

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOKEBU
(MONOPOLI KERAGAMAN BUDAYA) MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA
PADA SISWA KELAS IV SD**

Erika Prida Yunita¹, Prihatin Sulistyowati², Yulianti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹erikayunita377@gmail.com

Abstract

In current learning, teachers use open materials and learning video media, but students tend to be less actively involved, seem to be busy playing and playing, which makes students not focused when participating in learning activities and do not understand the material presented by the teacher. In classroom learning, students tend to prefer learning that is interspersed with games, colorful and interesting pictures. The aim of the research is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of monopoly game media. The type of research used is research and development using the ADDIE model. The research subjects were students and teachers of class IV SDN Sukun 1 Malang. Data collection instruments use observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analysis techniques used by researchers are qualitative and quantitative. Monopoly media products through due diligence from media experts obtained a percentage of 90.62% in the "very feasible" category, validation from material experts obtained a percentage of 96.42% in the "very feasible" category, and validation from language experts obtained a percentage of 96.87% in the "very feasible" category. The practicality test results from the teacher obtained a percentage of 89.58% for the "very practical" criteria. Meanwhile, in the practicality test, students obtained a percentage of 86.92% for the "very practical" criteria. The effectiveness test obtained an average score from students of 0.73 in the "high" category. Based on these results, the cultural diversity monopoly game development media can be used during learning because it meets the criteria of being feasible, practical and effective.

Keywords: *Development, Game media, Monopoly Game.*

Article History

Received: February 2025
Reviewed: February 2025
Published: February 2025
Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Abstrak

Pembelajaran saat ini guru sudah memanfaatkan bahan ajar dan media video pembelajaran, namun siswa cenderung kurang terlibat aktif, terlihat asyik bermain dan mengobrol sehingga menjadikan siswa tidak fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran di kelas siswa cenderung lebih suka pembelajaran yang diselingi dengan permainan, gambar-gambar berwarna dan menarik. Tujuan penelitian yaitu mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan monopoli. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu peserta didik dan guru kelas IV SDN Sukun 1 Malang. Instrumen pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang peneliti lakukan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Produk media monopoli melalui uji kelayakan ahli media memperoleh persentase 90,62% kategori "sangat layak", validasi dari ahli materi memperoleh persentase 96,42% kategori "sangat layak", dan validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase 96,87% kategori "sangat layak". Hasil uji kepraktisan dari guru memperoleh persentase 89,58% kriteria "sangat praktis". Sedangkan uji kepraktisan dari peserta didik memperoleh persentase 86,92% kriteria "sangat praktis". Uji keefektifan memperoleh rata-rata nilai dari peserta didik sebesar 0,73 kategori "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media permainan monopoli keragaman budaya dapat digunakan saat pembelajaran karena memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif.

Kata kunci: Pengembangan, Media Permainan, Permainan Monopoli.

PENDAHULUAN

Era Kemajuan Teknologi seperti saat ini tentu banyak sekali tantangan yang harus di hadapi seorang guru. Dampak negatif yang di bawa oleh kemajuan teknologi telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap minat serta semangat para siswa untuk sekolah dan belajar. Oleh karena itu, kreatifitas serta strategi seorang guru dalam menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa sangat dibutuhkan (Sukmawati et al., 2022). Guru merupakan kunci dalam proses keberhasilan pembelajaran yang tentunya juga harus didukung oleh faktor-faktor lainnya seperti sarana prasarana, siswa, orang tua, dll.

Guru sebagai fasilitator harus mampu mengelola pembelajaran secara kreatif, mulai dari perencanaan hingga tahap evaluasi pada akhir pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangkitkan dan mengembangkan karakter siswa serta menciptakan pengalaman belajar

yang lebih bermakna, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satunya dengan pemilihan media yang tepat. Pemilihan media yang tepat memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan sarana dan alat komunikasi dalam pembelajaran yang menjadi pelengkap komponen dalam proses mengajar agar anak aktif dan pembelajaran tidak monoton (Kurniasih & Watini, 2022). Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Sukmawati et al., 2023). Pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu strategi guru dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Mahardika et al., 2021).

