

**PENGEMBANGAN “MONOPOLI” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI PENDIDIKAN PANCASILA
“NEGARAKU INDONESIA” UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SD**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Disusun oleh:
Syalita Hilda Salsabila
NIM. 20104080030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA
2024**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syalita Hilda Salsabila

NIM : 20104080030

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 17 April 2024

Yang menyatakan



Syalita Hilda Salsabila

NIM. 20104080030

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT KETERANGAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,
saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syalita Hilda Salsabila
NIM : 20104080030
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya. Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 17 April 2024

Yang Menyalakan



Syalita Hilda Salsabila

NIM. 20104080030

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Syalita Hilda Salsabila
NIM : 20104080030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Judul Skripsi : Pengembangan “Monopoli” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia” Untuk Peserta Didik Kelas IV SD

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 April 2024
Pembimbing



Dra. Asnadiyah, M.Pd.
NIP. 19621129 198803 2 003

PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1231/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan "Monopoli" Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Pendidikan Pancasila "Negaraku Indonesia" untuk Peserta Didik Kelas IV SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SYALITA HILDA SALSABILA
Nomor Induk Mahasiswa : 20104080030
Telah diujikan pada : Selasa, 14 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dra Asnafiyah, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 66596146bc843



Penguji I
Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665672ff2fae9



Penguji II
Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 66566bfcc2a82



Yogyakarta, 14 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665d2be9a1159

MOTTO

"Kegigihan dan kerja keras adalah kunci utama menuju impian yang diinginkan."

– Anonim



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Syalita Hilda Salsabila, “Pengembangan “Monopoli” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia” untuk Peserta Didik Kelas IV SD”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana yang menarik perhatian peserta didik. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang dianggap kurang menarik, terlebih pada materi Negaraku Indonesia yang memerlukan banyak hafalan. Dengan demikian diperlukan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik media monopoli yang dikembangkan serta memperoleh media monopoli berbasis permainan yang layak digunakan menurut para ahli dan respon calon pengguna terhadap media monopoli.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Instrumen pengumpulan data berasal dari wawancara, observasi, dan angket. Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Responden pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta dengan jumlah 20 orang.

Hasil penelitian menunjukkan karakteristik media pembelajaran monopoli berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila Negaraku Indonesia terdiri dari komponen yang dibuat dengan menggunakan kertas Ivory 230gsm dan ArtPaper 150gsm. Papan permainan berukuran 30cm x 30cm, kartu-kartu dibuat dengan ukuran 3,5cm x 6,5cm, box penyimpanan berukuran 34cm x 17cm yang dilengkapi dengan pengunci box untuk melindungi isi komponen permainan, serta buku panduan dan kunci jawaban yang berukuran A5. Permainan monopoli ini terdapat penyederhanaan peraturan, *barcode* materi tambahan, dan buku panduan penggunaan untuk mempermudah permainan. Hasil dari produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Media tergolong kategori Sangat Layak dengan skor perolehan 4,7 dari ahli materi dan ahli media, tergolong dalam kategori Layak dengan skor 4,3 dari ahli bahasa, dan tergolong dalam kategori Sangat Layak dengan skor perolehan 4,9 dari respon praktisi. Media yang dikembangkan mendapatkan respon keterbacaan dari calon pengguna dengan skor rata-rata 8,15 dan presentase 91% dari 20 peserta didik.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Permainan, Monopoli

KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. آمَامَبَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *Pengembangan “Monopoli” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Materi Pendidikan Pancasila “Negeraku Indonesia” Untuk Peserta Didik Kelas IV SD* sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijag Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan tercapai tanpa adanya dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan demikian penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk penelitian
2. Ibu Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. selaku Kaprodi S1 PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu proses penyusunan skripsi
3. Ibu Dra. Asnafiyah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, menasehati, mengarahkan, serta memberikan motivasi penyusunan skripsi hingga akhir
4. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku validator produk dalam bidang bahasa yang telah memberikan saran dan masukan
5. Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd. selaku validator produk dalam bidang materi yang telah memberikan saran dan masukan
6. Bapak M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd. selaku validator produk dalam bidang media yang telah memberikan saran dan masukan
7. Tim Penguji skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji peneliti sehingga peneliti dapat melaksanakan ujian skripsi untuk menyelesaikan studi S1 di UIN Sunan Kalijaga
8. Bapak Sudarmaji dan Ibu Luti Habsari, S.Pd. selaku kedua orang tua yang telah memberikan segala dukungan baik secara moral maupun material, serta

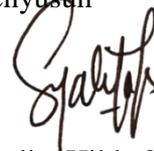
doa-doa yang selalu terpanjatkan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi

