

Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila pada Tema “Kewajiban dan Hakku” Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah

Syifa Fauziah El-Abida*, Saktian Dwi Hartantri, Candra Puspita Rini

Universitas Muhammadiyah Tangerang

*Corresponding Author Email: syifafauziah0120@gmail.com

Abstrak

The background of this research is to develop thematic monopoly media based on Pancasila students on the theme "Obligations and My Rights" for grade 3 in elementary schools. By using the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. To develop this thematic monopoly media, its validity and effectiveness have been tested. The results showed that the thematic monopoly media obtained a total average score for all aspects of the validity of university lecturers' material experts, namely 93.33% of teaching materials scores assessed from the material aspect indicating valid learning media, 86.15% material aspect scores from the homeroom. three and 93.33% of media experts who showed the quality of monopoly learning media were valid. When viewed from the feasibility of learning media seen from small group trials the average score is 4.4 (Very Good). And when viewed from the large group scale test or overall students get an average score of 4.1 (Very Good). So it can be concluded that the Pancasila-based monopoly thematic learning media for students that was developed is feasible to be used as teaching material in Civics learning in thematic class III.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi untuk mengembangkan media monopoli tematik berbasis pelajar pancasila pada tema “Kewajiban dan Hakku” kelas 3 di sekolah dasar. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Untuk mengembangkan media monopoli tematik ini telah melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli tematik memperoleh skor rata-rata total untuk seluruh aspek validitas ahli materi dosen universitas yaitu 93,33% hasil skor bahan ajar dinilai dari aspek materi menunjukkan media pembelajaran valid, 86,15% hasil skor aspek materi dari wali kelas 3 dan ahli media 93,33% yang menunjukkan kualitas media pembelajaran monopoli valid. Jika dilihat dari kelayakan media pembelajaran dilihat dari uji coba kelompok kecil diperoleh skor dengan rata-rata 4,4 (Sangat Baik). Dan jika dilihat dari uji skala kelompok besar atau keseluruhan siswa memperoleh skor rata-rata 4,1 (Sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PPKn dalam tematik kelas III.

Article History

Received: 08-09-22

Reviewed: 10-01-22

Published: 28-01-23

Key Words

Monopoly Learning
Media, Pancasila students

Sejarah Artikel

Diterima: 08-09-22

Direview: 10-01-23

Dipublikasi: 28-01-23

Kata Kunci

Media Pembelajaran
Monopoli, Pelajar
Pancasila

How to Cite: El-Abida, S., Hartantri, S., & Rini, C. (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), 236-246. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>

 <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam upaya manusia memanusiakan manusia. Oleh karena itu saat ini manusia semakin sadar bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan umat manusia. Di Indonesia itu pendidikan sangat diutamakan, karena pendidikan disini memiliki peranan yang sangat berpengaruh terhadap terwujudnya peradaban dan bangsa yang bermanfaat. Pendidikan adalah salah satu cara manusia dalam terbentuknya karakter dan potensi yang sangat mempengaruhi dari lingkungan tempat tinggal.

Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila dijadikan landasan dalam berkehidupan. Untuk menjadi warga negara yang baik Good Citizen maka nilai- nilai Pancasila perlu mendasari dalam setiap pribadi, hal ini membuktikan peran penting Pancasila sebagai landasan atau pandangan hidup tentang bagaimana seharusnya menjadi warga negara yang baik Good Citizen. Nilai- nilai yang terkandung dalam Pancasila akan mengajarkan cara berpikir dan bertindak sesuai dengan ideologi negara yang seharusnya.

Pada jenjang Pendidikan sekolah dasar, penanaman sikap sosial yang nantinya dapat membentuk karakter siswa dituangkan dalam mata pelajaran PKn. PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai- nilai ideologi pancasila yang didalamnya mengandung nilai- nilai kemanusiaan, kepribadian, dan konsep dasar menjadi warga global. Pembelajaran PKn masih banyak menekankan pada aspek kognitif, sehingga kurang mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian siswa serta pembelajaran klasikal menyebabkanrendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn di kelas.

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Wati Ega, 2016, h.2). dapat diketahui dari pendapat tersebut dijelaskan bahwasanya media pembelajaran sangat berkaitan dengan proses pembelajaran pada setiap siswa dan dapat diartikan juga sebagai jalan tengah untuk menyampaikan sebuah pesan informasi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Dari banyaknya macam media, maka guru dapat berusaha memilah dengan cermat agar media dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas (Kustandy Demawan, 2020, h.6). dari pendapat tersebut peneliti memahami bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah suatu hal yang sangat berpengaruh dan memiliki dampak besar dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu media pembelajaran adalah salah satu alat untuk menyampaikan pesan informasi kepada siswa agar pengajar dapat menggunakannya dengan baik dan benar.