Namun, pada kenyataannya proses pembelajaran masih jauh dari kata ideal. Masih banyak kekurangan yang bisa kita temukan dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran yang cenderung dominan pada aspek kognitif dan mengabaikan aspek pengembangan sikap dan ketrampilan peserta didik, pembelajaran yang membosankan, pembelajaran yang kurang interaktif sehingga menyebabkan ketidakefektifan proses pembelajaran yang ditandai dengan masih rendahnya hasil belajar, rendahnya minat siswa serta pencapaian tujuan pembelajaran yang kurang optimal (Widagdo, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru SDN Sukun 1 Malang, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang biasa dipakai guru dalam mengajar adalah LKS, Modul dan LKPD. Sedangkan untuk media pembelajaran ada penampilan berupa video pembelajaran, gambar-gambar, LCD proyektor. Saat proses kegiatan belajar guru sudah memanfaatkan media video pembelajaran yang ditampilkan melalui proyektor, namun kebanyakan siswa tidak menonton video, siswa cenderung kurang terlibat aktif, terlihat asyik bermain dan mengobrol sehingga menjadikan siswa tidak fokus dengan video yang diputar guru pengajar. Saat guru menyampaikan materi pembelajaran dan proses tanya jawab masih terdapat siswa yang belum paham materi yang disampaikan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru, berdasarkan hasil wawancara dalam pembelajaran di kelas siswa cenderung lebih suka pembelajaran yang diselingi dengan permainan, gambar-gambar berwarna dan menarik. Guru juga seringkali mengakhiri pembelajaran dengan pemberian soal-soal, karena selain penggunaan media, pemberian latihan soal juga menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Namun, latihan soal seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan karena monoton dan kurang bervariasi. Maka dari itu latihan soal yang dipilih haruslah menarik dan menyenangkan agar peserta didik bersemangat, antusias dan tidak bosan dalam pembelajaran (Permatasari & Prihatnani, 2021). Salah satu cara memberikan latihan soal yang menyenangkan adalah dengan permainan. Melalui permainan peserta didik dapat belajar dengan bermain sehingga peserta didik secara tidak langsung dapat menyerap ilmu atau berlatih latihan soal atau materi.

Berdasarkan kondisi diatas maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran, salah satunya dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain

sekaligus melatih kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, yaitu media permainan monopoli.

Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga memberikan suasana belajar variatif dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan (Ulfaeni et al., 2017). Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan permainan mempunyai keunggulan yaitu menjadikan suasana belajar menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif sehingga mudah memahami konsep materi (Aulya et al., 2021). Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar yang secara umum berusia 10-11 tahun. Pada usia ini anak lebih senang belajar menggunakan bantuan benda konkret, hal ini sejalan dengan pendapat Agung (2019) bahwa tahap Operasional Konkret (7-12 tahun) pada teori *Piaget* anak sudah bisa menggunakan pemikiran logika tetapi hanya terbatas pada objek fisik, tanpa objek fisik anak pada usia 7-12 tahun mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Pendapat tersebut memperjelas bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi dengan bantuan benda konkret seperti media permainan monopoli.

Media permainan monopoli adalah pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan monopoli yang bersifat mendidik siswa. Sedangkan tata cara permainannya dimodifikasi sesuai kebutuhan pada pembelajaran. Pada media pembelajaran monopoli, intinya sama dengan permainan monopoli biasa yaitu menguasai. Menguasai pada permainan monopoli ketika pembelajaran adalah bukan menguasai kekayaan tapi menguasai pengetahuan yang dipelajari serta mampu memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan permainan (Nitami et al., 2023). Monopoli dipilih sebagai salah satu produk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana dikemukakan oleh Sadiman dalam Risma, et al (2019) yaitu permainan monopoli menyenangkan dan menghibur, memungkinkan meningkatkan keaktifan belajar siswa, memberikan umpan balik secara langsung, menarik, dan mudah dibuat dan diperbanyak. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. selain itu mampu meningkatkan minat belajar peserta didik menjadi lebih semangat dan mudah memahami materi pembelajaran.