9. Bapak M. Slamet Riyanto, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian
10. Bapak Budi Nugroho, S.Pd. selaku wali kelas IV C SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta yang telah memberikan izin dan membantu proses penelitian
11. Seluruh peserta didik kelas IV C SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta yang telah mendukung dan membantu peneliti melaksanakan penelitian
12. Sazkia Griselda Haiyun selaku adik peneliti yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi
13. Teman-teman seperjuangan skripsi dari Acarya Abimantrana, PLP SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta, dan KKN Dusun Petoyan yang telah bertumbuh bersama sehingga peneliti memperoleh ilmu-ilmu baru
14. Peneliti yang telah mampu menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu
15. Intan Nur Ngazizah selaku teman peneliti yang telah banyak membantu dari segala hal, mulai dari sebelum seminar proposal hingga selesainya skripsi ini
16. Rangga Aulia Rahman selaku teman peneliti yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengajarkan penggunaan aplikasi edit *Corel Draw*
17. Teman-teman seperjuangan skripsi lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mengajak peneliti untuk mengerjakan skripsi bersama di perpustakaan dan tempat nyaman lainnya
18. *Internet Learning Cafe* yang menjadi tempat ternyaman menyelesaikan skripsi dari sebelum seminar proposal hingga selesainya skripsi ini
19. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi dan belum bisa disebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga dengan selesainya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 29 Januari 2024

Penyusun



Syalita Hilda Salsabila

NIM. 2010408030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT KETERANGAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I – PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang Masalah	15
B. Rumusan Masalah	21
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	22
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	23
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	24
F. Definisi Istilah	25
BAB II – KAJIAN PUSTAKA	27
A. Landasan Teori	27
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir	44
BAB III – METODE PENELITIAN	46
A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Uji Coba Produk	51
BAB IV – HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Data Uji Coba	58
B. Analisis Data	88
C. Revisi Produk	90
D. Kajian Produk Akhir	98
BAB V – PENUTUP	100
A. Simpulan	100
B. Keterbatasan Penelitian	101
C. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	36
Tabel III. 1 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media.....	53
Tabel III. 2 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	53
Tabel III. 3 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Bahasa.....	54
Tabel III. 4 Instrumen Uji Praktisi	54
Tabel III. 5 Instrumen Uji Coba Calon Pengguna.....	55
Tabel III. 6 Ketentuan Penilaian Kategori Skor.....	55
Tabel III. 7 Pedoman Konversi Skor Lima	56
Tabel III. 8 Pedoman Skor Skala Guttman Respon Calon Pengguna	57
Tabel III. 9 Konversi Presentase Respon Calon Pengguna.....	57
Tabel IV. 1 Tujuan Pembelajaran Materi “Negaraku Indonesia”	62
Tabel IV. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi	84
Tabel IV. 3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	84
Tabel IV. 4 Hasil Penilaian Ahli Bahasa	85
Tabel IV. 5 Hasil Respon Praktisi.....	85
Tabel IV. 6 Rekapitulasi Respon Peserta didik.....	86
Tabel IV. 7 Hasil Perhitungan Respon Peserta didik.....	87
Tabel IV. 8 Saran dari Ahli Materi	91
Tabel IV. 9 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi	92
Tabel IV. 10 Saran dari Ahli Media.....	95
Tabel IV. 11 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media.....	95
Tabel IV. 12 Saran dari Ahli Bahasa	98