Perkembangan media pembelajaran merupakan suatu hal yang kompleks, dan melibatkan beberapa komponen yang saling berkaitan. Maka dari itu sangatlah penting perkembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar disekolah. Sebelum terlaksananya pembelajaran pengajar harus menguasai media pembelajaran dan dapat digunakan dengan sebaik- baiknya, Media pembelajaran dapat mewujudkan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi pesan atau informasi pada materi pembelajaran.

Monopoli merupakan keadaan bisnis yang dipegang penuh oleh satu perusahaan. Hal ini terjadi karena hanya perusahaan yang memiliki layanan yang dibutuhkan oleh banyak orang, yang menjadikan perusahaan tidak memiliki saingan (kompetitor). Dengan melakukan praktik monopoli, perusahaan dapat menguntungkan yang maksimal akan tetapi jika pembelajaran menggunakan monopoli, siswa akan memiliki bentuk interaksi yang baik dari cara metode yang ada pada media monopoli tersebut siswa mudah dan akan terbiasa menghadapi banyak orang.

Secara umum monopoli adalah sebuah permainan papan yang terkenal dan familiar didunia. Sudah banyak orang mengetahuinya bahkan disemua kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa terutama anak sekolah dasar. Dengan menggunakan media monopoli siswa akan terbiasa berinteraksi dengan banyak orang terutama teman sebayanya, selain itu dari media ini (Kustandi Darmawan, 2020, h.17) mengatakan memiliki tujuan informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

Permainan monopoli telah dimodifikasi menjadi media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Beberapa penelitian bahkan telah mengembangkan media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran. Beberapa penelitian bahkan telah mengembangkan media pembelajaran monopoli Zulfitriah Akbar (2020) mengembangkan media monopoli tematik pada tema daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV, Solekhah (2015) mengembangkan media monopoli tematik pada tema “tempat tinggalku”, dan wahyudin (2021) dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video scribe untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari beberapa media monopoli yang dikembangkakan, terdapat beberapa kesamaan diantaranya terdiri siswa kelas tiga dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (RnD)*. Menurut (Mawardi, 2019 h. 53) penelitian ini adalah strategi atau metode yang paling ampuh untuk memperbaiki praktek. Penelitian ini memiliki rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dalam bidang Pendidikan pada umumnya jarang diarahkan pada pengembangan suatu produk, tetapi ditunjukkan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan fenomena-fenomena yang bersifat fundamental, serta praktek-praktek Pendidikan.

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran monopoli berbasis pelajar Pancasila dan menentukan materi “Kewajiban dan Hakku” pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Model dalam penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Mollenda & Reisser (1990-an). Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generic yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional. Adapun langkah-langkah pengembangan pada model tersebut ialah *analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi awal, dokumentasi, wawancara siswa dan guru, angket. seluruh angket dikategorikan dengan kriteria penilaian yang dibagi menjadi 4 yaitu: STS sangat tidak setuju, TS tidak setuju, S setuju, SS sangat

setuju. Data angket akan dihitung untuk memperoleh presentase hasil penilaian dengan menggunakan rumus:
$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil presentase akan menjadi kategori penilaian monopoli tematik. Media akan dikatakan valid dan praktis apabila presentase angket validasi lebih dari 61% atau berkategori baik dan presentase angket kepraktisan lebih dari 61% atau berkategori baik. Setelah media dikategorikan valid maka media siap diujicobakan. Media dikatakan efektif apabila hasil uji respon siswa memiliki skor diatas rata-rata, untuk mendapatkan skor tersebut maka peneliti melakukan dua uji yang pertama uji kelompok kecil dan hanya beberapa siswa untuk percobaan media monopoli yang kedua uji kelompok besar seluruh siswa kelas tiga, siswa diharapkan mengisi angket setelah pembelajaran menggunakan media monopoli.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti yaitu bahan ajar berupa permainan monopoli tematik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. yang melalui 5 tahap pengembangannya. Adapun tahapan prosedur pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama adalah analisis, hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk penyusunan bahan ajar atau media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila. Analisis ini akan diperoleh dengan cara mewawancarai salah satu siswa dan wali kelas III. Berdasarkan wawancara dengan siswa dan wali kelas III bahwasanya siswa kebanyakan siswa yang kurang menyukai pelajaran PPKn karena ketika pembelajaran dilaksanakan didalam kelas guru menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah yang monoton sehingga membuat siswa dikelas cenderung bosan dan mengantuk. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah saat menjelaskan Materi dan hanya menggunakan media atau bahan ajar yang tersedia disekolah oleh karena itu siswa menjadi pasif.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti membuat salah satu produk berupa media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila agar dapat digunakan ketika penyampaian materi dilakukan agar siswa dengan mudah memahami materi dan informasi yang disampaikan sehingga dapat membantu dan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.