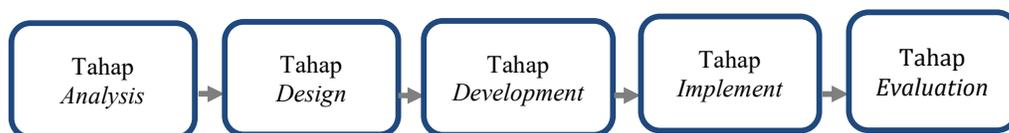
Saat ini pembelajaran Di SDN Sukun 1 Malang sudah menerapkan kurikulum merdeka tetapi belum menyeluruh untuk semua kelas. Untuk kelas IV sudah menggunakan kurikulum tersebut. Kurikulum merdeka menginginkan siswa untuk lebih aktif dalam mengembangkan diri dengan mengakomodasi berbagai karakteristik siswa. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai karakteristik masing-masing siswa. Pada kurikulum merdeka memuat beberapa mata pelajaran pokok, salah satu mata Pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang fokus utamanya adalah untuk menumbuhkembangkan karakter peserta didik agar memiliki jiwa pelajar Pancasila guna memperkuat budaya, suku bangsa dan kebhinnekaan Indonesia (Alzana & Harmawati, 2021). Pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran yang digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang telah melekat pada budaya bangsa Indonesia.

Namun kenyataannya pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila identik dengan pembelajaran yang monoton, materi yang luas, lebih banyak teori dan hafalan, sehingga siswa cenderung bosan dan bermain sendiri tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini terkadang menyulitkan peserta didik dalam memahami materi satu persatu, contohnya pada materi keragaman budaya. Materi keberagaman budaya penting diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar karena materi tersebut dapat mengenalkan berbagai keberagaman budaya yang ada di Indonesia serta dapat menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai dan menghormati sejak dini. Penanaman sikap tersebut adalah salah satu upaya dalam menanamkan karakter cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan utama dari Pancasila, yaitu membangun persatuan dan kesatuan bangsa dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika. Untuk mencapai tujuan dan menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media permainan monopoli, dengan adanya media permainan ini siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media permainan monopoli akan dimodifikasi dengan mengubah setiap nama negara pada petak lintasan di papan monopoli dengan macam-macam keragaman budaya di Indonesia seperti jenis pakaian adat, rumah adat.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Masnarati (2020) dengan judul "Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran IPS pada Peserta Didik di Sekolah Dasar". Penelitian tersebut mendapatkan hasil yang positif bahwa penggunaan media permainan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar, karena siswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar. Penggunaan media sebagai media pembelajaran juga dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Ardhani et al (2021) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang relevan dalam penelitian ini juga dilakukan oleh Mahesti & Koeswanti (2021) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar" yang menyatakan bahwa media *game* monopoli ASEAN dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 sekolah dasar. Dari beberapa hasil penelitian menjadi referensi peneliti untuk mengembangkan media permainan monopoli lebih lanjut lagi dengan berbagai tampilan baru dan materi yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Tujuan pengembangan media monopoli adalah mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pada materi keragaman budaya. Adanya e-modul interaktif berbasis masalah diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). R&D (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan (Ardhani et al., 2021). Penelitian ini menggunakan model penelitian ini ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Bagan tahapan ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Bagan ADDIE

Tahapan dalam model ADDIE untuk prosedur penelitian pengembangan ini terdiri dari langkah-langkah berikut: *Analysis* (Analisis) pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap pengembangan media permainan monopoli dan menilai kelayakan dari pengembangan tersebut. Analisis mencakup tiga aspek, yaitu kurikulum (materi), karakteristik peserta didik, serta media dan penggunaannya. *Design* (Desain) di tahap ini, peneliti mulai merancang dan mengonsep media monopoli sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Peneliti juga menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk menilai media monopoli yang dikembangkan, termasuk angket validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon dari guru dan siswa. *Development* (Pengembangan) pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan untuk mengembangkan produk. Sebelum itu, peneliti melakukan proses validasi untuk memastikan kualitas produk yang akan dikembangkan. *Implementation* (Implementasi) di tahap ini, peneliti melakukan uji coba media monopoli dengan bantuan guru kelas dan siswa untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan efektivitasnya. *Evaluation* (Evaluasi) tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti menilai hasil penelitian. Hasil yang diperoleh mencakup nilai siswa di SDN Sukun 1 Malang.