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1	Peta Konsep Materi “Negaraku Indonesia”	36
Gambar II. 2	Kerangka Pikir	45
Gambar III. 1	Tahap Model Pengembangan 4D Menurut Thiagarajan	47
Gambar III. 2	Prosedur Pengembangan	47
Gambar III. 3	Rancangan Desain Uji Coba Media	51
Gambar IV. 1	Peta Konsep Media Pembelajaran yang Akan Dikembangkan	61
Gambar IV. 2	Rancangan Awal Pengembangan Media Monopoli	64
Gambar IV. 3	Penyusunan Peraturan dan Petunjuk Permainan Monopoli	64
Gambar IV. 4	Penyusunan Pertanyaan Media Monopoli	65
Gambar IV. 5	Penyusunan Kunci Jawaban dari Pertanyaan	65
Gambar IV. 6	Tampilan Pencarian Elemen di Pinterest	66
Gambar IV. 7	Tampilan Pencarian Elemen di Canva	67
Gambar IV. 8	Pembuatan Kerangka Board dan Box Penyimpanan Monopoli	68
Gambar IV. 9	Pembuatan Desain Tutup dari Box Penyimpanan	68
Gambar IV. 10	Pembuatan Desain Wadah dari Box Penyimpanan	69
Gambar IV. 11	Pengunci Box Penyimpanan	69
Gambar IV. 12	Pembuatan Desain Board Permainan	70
Gambar IV. 13	Pembuatan Desain Kartu Pertanyaan	71
Gambar IV. 14	Pembuatan Desain Kartu Belajar	72
Gambar IV. 15	Website Pembuatan Barcode Pada Kartu Belajar	73
Gambar IV. 16	Pembuatan Isi Konten Barcode Kartu Belajar	73
Gambar IV. 17	Pembuatan Desain Kartu Penyelamat	74
Gambar IV. 18	Pembuatan Desain Papan Bintang	75
Gambar IV. 19	Pembuatan Desain Spinner	75
Gambar IV. 20	Hasil Cetak Box Penyimpanan	76
Gambar IV. 21	Penyusunan Kerangka Box Penyimpanan	77
Gambar IV. 22	Hasil Jadi Box Penyimpanan	77
Gambar IV. 23	Hasil Jadi Board Permainan	78
Gambar IV. 24	Sisi Pertama Seluruh Kartu	78
Gambar IV. 25	Sisi Kedua Seluruh Kartu	78
Gambar IV. 26	Hasil Jadi Seluruh Kartu	79
Gambar IV. 27	Hasil Jadi Papan Bintang	79
Gambar IV. 28	Hasil Jadi Spinner	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	106
Lampiran II: Surat Izin Observasi.....	107
Lampiran III: Pengesahan Seminar Proposal.....	108
Lampiran IV: Bukti Seminar Proposal (Berita Acara).....	109
Lampiran V: Daftar Pembahas Seminar Proposal	110
Lampiran VI: Surat Permohonan Izin Kepala Sekolah Penelitian Tugas Akhir.	111
Lampiran VII: Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran VIII: Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian.....	113
Lampiran IX: Kartu Bimbingan Skripsi.....	114
Lampiran X: Angket Hasil Penilaian Validasi Instrumen.....	115
Lampiran XI: Surat Keterangan Validasi Instrumen	118
Lampiran XII: Angket Hasil Penilaian Ahli Materi.....	119
Lampiran XIII: Angket Hasil Penilaian Ahli Media.....	122
Lampiran XIV: Angket Hasil Penilaian Ahli Bahasa	125
Lampiran XV: Angket Hasil Penilaian Praktisi	128
Lampiran XVI: Angket Respon Peserta Didik	133
Lampiran XVII: Analisis Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi	143
Lampiran XVIII Analisis Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media	144
Lampiran XIX: Analisis Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Bahasa.....	145
Lampiran XX: Analisis Data Hasil Penilaian Praktisi	146
Lampiran XXI: Analisis Data Hasil Respon Calon Pengguna.....	147
Lampiran XXII: Sertifikat PBAK	148
Lampiran XXIII: Sertifikat Training Lamperan	148
Lampiran XXIV: Sertifikat User Education	149
Lampiran XXV: Sertifikat PKTQ	149
Lampiran XXVI: Sertifikat TOEFL.....	150
Lampiran XXVII: Sertifikat IKLA	151
Lampiran XXVIII: Sertifikat ICT	152
Lampiran XXIX: Sertifikat PLP	153
Lampiran XXX: Sertifikat KKN.....	154
Lampiran XXXI: Sertifikat Himpunan Mahasiswa	155
Lampiran XXXII: Dokumentasi Uji Coba.....	156
Lampiran XXXIII: Daftar Riwayat Hidup.....	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selama pelaksanaan proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, menarik perhatian peserta didik, serta tidak membosankan. Untuk menciptakan suasana belajar tersebut guru tidak lepas dari media yang menunjang pembelajaran peserta didik. Pada hakikatnya, pendidikan dapat diartikan sebagai proses membimbing peserta didik oleh pendidik ke arah pertumbuhan serta perkembangan kemampuan dasar.¹ Dengan demikian, sangat penting peran guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif menggunakan media pembelajaran sebagai upaya untuk membimbing peserta didik ke arah perkembangan.

Kedudukan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) sebagai mata pelajaran wajib telah didukung oleh peraturan nasional. Peraturan Nomor 4 ayat (2) Tahun 2022 memuat pendidikan wajib pada jenjang dasar dan menengah memuat: 1. Pendidikan Agama; 2. Pendidikan Pancasila; 3. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; 4. Bahasa; 5. Matematika; 6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial; 7. Seni Budaya; 8. Pendidikan Jasmani dan Olahraga; 9. Keterampilan dan Kejuruan; dan 10. Muatan Lokal.² Selanjutnya pada Pasal 37 menyebutkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia.³ Salah satu tujuan dari dilaksanakannya pendidikan Pendidikan Pancasila yaitu mengembangkan kultur demokrasi yang berkeadaban, yakni kebebasan, persamaan toleransi, dan tanggung

¹ Wahyuningsih, Hasanah, dan Hasibuan, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Melalui Tahfidz Al-Quran di Abad 21."

² "Indonesia. Undang-Undang Nomor 4 ayat (2) Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Sekretariat Negara. Jakarta."

³ "Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 ayat (1). Sekretariat Negara. Jakarta."

jawab.⁴ Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menumbuhkan nilai baik, berbudi pekerti, cerdas, serta bertanggung jawab.⁵ Pendidikan Pancasila memuat materi dalam kehidupan sehari-hari serta mengajarkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai dasar negara.⁶

Pendidikan Pancasila diharapkan mampu menjadi mata pelajaran yang mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki jiwa kebangsaan dan cinta tanah air karena Pendidikan Pancasila sangatlah besar perannya dalam menciptakan warga negara yang berdemokrasi. Pelajaran ini memiliki peran sangat penting demi perkembangan pola pikir, sikap, perilaku rukun, damai, dan toleran dengan tanpa meninggalkan rasa kebhinnekaan.⁷ Pendidikan Pancasila memberi dampak yang positif kepada peserta didik sehingga mampu menumbuhkan peserta didik menjadi pribadi yang lebih baik.⁸ Pendidikan Pancasila merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat interdisipliner atau dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang menjabarkan beberapa disiplin ilmu sehingga mata pelajaran ini sangat penting dalam penanaman moral peserta didik sejak dini.⁹ Dengan demikian, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, efektif, dan efisien demi tercapainya tujuan Pendidikan Pancasila itu sendiri.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya mampu menekankan pembiasaan peserta didik menjadi warga negara tetapi pada kenyataannya masih belum diterapkan sebagaimana mestinya. Fakta dari penelitian terdahulu menyebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan

⁴ Ubaedillah, *Pancasila, demokrasi & pencegahan korupsi*.