2. Desain (*Design*)

Setelah peneliti melakukan observasi awal ke Sekolah Dasar dan melakukan wawancara dengan siswa dan guru kelas III maka peneliti diharapkan telah memiliki rancangan produk media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Selain itu peneliti juga mencari materi yang cocok untuk dikaitkan dengan monopoli dan melakukan cara agar media pembelajaran yang dikembangkan menarik perhatian siswa, dengan ketertarikan mereka pasti ada rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

a. Papan Monopoli

Papan monopoli adalah utama dari sebuah permainan pada monopoli yang bertujuan untuk berjalannya permainan dengan baik dan memikat perhatian siswa. Papan media monopoli tematik yang dibuat peneliti dilihat pada gambar 4.1:



Gambar 1. Papan Monopoli

b. Tampilan Materi

Tampilan materi yang digunakan pada media ini baik materi, soal latihan, dan kegiatan pembelajaran monopoli tematik ini disusun menggunakan landasan Pancasila atau PPkn. Dari segi bahasa yang digunakan harus sesuai dengan siswa, gambar yang tertera pada papan monopoli pun harus sesuai dengan materi apa yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Namun untuk pengembangan materi dimonopoli ini siswa dapat menjawab soal yang tertera pada kartu Hak dan Kewajiban. Berikut adalah salah satu contoh soal yang ada pada kartu Hak dan Kewajiban.



Gambar 2. Kartu Hak, Kewajiban dan perlengkapan pion dan dadu

c. Perlengkapan Monopoli

Maksud dari perlengkapan monopoli adalah barang yang ada dan dapat digunakan untuk bermain seperti 4 buah pion dengan berbeda warna yang

didesain dari bahan kayu, 1 buah dadu ukuran 8 cm x 8 cm. 40 buah karakter point untuk masing- masing warna terdapat 10 karakter, 50 Kartu Hak dan Kewajiban masing – masing memiliki 25 kartu. Salah satu pengembangan dari media monopoli tematik ini dari kartu tersebut yang berisikan soal- soal yang terdiri dari beberapa materi tentang hak dan kewajiban dan tentang pancasila seperti pengamalan sila pancasila pada kehidupan sehari- hari.

3. Pengembangan (*Development*)

Produk awal yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan telah dilakukannya revisi sesuai saran dan masukan dosen pembimbing atau dosen para ahli. Kemudian dapat melanjutkan ke tahap pengembangan untuk mendapatkan saran atau validasi dari para ahli diantaranya yakni ahli materi, ahli media dan untuk mendapatkan hasil dari produk media monopoli tematik. Dalam metode pengembangan ini ada langkah- langkah yang dilakukan penelitian dalam tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan oleh salah satu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dari Universitas Muhammadiyah Tangerang yang terdiri dari 15 butir pernyataan yang digunakan untuk menilai tingkat kevalidan materi yang ada pada media pembelajaran. Setelah melakukan validasi oleh ahli materi maka komentar dan saran yang didapatkan peneliti digunakan untuk melakukan revisi terhadap materi yang ada pada media pembelajaran, sebelum diuji cobakan kepada siswa. Data hasil validasi dengan ahli materi dapat dilihat dalam lampiran.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh salah satu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dari Universitas Muhammadiyah Tangerang yang terdiri dari 15 butir pernyataan tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi ke ahli media maka untuk selanjutnya peneliti gunakan sebagai acuan dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila sebelum diuji cobakan kepada siswa. Data hasil validasi dengan ahli media dapat dilihat dalam lampiran.

c. Validasi Ahli Materi (Guru)

Pada tahap validasi ini dilakukan oleh guru kelas III MI Yanida yang terdiri dari 15 butir pernyataan untuk digunakan sebagai bahan penilaian uji kevalidan tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Saran yang diberikan oleh Validator digunakan untuk siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli diharapkan untuk memahami materi apa yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran dilakukan dan siswa harus paham cara bermain permainan monopoli, karena permainan ini memakan waktu yang cukup banyak.