Teknik analisis data yang diterapkan untuk mengolah hasil uji produk adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang kemudian harus dijawab (Sugiyono, 2019:199). Pengumpulan data melalui angket dengan jawaban menggunakan skala. Skala skor yang diberikan memiliki makna yaitu SB (sangat baik), B (baik), TB (tidak baik), dan STB (sangat tidak baik). Instrumen ini disusun guna mengukur produk yang dikembangkan untuk memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media monopoli. Kelayakan media monopoli diperoleh dari hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan respon dari guru dan siswa. Uji lapangan terbatas dilakukan dengan memberikan angket kepada 10 peserta didik kelas IV. Pada analisis keefektifan menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik melalui soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan Kefrafikan	Kemenarikan desain media	1
		Kombinasi warna yang digunakan dalam media	2
		Desain tampilan isi media	3
2	Kelayakan Bahasa	Unsur tata letak harmonis	4
		Unsur tata letak lengkap	5
		Tata letak mempercepat pemahaman	6
		Tipografi mudah dibaca	7
		Tipografi memudahkan pemahaman ilustrasi isi	8

Sumber: (BSNP: 2014)

Lembar angket ini diberikan kepada ahli media untuk menilai kelayakan media pada produk yang dikembangkan yaitu media permainan monopoli.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi	Kesesuaian media dengan CP, Tujuan Pembelajaran	1
		Indikator sesuai materi	2
		Kelengkapan materi	3
		Keluasan materi	4
		Kebenaran konsep	5
		Latihan soal dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa	6
		Ketrampilan isi media	7
		Tampilan desain dengan gambar	8
		Isi media berhubungan pada setiap pembelajaran	9
2	Penyajian	Keruntutan konsep	10
		Ketepatan gambar yang dikaitkan dengan materi	11
		Kejelasan materi	12
		Kebenaran isi atau konsep	13
		Kejelasan kegiatan dan sol-soal	14

Sumber: (BSNP: 2014)

Lembar angket ini diberikan kepada ahli materi untuk menilai kelayakan media pada produk yang dikembangkan yaitu media permainan monopoli.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Lugas	Struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
3	Kaidah Bahasa	Ketepatan Bahasa	5
4	Istilah dan <i>symbol</i>	Ketepatan ejaan	6
		Konsisten	7
		Penggunaan <i>symbol</i>	8

Sumber: (BSNP: 2014)

Lembar angket ini diberikan kepada ahli Bahasa untuk menilai kelayakan media pada produk yang dikembangkan yaitu media permainan monopoli.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Komponen penyajian	Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) pada materi pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	2
2	Tampilan Media	Desain papan monopoli menarik	3
		Ketepatan jenis huruf dan ukuran	4
		Kemenarikan komposisi warna yang digunakan	5
		Penyajian materi dalam media mudah dipahami	6
		Penyajian materi dalam media menambah wawasan peserta didik	7
		Penyajian materi dalam media dapat membuat peserta didik lebih aktif	8
		Gambar yang disajikan berhubungan dengan materi	9
		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	10
		Sederhana	11
		Menggunakan Bahasa baku	12

Sumber: (BSNP: 2014)

Lembar angket ini diberikan kepada guru kelas IV untuk menilai kepraktisan media pada produk yang dikembangkan yaitu media permainan monopoli.

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan	Kemenarikan desain	1
		Warna dan gambar yang bagus	2
		Kemenarikan isi	3
		Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca	4
		Kemenarikan kombinasi warna	5
2	Penyajian materi	Mudah digunakan	6
		Bagian-bagian monopoli mudah dipahami	7
		Kalimat sederhana	8
		Petunjuk penggunaan	9
		Kemudahan pemahaman materi	10
3	Manfaat	Kemudahan pemahaman soal	11
		Ketertarikan menggunakan media monopoli	12
		Peningkatan motivasi belajar	13

Sumber: (BSNP: 2014)

Lembar angket ini diberikan kepada peserta didik kelas IV untuk menilai kepraktisan media pada produk yang dikembangkan yaitu media permainan monopoli.