⁵ Rora Rizki Wandini dkk., "Merubah Pandangan Peserta didik yang Menganggap Pembelajaran PkN Membosankan Menjadi Pembelajaran PkN Yang Menyenangkan," t.t.

⁶ N L Nita Andriani, "Pembelajaran PPKn dengan Model Pakem Berbasis Tri Hita Karena Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan PPKn Peserta didik" 1, no. 2 (2019).

⁷ "Harmanto, "Pengintegrasian Pendidikan Antikorupsi Dalam Pembelajaran Pkn Sebagai Penguat Karakter Bangsa Studi Evaluasi dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bermodel PAKEM di Sekolah Menengah Pertama""

⁸ Adisel dkk., "Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Peserta didik Sekolah Dasar."

⁹ Dedi Hermawan Syahputra, "Upaya Mengajar Yang Menyenangkan Dan Tidak Bosan Pada Pelajaran Pkn," 2022.

Pancasila masih dianggap sangat membosankan, kurang adanya minat dari peserta didik, serta pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung menghafal.¹⁰ Sebagian besar peserta didik menilai bahwa pembelajaran mata pelajaran ini kurang menarik, membosankan, sehingga peserta didik menjadi malas untuk mengikuti pembelajarannya.¹¹ Mata pelajaran ini memiliki kesan yang membosankan, monoton, dan identik dengan kefasihan bercerita yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.¹² Masih banyaknya peserta didik yang mengantuk, sering izin keluar kelas, dan cenderung mengobrol dengan teman-temannya.¹³ Mata pelajaran ini masih menggunakan aspek kognitif yang mengedepankan teori.¹⁴ Kurang mendukung perkembangan aspek afektif kepribadian peserta didik juga menjadi masalah yang menyebabkan rasa ingin tahu peserta didik mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah.¹⁵ Pada dasarnya Pendidikan Pancasila ini memiliki banyak materi hafalan yang perlu dipahami sehingga peserta didik tidak begitu menyukai pelajaran ini.¹⁶ Mata pelajaran ini sulit dipahami karena materi yang diajarkan terlalu luas.¹⁷

Selain karena peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan, guru masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran dilaksanakan dengan masih berpusat pada

¹⁰ Wandini dkk., “Merubah Pandangan Peserta didik yang Menganggap Pembelajaran Pkn Membosankan Menjadi Pembelajaran Pkn Yang Menyenangkan.”

¹¹ Nong Bola, “Pengaruh Penerepan Metode Karyawisata Terhadap Pembelajaran Sosiologi.”

¹² SD Negeri 060829 Medan Amplas dan Nurmaida Purba, “Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament Di Kelas Iv Sd Negeri 060829 Medan Amplas,” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 8, no. 2 (30 Juni 2018): 32–40, <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v8i2.10346>.

¹³ Rani Oktaviani, Wika Hardika Legiani, dan Febrian Alwan Bahrudin, “Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PPKn (Quasy Eksperiment pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang)” 5, no. 3 (2022).

¹⁴ Widiatmaka, “Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran.”

¹⁵ “Kartika, Ni Kadek Dela. Putra Made. “Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” t.t.

¹⁶ Nurul Mufatikah, Wawan Shokib Rondli, dan Santoso, “Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Peserta didik SD,” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 2 (28 April 2023): 465–71, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>.

¹⁷ Ainun Nurdiani, “Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Monopoli pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 54 Buton,” t.t.

guru sehingga masih kurang mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif.¹⁸ Masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru yang masih menggunakan metode ceamah dan kurang memanfaatkan media secara maksimal. Kemampuan peserta didik menangkap dan memahami materi juga berbeda. Ada yang dengan mudah memahami, ada juga yang sulit memahami sehingga memerlukan waktu yang lebih lama.¹⁹ Pembelajaran Pendidikan Pancasila dipandang sebagai mata pelajaran pelengkap, dianggap sebagai mata pelajaran nomor sekian karena tidak diujikan di ujian nasional.²⁰ Penelitian yang dilakukan oleh Ainin Nurdiani menyebutkan bahwa masih banyak peserta didik memiliki motivasi belajar Pendidikan Pancasila yang rendah dan nilai dibawah KKM. Hal tersebut dikarenakan masih banyak peserta didik yang kurang fokus belajar dan minatnya masih rendah, serta media pembelajaran yang masih kurang.²¹ Peserta didik masih jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan materi hanya dicitat dan dihafalkan.²²

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Muhammadiyah Suronatan Yogyakarta ditemukan fakta bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dianggap membosankan oleh peserta didik. Saat pembelajaran sedang berlangsung, sebagian besar peserta didik sibuk dengan aktivitasnya sendiri seperti berbicara dengan sesama teman, berjalan-jalan, bermain dengan permainan yang dibawa, serta cenderung kurang memperhatikan guru. Saat pembelajaran berlangsung, guru sudah mengingatkan peserta didik untuk tidak sibuk

¹⁸ Mediatati, "Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non-Examples pada Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Salatiga."