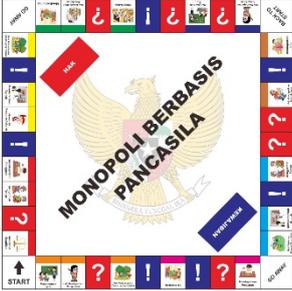
Setelah melakukan melakukan validasi oleh para ahli yaitu validasi ahli materi, ahli materi (Guru), ahli media. Maka komentar dan saran yang diberikan kepada peneliti maka selanjutnya akan digunakan sebagai acuan dasar untuk melakukan revisi tahap awal terhadap media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Implementasi (*Implement*)

Setelah media pembelajaran dilakukan uji kevalidan oleh para ahli maka untuk selanjutnya media pembelajaran dapat diuji cobakan dalam bentuk kelompok kecil

yaitu uji coba dan menggunakan 4 orang siswa dalam bentuk proses pembelajaran yang diawali penyampaian materi setelah itu mbelajar menggunakan media pembelajaran. Uji coba ini dilakukan di MI Yanida yang berada di daerah Kabupaten Tangerang bertepatan di Kecamatan Balaraja. Uji coba skala besar diikuti oleh 25 orang siswa kelas III. Pada media ini peneliti membuat 1 buat monopoli akan tetapi memiliki ukuran yang besar agar satu kelas melihat ketika penggunaan media digunakan, kemudian peneliti menyiapkan media yang akan digunakan. Strategi belajar kelompok yang peneliti lakukan bertujuan agar peserta didik dapat memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari PPKn dan pancasila pada pengamalan di kehidupan sehari- hari.

Tabel 1. Revisi media berdasarkan kritik dan saran validator

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Desain Monopoli	Desain Monopoli
		
2.	Ukuran Monopoli 60 x 60.	Ukuran Monopoli 1,5m x 1,5m.
3.	Jumlah kartu Hak dan Kewajiban masing- masing 17.	Jumlah kartu Hak dan Kewajiban masing- masing menjadi 25.
4.	Kata START dan GO AWAY.	Diubah menjadi MULAI dan JALAN TERUS.
5.	Lambang negara tidak boleh ditindih.	Posisi lambang diubah.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan yang sesuai dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi ini meliputi revisi akhir terhadap produk yang telah disusun dan sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli materi, ahli media, dan dapat dilihat dari angket respon peserta didik. Dari hasil tersebut dapat dilihat kevalidan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan dan berkualitas dan diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, angket respon peserta didik. Berikut ini adalah langkah- langkah dalam menganalisis produk yang dikembangkan dan adapun hasil validasi dari para ahli.

Ahli Materi

Dari data diatas dapat dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh butir soal}}$$

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{70}{15}$$

$$\text{Hasil Skoring} = 4,66$$

Dari hasil perhitungan diatas didapat angka 4,66. Jika dilihat dari tabel klasifikasi maka didapat hasil penelitian dari ahli materi adalah **SANGAT BAIK** bahwa produk yang dikembangkan untuk diuji coba. Dan apabila dianalisis untuk tingkat kevalidan data yang diperoleh dari hasil penelitian ahli materi maka dapat dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = 93,33\%$$

Dari hasil perhitungan diatas maka didapat hasil presentase kevalidan yaitu 93,33%. Maka kesimpulannya hasil penelitian dari ahli materi yang dikembangkan telah **VALID** untuk diuji coba.

Dari data diatas dapat dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh butir soal}}$$

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{64}{15}$$

$$\text{Hasil Skoring} = 4,26$$

Dari hasil perhitungan diatas didapat angka 4,26 jika dilihat dari tabel klasifikasi maka didapat hasil penelitian dari ahli materi adalah **SANGAT BAIK** produk dikembangkan dan diuji coba. Dan apabila dianalisis untuk tingkat kevalidan data yang diperoleh dari hasil penelitian ahli materi maka dapat dilakukan sebagai berikut.

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = \frac{64}{75} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = 86,15\%$$

Dari perhitungan diatas maka didapat hasil presentase kevalidan yaitu 86,15%. Maka kesimpulannya hasil penelitian dari ahli materi yang dikembangkan telah **VALID** untuk di uji coba.

Ahli Media

Ahli media menilai dari aspek tampilan produk. Ahli media yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Boy Dorahman, S.kom, MOS, MM. Berikut adalah table hasil dari penilaian validasi ahli media.