Perhitungan persentase kelayakan produk yang dikembangkan menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ persentase, $\sum x$ = jumlah skor keseluruhan jawaban responden dibagi $\sum xi$ = jumlah skor tertinggi dikalikan 100%. Menggunakan rumus tersebut akan ditemukan nilai dari sebuah kelayakan produk yang telah dikembangkan. Adapun kriteria persentase kelayakan yaitu, 0% - 20% dikategorikan tidak layak, 21% - 40% kategori kurang layak, 41% - 60% kategori cukup layak, 61% - 80% kategori layak, dan 81% - 100% kategori sangat layak (Istiningsih et al., 2021).

Analisis data kepraktisan guru menggunakan instrumen angket pada tabel 4 dan kepraktisan siswa menggunakan instrumen angket pada tabel 5. Nilai data kepraktisan guru dan siswa dapat diketahui menggunakan rumus persentase respon yaitu jumlah respon setiap anak dibagi jumlah siswa dikali 100%. Berdasarkan rumus tersebut akan ditemukan hasil kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Adapun kategori kepraktisan produk yaitu 81% - 100% dikategorikan sangat praktis, 61% - 80% dikategorikan praktis, 41% - 60% dikategorikan cukup praktis, 21% - 40% dikategorikan kurang praktis, 0% - 20% dikategorikan tidak praktis.

Analisis data keefektifan e-modul menggunakan *pretest* dan *posstest* siswa yang dihitung menggunakan rumus N-Gain yaitu $N\text{-Gain} = \frac{\text{skor } posttest - \text{skor } pretest}{\text{skor ideal} - \text{skor } pretest}$. (Pramudianti et al., 2023). Adapun kategori keefektifan yaitu nilai < 40% tidak efektif, 40% - 55% kurang efektif, 56% - 75% cukup efektif, > 76% efektif. Adapun kriteria N-Gain menggunakan *score*, G lebih dari 0,7 dikategorikan tinggi, 0,3 kurang dari sama dengan G kurang dari sama dengan 0,7 kategori sedang, dan G kurang dari 0,3 kategori rendah (Pramudianti et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama analisis, peneliti melakukan analisis dengan melakukan observasi dengan guru SDN Sukun 1 Malang, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang biasa dipakai guru dalam mengajar adalah LKS, Modul dan LKPD. Sedangkan untuk media pembelajaran ada penampilan berupa video pembelajaran, gambar-gambar, LCD proyektor. Saat proses kegiatan belajar guru sudah memanfaatkan media video pembelajaran yang ditampilkan melalui proyektor, namun kebanyakan siswa tidak menonton video, siswa cenderung kurang terlibat aktif, terlihat asyik bermain dan mengobrol sehingga menjadikan siswa tidak fokus dengan video yang diputar guru pengajar. Saat guru menyampaikan materi pembelajaran dan proses tanya jawab masih terdapat siswa yang belum paham materi yang disampaikan. Guru menyampaikan siswa cenderung lebih suka pembelajaran yang diselingi dengan permainan, gambar-gambar berwarna dan menarik. Guru juga seringkali mengakhiri pembelajaran dengan pemberian soal-soal, karena selain penggunaan media, pemberian latihan soal juga menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Namun, latihan soal seringkali membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan karena latihan soal yang monoton dan kurang bervariasi. Berdasarkan analisis tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan lebih baik yaitu media permainan monopoli.

Tahap kedua desain, pada tahap perancangan media monopoli disesuaikan dengan hasil analisis. Tahap perancangan pertama yaitu membuat desain berbantuan *Canva* kemudian membuat materi keragaman budaya yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Peneliti menyusun kerangka media permainan monopoli yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Perencanaan produk dijalankan yaitu menciptakan ide awal media monopoli keragaman budaya. Monopoli dikemas dalam bentuk papan seperti catur yang berisi komponen-komponen seperti bidak permainan, dadu, buku materi, kartu pertanyaan, kartu bonus, kartu hak milik, kartu pintar, petunjuk permainan. Adapun proses penyusunan rancangan awal yang didesain menggunakan aplikasi *Canva* yaitu pembuatan kerangka media, tata letak, warna, bentuk dan ukuran huruf. Desain media melalui uji validitas guna memperbaiki media monopoli. Berikut ini hasil uji dari validitas sebelum dan sesudah media diperbaiki.