¹⁹ Rimawati, Ritiauw, dan Johannes, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Peserta didik Kelas V Sd Negeri 19 Ambon."

²⁰ Purwokerto dan Wihyanti, "Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Pkn Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri Gandekan No. 230, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta (Rahmat Fajar Prakoso)."

²¹ Nurdiani, "Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Monopoli pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 54 Buton."

²² Apriyanti, "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pkn Menggunakan Media Audiovisual Kelas IV."

sendiri dan meminta untuk memperhatikan. Setelahnya peserta didik patuh dengan perkataan guru, namun tidak bertahan lama, peserta didik kembali sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Kelas observasi tergolong sebagai kelas yang kurang dalam kecerdasan kognitif dibandingkan dengan kelas lainnya sehingga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diperlukan teknik mengajar yang lebih menyenangkan yang akan mempermudah peserta didik memahami materi.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah ini masih pasif, menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Sumber belajar dan latihan soal untuk penguatan materi masih terbatas pada buku. Media pembelajaran yang pernah dibuat dan digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas ini adalah mading materi pancasila yang dibuat oleh peserta didik secara berkelompok. Belum terdapat media lain yang digunakan sehingga penggunaan media pembelajaran di kelas ini belum optimal. Sebagai seorang guru, pembelajaran harus dikemas lebih menarik supaya peserta didik juga turut memperhatikan dan mudah memahami materi yang dijelaskan. Berdasarkan fakta-fakta tersebut, permasalahan yang ada di lapangan adalah rendahnya motivasi peserta didik untuk belajar Pendidikan Pancasila.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan Pancasila dan menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru perlu memperhatikan faktor keberhasilan belajar, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dengan cara yang baru dan tentu dengan cara yang lebih menyenangkan. Pada dasarnya anak usia sekolah dasar masih senang bermain, bergerak, beraktivitas secara berkelompok, dan senang praktik langsung.²³ Guru sebaiknya menggalakkan aktivitas yang berkaitan dengan permainan namun sesuai dengan pembelajaran. Media yang dapat digunakan adalah media dalam bentuk *game* atau permainan. *Game* dapat

²³ Burhaein, "Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta didik SD."

dirancang untuk mengajarkan peserta didik suatu pembelajaran, pengembangan konsep serta pemahaman, dan mampu memotivasi peserta didik untuk memainkannya.²⁴ Permainan erat kaitannya dengan ekspresi diri yang mampu melatih diri untuk melewati persaingan dan siap menerima kekalahan.²⁵ Pembelajaran dengan cara bermain merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan ingatan dengan cara yang tidak membosankan, mampu meningkatkan keberanian untuk mengutarakan pendapat dan keputusan, serta menciptakan sikap kompetitif pada peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Pembelajaran dengan permainan merupakan pembelajaran yang dapat membangkitkan partisipasi peserta didik dalam keberlangsungan pembelajaran.²⁶

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media monopoli. Dipilihnya media monopoli ini karena sangat familiar dengan anak-anak bahkan kalangan guru dan orang tua, sehingga dalam praktiknya permainan ini akan mudah dipahami. Media monopoli disukai oleh anak-anak karena mampu menarik perhatian peserta didik dan perhatian merupakan kunci utama pemahaman materi.²⁷ Permainan ini sesuai dengan karakter peserta didik yang masih senang bermain. Kelebihan dari media monopoli ini mampu mengembangkan ketrampilan sosial peserta didik dan ketrampilan berkomunikasi karena praktik permainannya dilakukan secara berkelompok. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan media monopoli menciptakan keaktifan peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan monopoli terbukti mampu

²⁴ Novaliendry, "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Peserta didik Kelas IX Smpn 1 Rao)."

²⁵ Anwar, Saifullah, dan Fahrissi, "Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Permainan Pancasila Seru Dalam Mata Pelajaran PPKn."

²⁶ Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas, "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (23 Desember 2021): 487–97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

²⁷ Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (31 Januari 2021): 1–5, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.

meningkatkan keaktifan peserta didik dan pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik.²⁸ Selain memaparkan materi pembelajaran, persaingan yang tercipta saat bermain monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar. Menerapkan pembelajaran dengan media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar dan menjadi motivasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik.²⁹ Dipilihnya media monopoli pembelajaran ini juga memperhatikan aksesibilitas sehingga dapat dimainkan juga bagi yang memiliki keterbatasan pemanfaatan teknologi.

