti monopoli mendorong partisipasi aktif, kerja sama kelompok, dan interaksi sosial yang positif antar siswa. Hal ini sesuai teori belajar konstruktivistik, yang memfokuskan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Ketika materi PPKn dikemas dalam bentuk permainan yang familiar dan dikaitkan dengan budaya lokal siswa, mereka cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila.

Selain itu, pendekatan CRT memungkinkan guru untuk menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi relevan dan lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fitriah *et al.*, 2024), yang menyatakan CRT mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran abad 21.

Namun demikian, perlu digaris bawahi bahwa tidak semua guru memiliki pemahaman mendalam mengenai penerapan CRT, sehingga pelatihan dan pendampingan perlu dilakukan agar media monopoli yang dikembangkan benar-benar mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis budaya. Keterbatasan fasilitas dan waktu juga menjadi tantangan tersendiri dalam implementasi media ini di lingkungan sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menguatkan bahwa penggunaan media monopoli berbasis CRT bukan hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga

memperkaya metode pengajaran PPKn yang selama ini cenderung teoritis dan membosankan. Penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran sejenis dalam mata pelajaran lain yang relevan dengan kehidupan sosial dan budaya siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis literature review dan bibliometrik, media monopoli berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) terbukti efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar. Permainan edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan serta latar belakang budaya siswa. Integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam media monopoli menciptakan suasana kelas yang inklusif dan mendorong aktif keterlibatan siswa. Pendekatan CRT memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran karena mampu menjembatani antara materi ajar dan pengalaman hidup siswa, sehingga siswa merasa dihargai dan termotivasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan konsep PPKn, tetapi memperkuat identitas budaya dan membentuk karakter siswa sejak dini. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen untuk mengukur dampak penggunaan media monopoli berbasis CRT terhadap hasil belajar secara langsung. Selain itu, eksplorasi pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda juga dianjurkan untuk memperluas pemanfaatan pendekatan ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abrika, V. V., & Damayanti, M. I. (2024). Pengembangan Media Monopoli Pantun (Monotun) Untuk Keterampilan Menulis Pantun Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(02), 154–163.
- Alfaizal, F. F., Rulviana, V., & Retnowati, A. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Dengan Bantuan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 320–331. Retrieved from <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3736>.
- Amalia, H. D. E., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2024). Pengembangan Media Monopoli Misi Pantun (Mosipan) Untuk Pembelajaran Menulis Pantun Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *IJES: Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 271–280. Retrieved from <https://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes/article/view/19595>.
- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen. (Doctoral dissertation)*.
- Arlisah, F. S. (2020). *Pengaruh Penerapan Metode Outdoor Learning Berbantuan Media Edu-Monopoly Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas IV UPT SPF SD Negeri*

*Mangasa Kota Makassar.*

- Bukit, S., Marcela, E. D., & Ernawati, E. (2023). Teacher's Strategy to Create Fun Learning in Elementary School. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(3), 244–249. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.129>.
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoli Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>.
- Fitriah, L., Gaol, M. E. L., Cahyanti, N. R., Yamalia, N., Maharani, N., Iriani, I. T., & Surayanah, S. (2024). Pembelajaran Berbasis Pendekatan Culturally Responsive Teaching Di Sekolah Dasar. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 643–650. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p643-650>.
- Gay, G. (2018). *Culturally responsive teaching: Theory, research, and practice*. Teachers college press. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=uD9qDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Culturally+responsive+teaching:+Theory,+research,+and+practice&ots=v0wH0aVncc&sig=hqLypNp9WtRyTxDnkGsxlbyYmU4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Culturally responsive teaching%3A Theory%2C research%2C and practice&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=uD9qDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Culturally+responsive+teaching:+Theory,+research,+and+practice&ots=v0wH0aVncc&sig=hqLypNp9WtRyTxDnkGsxlbyYmU4&redir_esc=y#v=onepage&q=Culturally%20responsive%20teaching%20Theory%20research%20and%20practice&f=false).
- Hastanti, A. D. (2020). The Transformation of Monopoly Game: Learning Media to Improve Students' Creativity and Interest in Learning. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 517–523. <https://doi.org/10.14421/icse.v3.555>.
- Hidayatul Khasanah, F., & Asmarani, R. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 3(2), 160–168. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i2.2838>.
- Istianah, R., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 437–450. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2946>.
- Molita, A., Widiyanto, R., Ariyanti, G., & Dian, M. (2024). Penerapan Strategi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XII-5 SMAN 6 Surabaya. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(10), 4513–4522. <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i10.2086>.
- Muslichatun, Ellianawati, & Wardani, S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 142–150.
- Ningsih, A. F., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengembangan media Monopoli berbasis HOTS dan Profil Pelajar Pancasila pada materi ekosistem di Sekolah Dasar. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 57–69.

- Oktariani, V. T., Raharjo, T. J., Avrilianda, D., & Subali, B. (2025). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran terhadap kemampuan kognitif siswa kelas v sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 154–163. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22517>.
- Priya Kusuma Bahari, Radeni Sukma Indra Dewi, & Ratna Ekawati. (2025). Optimalisasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Pembelajaran Abad 21. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 52–60. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i1.3901>.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice*.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.
- Tukan, T. K., Nasiruddin, F. A. Z., & Jainuddin, J. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Pada Materi Aritmetika Sosial Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Makassar. *Mathscied of Journal*, 1(1), 16–20.
- Utari, D., & Afendi, A. R. (2022). Implementation of Pancasila Student Profile in Elementary School Education with Project-Based Learning Approach. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(4), 456–464. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline1280>.
- Yuliani, W. (2024). Implementasi Pendekatan Crt Dalam Mata Pelajaran Ips Menggunakan Model Project Based Learning (Pjbl) Pada Siswa Kelas V Sdn Pandanwangi 1. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya (JMIPAP)*, 4(5), 5–10.
- Yunansica, I. N., Almira, D. V., Laily, Z. N., & Mahardika, I. K. (2022). Manfaat Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 4 Jember Kelas VIII D. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember*, 8(24), 385–392. Retrieved from <https://doi.org/10.5281/zenodo.7494465>.