Tahap pengembangan (*develop*) menghasilkan media permainan monopoli melalui evaluasi dan revisi. Kegiatan evaluasi dan revisi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memperbaiki media monopoli berdasarkan masukan dan saran dari para ahli sehingga menjadi lebih efektif dan menarik. Media permainan monopoli diuji oleh para ahli yaitu meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, media monopoli juga diuji oleh para calon

pengguna yaitu guru kelas IV dan peserta didik kelas IV sekolah dasar di Kota Malang. Uji produk yang dilakukan oleh para ahli dan calon pengguna bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media monopoli melalui pemberian angket.

Tabel 6. Hasil Uji Pengembangan Media Monopoli

No	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Buku petunjuk disarankan untuk merubah penggunaan warna yang lebih terang dan kata “cara bermain” dirubah “petunjuk permainan”.		
2	Sampul pada buku materi ditambahkan keterangan pada bab materi yang diambil yaitu “Membangun jati diri dalam kebhinnekaan”.		
3	<i>Background</i> warna disesuaikan pada petak monopoli dan soal pada kartu pertanyaan diperbesar dan dirubah warna hitam.		

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelayakan

Penilaian	Validator	Nilai	Kategori
Kelayakan	Ahli Media	90,62%	Sangat Layak
	Ahli Materi	96,42%	Sangat Layak
	Ahli Bahasa	96,87%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validitas dari dosen ahli media yaitu memperoleh persentase 90,627% dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi memperoleh persentase 96,42% dengan kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa memperoleh persentase 96,87% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji validitas secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa media permainan monopoli “Sangat Layak” digunakan pada pembelajaran.

Menurut Bastiar (2016:110) hasil penilaian ahli didasarkan pada rentang acuan kategori produk yang masuk ke dalam kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan saat proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Riyanti & Jarmita (2021) apabila media yang diuji coba memenuhi kriteria 81%-100%, maka tingkat validitas media tersebut masuk pada kategori penilaian sangat layak.

Tahap implementasi, tahap ini dilakukan dengan melakukan uji kepraktisan guru, siswa kelompok kecil berjumlah 10 siswa. Peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk menilai kepraktisan media monopoli.

Tabel 8. Penilaian Kepraktisan Media Permainan Monopoli

No	Penilai	Hasil Penilaian Kepraktisan
1	Guru	89,58%
2	Peserta Didik	86,92%
Rata-rata		88,25%
Kategori		Sangat Praktis

Sumber: Hasil Penelitian yang telah diolah peneliti, 2024.

Kepraktisan media monopoli dapat diketahui melalui tahap pengembangan (*develop*). Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media dari aspek kepraktisan (Hasdiyanti, 2019:34). Hasil kepraktisan diperoleh dari penilaian guru dan peserta didik. Hasil penilaian kepraktisan dari guru mendapatkan persentase 89,58% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan penilaian yang dilakukan peserta didik pada uji lapangan terbatas mendapatkan persentase 86,92%. Pengembangan media monopoli mendapatkan nilai praktis karena desain media sangat menarik, kalimat yang digunakan mudah dipahami, dan penyajian materi dalam media dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Tabel 9. Penilaian Keefektifan Media Permainan Monopoli