Pembuatan media pembelajaran monopoli pada penelitian ini disesuaikan dengan peserta didik kelas IV yang masih senang bermain dan konten yang disajikan akan sesuai dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut mendorong peneliti untuk berupaya meningkatkan motivasi peserta didik belajar Pendidikan Pancasila dengan mengembangkan kualitas dan kelayakan media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli dengan judul ***“Pengembangan “Monopoli” sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan pada Materi Pendidikan Pancasila “Negeraku Indonesia” untuk Peserta didik Kelas IV SD”***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negeraku Indonesia” untuk peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan produk monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negeraku Indonesia” menurut penilaian para ahli?

²⁸ Subroto, Kiswardianta, dan Laksana, *“Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas Iii Sdn Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016.”*

²⁹ Nurgiansah dan Rachman, *“Nasionalisme Warga Muda Era Globalisasi.”*

3. Bagaimana respon peserta didik terhadap produk monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia”?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia” untuk peserta didik kelas IV SD
- b. Mengetahui kelayakan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia” untuk peserta didik kelas IV SD menurut penilaian ahli
- c. Mengetahui kelayakan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia” untuk peserta didik kelas IV SD menurut respon calon pengguna

2. Kegunaan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dan sumber acuan bagi mahapeserta didik Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila selanjutnya.
- 2) Dapat memperluas wawasan keilmuan terutama inovasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi peserta didik sehingga menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi guru dalam menginovasi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih efektif, efisien, dan menarik.

3) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan baru mengenai pengembangan media monopoli berbasis permainan.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi media pembelajaran monopoli yang akan dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media permainan monopoli dibuat dalam lingkup materi Pendidikan Pancasila kelas IV materi “Negaraku Indonesia” yang terbagi menjadi 4 sub materi.
2. Peraturan permainan monopoli dimodifikasi menjadi lebih sederhana.
3. Media monopoli dibuat menggunakan aplikasi desain *Corel Draw X7(64-bit)* dan ilustrasi diperoleh dari aplikasi *Canva* dan *Pinterest*.
4. Media Monopoli dapat dimainkan lebih dari dua orang, dan dapat dimainkan kapan saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
5. Media Monopoli memiliki komponen-komponen yang terdiri dari:
 - a. Papan Permainan, memiliki ukuran sebesar 30cm x 30cm yang terdiri dari 40 petak yang terbagi dalam petak Penyelamatku, Mari Menjawab, Ayo Belajar, Hanya Lewat, Jebakan, Parkir, dan Penjara.

- b. Kartu Pertanyaan “Mari Menjawab” berukuran 3,5cm x 6,5cm
 - c. Kartu Bantuan untuk “Penyelamatku” berukuran 3,5cm x 6,5cm
 - d. Kartu Belajar untuk “Ayo Belajar” berukuran 3,5cm x 6,5cm
 - e. Bintang untuk mewakili skor
 - f. 1 buah dadu
 - g. Bidak Permainan untuk mewakili setiap pemain
 - h. Buku Panduan Penggunaan Monopoli berukuran A5
 - i. Kunci Jawaban berukuran A5
 - j. Box penyimpanan berukuran 34cm x 17cm
6. Pada komponen Kartu Belajar “Ayo Belajar” terdapat kode batang (*barcode*) yang berisi bacaan tambahan yang dapat diakses melalui *handphone*.
 7. Seluruh komponen media monopoli dikemas menggunakan box dan dilengkapi dengan pengunci box sehingga dapat disimpan dengan mudah dan aman.
 8. Media Monopoli dibuat dari bahan yang awet, tidak mudah rusak, serta aman bagi peserta didik.
- E. Asumsi dan Batasan Pengembangan
1. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, asumsi pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat dituliskan sebagai berikut:
 - a. Media monopoli Pendidikan Pancasila berbasis permainan dikembangkan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran materi Negaraku Indonesia kepada peserta didik
 - b. Media monopoli Pendidikan Pancasila berbasis permainan membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila materi Negaraku Indonesia dengan cara yang lebih singkat dan menyenangkan.

- c. Media monopoli Pendidikan Pancasila membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.
 - d. Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Pancasila Berbasis Permainan melalui uji penilaian dari validator. Terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
2. Batasan pengembangan dalam pelaksanaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
- a. Media pembelajaran monopoli berbasis permainan fokus pada materi “Negaraku Indonesia” yang terbagi pada 4 sub materi
 - b. Peneliti menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model 4D yang dikembangkan Thiagarajan dan terbatas sampai tahap ketiga (*Development*)
 - c. Pengujian produk hanya terbatas pada pengujian kelayakan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon praktisi, dan calon pengguna

F. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir adanya kesalahan dalam penafsiran maka akan dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. *Research and Development*

Merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang sudah teruji keefektifannya.³⁰

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar.³¹

³⁰ Subroto, Kiswardianta, dan Laksana, “Pemanfaatan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas Iii Sdn Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan Tahun Pelajaran 2015/2016.”

³¹ “Ebook Media Pembelajaran”

3. Permainan

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk meningkatkan keinginan anak untuk berkegiatan. Dengan adanya permainan, anak akan lebih mudah untuk mengekspresikan apa yang mereka rasakan.