Dari data diatas dapat dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh butir soal}}$$

$$\text{Hasil Skoring} = \frac{70}{15}$$

$$\text{Hasil Skoring} = 46,66$$

Dari hasil perhitungan di atas terdapat angka 46,66. Jika dilihat dari tabel klasifikasi maka didapat hasil penelitian dari ahli materi adalah **SANGAT BAIK** bahwa produk yang dikembangkan untuk diuji coba. Dan apabila dianalisis untuk tingkat kevalidan data yang diperoleh dari hasil penelitian ahli materi maka dapat dilakukan sebagai berikut:

$$\text{Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$\text{Kevalidan} = 93,33\%$$

Setelah validasi selesai, dan media pembelajaran dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Uji coba kelompok kecil menggunakan 4 siswa, dimana guru memilih kemampuan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda- beda. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran untuk dijadikan referensi belajar siswa dengan angket yang telah disediakan, referensi belajar siswa dengan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Berdasarkan hal diatas pada respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila telah mencapai presentase rata- rata seberas 4,1 dan sudah termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Pembahasan

Media pembelajaran salah satu hal yang dapat mengakselerasi pemahaman siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Namun perlu ditekankan bahwa media ini perlu dikondisikan sesuai dengan kondisi yang ada. Hal ini sebagai mana yang dijelaskan oleh Kustandi dan Sutjipto, (2013) “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan belajar. Untuk itu penting sekali dalam mengembangkan dan memanfaatkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk Bahasa Indonesia adalah permainan monopoli. Menurut Suciati,dkk (2015) media monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan dapat diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Sehingga media monopoli ini sangat baik diberikan agar siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dari sebelumnya. Kontribusi penelitian ini tentu memberikan pengetahuan kepada khalayak bahwa media monopoli dapat dimasukkan kedalam pembelajaran agar siswa merasa pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menyenangkan dan dikolaborasikan dengan berbagai macam permainan untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih maksimal.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi media dan materi berturut-turut menghasilkan presentase rata-rata sebesar 93,33% (Sangat Baik) dan 93,33% (Sangat Baik). Dengan demikian media pembelajaran monopoli tematik valid untuk digunakan. Dilihat dari hasil respon siswa memiliki rata-rata 4,4 dan dapat dikategorikan (Sangat Baik). Hal ini siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil presentasi penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dinyatakan valid dan efektif untuk digunakan untuk meningkatkan belajar siswa dikelas.

Saran

Penelitian ini telah mengembangkan media pembelajaran monopoli tematik yang valid dan efektif. Oleh karena itu, disarankan bagi guru sekolah dasar agar menggunakan media pembelajaran disetiap pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dengan metode ceramah guru yang monoton dan membuat siswa jebuh ketika pembelajaran. Selain itu, diharapkan peneliti yang lain dapat mengembangkan media berupa monopoli versi yang lain dan memasukkan unsur-unsur lainnya seperti membiasakan diri dengan mengamalkan sila-sila pancasila dan memahami perbedaan hak dan kewajiban.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Saktian Dwi Hartantri, M.Pd dan Candra Puspita Rini, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan motivasi dan meluangkan banyak waktu untuk membimbing saya. Terutama kedua orang tua saya Drs. H. M. Arsyad, M.Pd dan Hj. Komariah, S.P.d.I dan kakaku tercinta Fathurrahman. Yang telah menjadi support system selama penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Antari, L. P. S., & De Liska, L. (2020). Implementasi Nilai Nilai Pancasila dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 676- 678.
- Batubara & Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang Jawa Tengah: Fatawa Publusing.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Charda Ujang. (2018). *Pendidikan Pancasila*. Depok: PT Raja Grafindo Tinggi.
- Durotul Yatimah. (2017). *Landasan Pendidikan*. Jakarta: CV. Alungadan Mandiri.
- Ega, Wati (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Hamja, B (2017). Pancasila sebagai Dasar Negara dan Ideologi Bangsa. *Justisia Jurnal Ilmu Hukum*, 3(9), 11- 20.
- Khasanah & Hasan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Kustandi & Darmawan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C. (2013). *Media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mawardi. (2019). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nurlatifah & Awiria. (2019). *Pembelajaran PKn SD*. Bantul Yogyakarta: Samudra Biru.
- Qomaruzzaman Bambang. (2021). *Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila*. Bandung: Simbiosis rekayasa media.

- Ramen A Purba dkk. (2021). Media dan Teknologi Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sa'adah & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sa'diyah & Rosyid. (2019). Ragam Media Pembelajaran. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188. doi:<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sufyadi Dkk. (2020). Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Kemdikbud.
- Wahyudin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidioscribe Untuk Meningkatkan Belajar Siswa Tema 3 Subtema 3 Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan: Mataram*.
- Yatimah, D. (2017). LANDASAN PENDIDIKAN. Jakarta: CV. Alungadan Mandiri.
- Zulfitriah. (2020). Pengembangan media monopoli tematik pada tema daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan: Jambi*