No	Nilai	Rata-rata
1	<i>Pretest</i>	55,19
2	<i>Posttest</i>	88,26

Sumber: Hasil Penelitian yang telah diolah peneliti, 2024

Media monopoli yang sudah dinyatakan layak dan praktis, selanjutnya dilakukan uji keefektifan. Keefektifan media monopoli dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan penggunaan media permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya terhadap peserta didik kelas IV tingkat sekolah dasar. Keefektifan media monopoli dapat diketahui dari menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik. Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil rata-rata nilai *pretest* yaitu 55,19 dan *posttest* yaitu 88,26. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Niken (2017) yang menyatakan bahwa keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat adanya peningkatan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli sebesar 33,07. Media permainan monopoli pada materi keragaman budaya efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh peserta didik membuktikan bahwa uji keefektifan media permainan monopoli telah berhasil. Selain itu, pada analisis keefektifan peneliti juga menggunakan uji normalitas gain atau uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil tes peserta didik berupa *pretest* dan *posttest*. Pada uji N-Gain media permainan monopoli mendapatkan hasil 0,73 dengan kategori "tinggi". Hasil uji N-Gain memenuhi kategori tinggi sehingga media monopoli efektif untuk digunakan oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Noorhidayah et al., (2024) yang menyatakan bahwa nilai N-Gain dapat membuktikan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media permainan monopoli. Media permainan monopoli telah memenuhi tiga kriteria kelayakan untuk digunakan oleh peserta didik yaitu layak, praktis, dan efektif. Media permainan monopoli dapat digunakan peserta didik sebagai pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya di kelas IV. Peneliti menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media permainan monopoli. Kelayakan dari media permainan monopoli dapat dilihat dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dari ketiga penilaian para ahli tersebut, media permainan monopoli mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak sehingga dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Kepraktisan media permainan monopoli dapat dilihat dari penilaian guru dan respon peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penilaian dari guru mendapatkan kategori sangat praktis dan respon dari peserta didik mendapatkan kategori sangat praktis. Sedangkan keefektifan media permainan monopoli diperoleh dari hasil akhir *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain memenuhi kategori tinggi sehingga media permainan monopoli layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun saran dari peneliti, media monopoli ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media monopoli yang lebih menarik, kreatif, serta lebih lengkap dari segi materi hingga latihan soal.

REFERENSI

- Agung, R. (2019). "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika". *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka/article/view/3011>
- Alzana, A. W., & Harmawati, Y. (2021). "Pendidikan Pancasila sebagai Pendidikan multikultural". *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51-57. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>
- Andriyani, F., Saraswati R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). "Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan". *Risenologi*, 5(1), 20-24.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD". *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Aulya, R., Zulyusri, Rahmawati. (2021). "Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan Uno pada Materi Protista". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421-428. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/34743>
- BSNP. (2014). *PEDOMAN PENILAIAN KESESUAIAN – PERSYARATAN UMUM LEMBAGA SERTIFIKASI PROFESI*. 38.
- Fatria, F., & Listari. (2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 138-144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal". *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911-920.
- Lisa, M., & Kurnia, H. (2023). "Upaya Meningkatkan Pendidikan Indonesia Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila". *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 472-478. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/4807>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar". *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Masnarati, C. (2020). "Penerapan Permainan Monopoli dengan Pembelajaran IPS pada Peserta Didik di Sekolah Dasar". *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 103-114. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/411>
- Nitami, N., Nazliati, Sari, R. (2023). "Pengembangan Media Likurdin Melalui Model Addie". *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 4(2), 259-274. <https://ojs.unimal.ac.id/jspm/article/view/11859>
- Permatasari, B. A., & Prihatnani, E. (2021). "The Development Of Jateng Gayeng Monopoly Media: Learn Unit Conversion By Loving Culture". *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 12(2), 238-251. <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreano/article/view/29775>

- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). "Keefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1315–1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). "Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah". *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983-1988. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/5576>
- Risma, Bua, A.T., & Annisa, M. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92-100. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/301>
- Sudrajat, R., & Astuti, C, B. (2023). "Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Di Fase Kelas VII". *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 1-17.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, S., Jamaluddin, J., Renaldi, R., Taufik, T., Tesa, T., Anjelina, A., Niluh, N., Dinarti, D., Firman, F., & Aswad, A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Semangat Belajar PPKn". *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 680-684. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2598>
- Sukmawati, S., Umar, U., Wahyudi, I., Rama, A. N., Pratiwi, D. A., Sulistianingsih, J., & Juli, J. (2023). "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Flash Kepada Guru-Guru SMP Negeri 2 Konawe". *Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(4), 38-42.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., Saputra, H, J. (2017). "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD". *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-44. <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/4990>
- Yuliana, R. (2017). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan Pmri Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk SMP Kelas IX Developing Learning Materials Using Pmri Approach On Curved Side for Grade of Juinor High School". *Jurnal Pedagogi Matematika*, 6(1), 60-67. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/jpm/article/download/59744/5709>