4. Monopoli

Monopoli merupakan permainan yang dimainkan menggunakan bidak dengan peraturan tertentu yang bertujuan untuk menguasai seluruh petak.³²

5. Media Monopoli Pendidikan Pancasila

Media monopoli Pendidikan Pancasila merupakan media pembelajaran berbasis permainan pada materi Negaraku Indonesia yang terdiri dari pertanyaan dan jawaban yang akan membawa peserta didik untuk mendapatkan bintang sebagai bukti mampu menjawab pertanyaan yang disediakan. Media ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

³² Cyntia, Tegeh, dan Ujjanti, “*Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini.*”

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakteristik media pembelajaran monopoli berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila “Negaraku Indonesia” untuk peserta didik kelas IV SD yaitu komponen dibuat dengan menggunakan kertas Ivory 230gsm dan ArtPaper 150gsm. Papan permainan berukuran 30cm x 30cm, kartu-kartu dibuat dengan ukuran 3,5cm x 6,5cm, box penyimpanan berukuran 34cm x 17cm yang dilengkapi dengan pengunci box untuk melindungi isi komponen permainan, serta buku panduan dan kunci jawaban yang berukuran A5. Permainan monopoli ini terdapat penyederhanaan peraturan, *barcode* materi tambahan, dan buku panduan penggunaan untuk mempermudah permainan. Hasil dari produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.
2. Kelayakan media pembelajaran monopoli berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila Negaraku Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan skor perolehan 4,7 dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk ahli media tergolong dalam kategori Layak dengan perolehan skor 4,3. Kemudian hasil respon praktisi dari guru kelas IV mendapatkan skor 4,9 dengan kategori Sangat Layak.
3. Media pembelajaran monopoli berbasis permainan pada materi Pendidikan Pancasila Negaraku Indonesia untuk peserta didik kelas IV SD mendapatkan respon keterbacaan dari calon pengguna dengan jumlah skor rata-rata 8,15 dan presentase sebesar 91% dari 20 peserta didik.

B. Keterbatasan Penelitian

Pada praktik pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk monopoli ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Proses pembuatan media yang dikembangkan memerlukan waktu yang cukup lama mulai dari perancangan hingga selesainya media ini dikembangkan. Proses membutuhkan waktu lama karena peneliti harus mencari referensi desain dan peraturan, mencari elemen-elemen yang sesuai, pendesainan produk di aplikasi, sampai pada proses mencetak dan merangkai produk sehingga dapat digunakan secara layak.

2. Keterbatasan Biaya

Proses pembuatan media yang dikembangkan juga memerlukan biaya untuk praktik uji coba karena permainan ini memiliki banyak komponen, selain itu permainan juga dilakukan secara berkelompok sehingga peneliti tidak hanya mencetak satu produk saja.

3. Keterbatasan Penguasaan Aplikasi

Proses pembuatan media yang dikembangkan memerlukan ketrampilan dalam menggunakan aplikasi edit terutama aplikasi *Corel Draw*. Pada mulanya peneliti sangat awam dengan aplikasi tersebut sehingga sebelum desain dibuat peneliti harus belajar tools yang terdapat di aplikasi.

C. Saran

Proses pembuatan media pembelajaran tentunya memiliki kekurangan sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Media monopoli dapat dikembangkan secara virtual menggunakan aplikasi atau website
2. Materi pada media monopoli bisa dirubah atau diperlengkap tanpa ada keterbatasan pada satu bab mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Ghofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips." *Eduteach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, No. 2 (2 Juni 2020): 144–52. <https://doi.org/10.37859/Eduteach.V1i2.1985>.
- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, Agung Barokah, Ahmad Safei, Dan Novan Julian. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubj* 5, No. 1 (31 Januari 2022): 75–84. <https://doi.org/10.31599/Jabdimas.V5i1.986>.
- Andriani, N L Nita. "Pembelajaran Ppkn Dengan Model Pakem Berbasis Tri Hita Karena Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Ppkn Siswa" 1, No. 2 (2019).
- Anggraini, Meina Candra, Dan Firosalia Kristin. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, No. 10 (1 Oktober 2022): 4207–13. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i10.1015>.
- Anwar, Chairul, Wafiq Saifullah, Dan Moh Fahrismi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Pancasila Seru Dalam Mata Pelajaran Ppkn" 6, No. 1 (2022).
- Apriyanti, Eka. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Menggunakan Media Audiovisual Kelas Iv," T.T.
- "Cp_033_H_Kr_2022 Salinan Sk Kabadan Tentang Perubahan Sk 008 Tentang Capaian Pembelajaran.Pdf," T.T.
- Fandiya, Rizka Aufa, Dan Arief Johari. "Pengaruh Penggunaan Media Online Pinterest Terhadap Pembelajaran Mahasiswa," T.T.
- Febianti, Yopi Nisa. "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pemberian Reward And Punishment Yang Positif." *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, No. 2 (5 Oktober 2018): 93. <https://doi.org/10.33603/Ejpe.V6i2.1445>.
- Fitrianiingtyas, Ika, Kartika Chrysti Suryandari, Dan Sri Tatminingsih. "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar." *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik* 7, No. 1 (13 April 2023): 409. <https://doi.org/10.20961/Jdc.V7i1.73548>.

- “Gautama,+9.++Jppp+Vol+5.+No+1.+Ni+Kadek+Dela+Kartika+69-75.Pdf,” T.T.
- Halifah, Sindiarni, Dan Siti Mudrikah. “Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila,” T.T.
- Hikmah, Nurul, Mohammad Liwa Ilhamdi, Dan Fitri Puji Astria. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, No. 3 (31 Agustus 2023): 1809–22. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>.
- Hutabarat, Julita P Ayu. “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis Corel Draw X7 Dengan Menggunakan Learning Management System” 2, No. 2 (2022).
- Izza, Roisyatul. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pena Karakter* 6, No. 2 (30 April 2024): 1–6. <https://doi.org/10.62426/jpk.v6i2.151>.
- Khumairoh, Zuhriatul, Dan Muhammad Aufa Muis. “Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Atau Foto Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jleb: Journal Of Law, Education And Business* 1, No. 2 (11 Oktober 2023): 711–14. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1099>.
- “Kriteria Kelayakan Media Menurut BsnP.Pdf,” T.T.
- Kurniawan, Dede, Dwi Nanta Priharto, Dan Yusnawan Lubis. “Pendidikan Pancasila,” T.T.
- Kurniawati, Eny. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn.” *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, No. 1 (31 Januari 2021): 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.
- Maimuna, Siti. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Strategi Pembelajaran Dan Tantangan Mengajar Guru Pada Abad Ke 2,” T.T.
- Mufatikhah, Nurul, Wawan Shokib Rondli, Dan Santoso. “Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar Ppkn Siswa Sd.” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, No. 2 (28 April 2023): 465–71. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>.
- Nurdiani, Ainun. “Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Media Monopoli Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 54 Buton,” T.T.
- Oktaviani, Rani, Wika Hardika Legiani, Dan Febrian Alwan Bahrudin. “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran

- Ppkn (Quasy Eksperiment Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Kota Serang)” 5, No. 3 (2022).
- Pebrianti, Febby. “Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana,” T.T.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, Dan Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online.” *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, No. 2 (8 Desember 2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/JSI.V5i2.185>.
- Pratomo, Wachid, Dan Ceriza Etsa Noventamala. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopolitar Pada Pembelajaran Ppkn Kelas V Di Sdn 2 Parangtritis,” T.T.
- Purwokerto, Kota, Dan Retno Wihyanti. “Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gandekan No. 230, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta (Rahmat Fajar Prakoso),” T.T.
- Rahmawati, Lailia, Nur Ambulani, Wenny Desty Febrian, Reviandari Widyatiningtyas, Dan Rauza Sukma Rita. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi,” No. 1 (2024).
- Rimawati, Irma, Samuel Patra Ritiauw, Dan Nathalia Yohana Johannes. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri 19 Ambon” 11 (2023).
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, Dan Nirwana Anas. “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (23 Desember 2021): 487–97. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V4i1.1845>.
- Sd Negeri 060829 Medan Amplas, Dan Nurmaida Purba. “Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament Di Kelas Iv Sd Negeri 060829 Medan Amplas.” *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 8, No. 2 (30 Juni 2018): 32–40. <https://doi.org/10.24114/Esjpsd.V8i2.10346>.
- Syahputra, Dedi Hermawan. “Upaya Mengajar Yang Menyenangkan Dan Tidak Bosan Pada Pelajaran Pkn,” 2022.
- Syaparuddin, Syaparuddin, Meldianus Meldianus, Dan Elihami Elihami. “Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta

Didik.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, No. 1 (25 Januari 2020): 30–41. <https://doi.org/10.33487/Mgr.V1i1.326>.

Umar, Umar, Dan Arif Widodo. “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Akademik Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Pinggiran.” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 8, No. 2 (30 April 2022): 458–65. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i2.2131>.

Wahyulestari, Mas Roro Diah. “Ketrampilan Dasar Mengajar Di Sekolah Dasar,” 2018.

Wandini, Rora Rizki, Dedek Alwina Sipahutar, Indi Rahmawati, Dan Rahmi Diah. “Merubah Pandangan Siswa Yang Menganggap Pembelajaran Pkn Membosankan Menjadi Pembelajaran Pkn Yang Menyenangkan,” T.T.

Widyaningrum, Atik, Dan Enung Hasanah. “Manajemen Pengelolaan Kelas Untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 6, No. 2 (20 Oktober 2021): 181–90. <https://doi.org/10.34125/Kp.V6i2.614>.

Yasfin, Moh Anwar, Dan Ahmad Nilnal Munachidlil Ula. “Implementasi Bimbingan Belajar Mengulang Kelas Dalam Menumbuhkan Kemampuan Akademik Siswa Baru Di Madrasah Qudsiyyah Kudus.” *Konseling Edukasi “Journal Of Guidance And Counseling”* 5, No. 1 (2 Juni 2021). <https://doi.org/10.21043/Konseling.V5i1.9899>.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA