

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli Pada Materi Penerapan Sila-Sila Pancasila Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Mojo

Iqlima Elsa Zulva<sup>1</sup> Frans Aditia Wiguna<sup>2</sup>, Kukuh Andri Aka<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[iqlimaelsa@gmail.com](mailto:iqlimaelsa@gmail.com)<sup>1</sup>, [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [kukuh.andri@unpkediri.ac.id](mailto:kukuh.andri@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media in the form of a monopoly game on the application of the Pancasila principles for fourth grade students of Mojo State Elementary School, especially in learning Pancasila and Citizenship Education (Ppkn) on the application of Pancasila values. Based on the results of observations and interviews, it is known that the learning method used by teachers is still dominated by lectures and the media used is videos, so it is less interesting for students and causes low understanding of the material. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The results of the study showed that the media developed was very valid. The results of the media validity test validation obtained a percentage of 86%, while the results of the material validation test obtained a percentage of 86%. The results of the media practicality test were stated to be very practical. Based on the teacher response questionnaire, the percentage was 86%, while the student response questionnaire obtained a percentage of 94.2%. Meanwhile, the results of the effectiveness test stated that the media was stated to be very effective and able to improve student understanding. The results of the limited trial conducted on 7 students obtained a percentage of 100%, while in the extensive trial it obtained a percentage of 90%. So the interactive monopoly learning media is said to be effective and feasible to use in learning.

---

**Keywords:** interactive learning media, monopoly, Pancasila, elementary education

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa permainan monopoli pada materi penerapan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas IV SD Negeri Mojo, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Ppkn) pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi ceramah dan media yang digunakan adalah video, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan menyebabkan rendahnya pemahaman terhadap materi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid. Hasil validasi uji kevalidan media mendapatkan hasil persentase 86%, sedangkan hasil uji validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 86%. Hasil uji coba kepraktisan media dinyatakan sangat praktis. Berdasarkan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 86%, sedangkan angket respon siswa mendapatkan persentase sebesar 94,2%. Sementara itu hasil uji keefektifan menyatakan bahwa media yang dinyatakan sangat efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 7 siswa mendapatkan persentase sebesar 100%, sedangkan pada uji coba luas

mendapatkan persentase 90%. Maka media pembelajaran interaktif monopoli dikatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

---

**Kata Kunci:** media pembelajaran interaktif, monopoli, Pancasila, pendidikan dasar

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap individu dan menjadi landasan utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi diri, membentuk kepribadian, serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu mencetak generasi yang cerdas, berakarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman.

Belajar adalah suatu proses yang terdiri dari banyak unsur. Menurut Slameto (2015), "Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya." Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Pendidikan juga membekali peserta didik dengan landasan nilai dan etika yang secara kodrati sejalan dengan Pancasila, dasar negara Indonesia. Menurut Suliant,dkk (2020), Pancasila berperan penting dalam mengarahkan perkembangan teknologi dan budaya.

Pendidikan Pancasila mencerminkan kebijakan-kebijakan penting yang menjadi pedoman bangsa dan masyarakat, sehingga perkembangan teknologi dan budaya Indonesia harus selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pada pembelajaran Pancasila berisi materi penerapan dalam Pancasila. Dengan mempelajari pedagogi Pancasila, siswa akan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Bahan kajian pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari merupakan hikmah yang harus disimak. Pancasila merupakan pedoman hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang mengutamakan kesejahteraan umum, mengakui hak semua orang, serta mempunyai nilai etika dan moral yang luhur. Menurut Pasal 6 (ayat 1) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005: Wawasan mengenai kedudukan, hak dan kewajibannya dalam bermasyarakat, berkebangsaan dan kehidupan berbangsa, serta pengembangan kualitas manusia.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mojo kelas IV menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi Penerapan Sila-Sila Pancasila saat pembelajaran berlangsung. Sumber belajar yang digunakan oleh guru umumnya berupa buku pendukung dari sekolah, tanpa adanya variasi media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Kurangnya variasi media ssaat pembelajaran berlangsung karena guru menggunakang video. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu menumbuhkan minat, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Kemudian, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mojo, diketahui bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi

penerapan sila-sila Pancasila, khususnya dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengukur pemahaman siswa, peneliti membagikan angket berupa soal pilihan ganda dan uraian yang berkaitan dengan materi tersebut. Hasil angket menunjukkan bahwa 64% dari 28 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi penerapan sila-sila Pancasila masih kurang.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukannya media pembelajaran yang lebih kreatif. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran yang lebih kreatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media permainan monopoli dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat sekolah dasar. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep-konsep abstrak melalui simulasi yang menyenangkan.

Media pembelajaran menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membantu menentukan keberhasilan pembelajaran. Selain itu, media memudahkan pendidik menyampaikan isi pelajaran dan siswa memahami isinya. Menurut Fatria, (2017), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, menggugah semangat, perhatian, dan kemauan siswa, serta memperlancar proses belajarnya. Media berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta turut menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Rosmita, (2020) yang menekankan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam konteks interaksi tidak langsung inilah, media pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan guru dan siswa, sehingga proses komunikasi edukatif tetap dapat berlangsung secara efektif. Sementara itu, Ashar (2011) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menunjang proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Media juga dipandang sebagai komponen sumber belajar atau media fisik yang memuat materi pendidikan dan berada di lingkungan siswa, yang berfungsi untuk merangsang aktivitas belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik, dapat mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Media permainan monopoli interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran modern yang memadukan teknologi dengan elemen permainan tradisional. Menurut Suyanto, (2014) monopoli interaktif adalah sebuah permainan yang menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep tertentu melalui simulasi yang menyenangkan. Melalui permainan monopoli interaktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kerja sama. Dengan demikian, media permainan monopoli interaktif menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan,



membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan minat mereka terhadap proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran spesifik, membuatnya menjadi media yang sangat fleksibel dan bermanfaat dalam Pendidikan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, media pembelajaran interaktif monopoli terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Ursilah dan Diah (2023) menunjukkan penggunaan media monopoli interaktif termasuk kategori sangat menarik menurut siswa. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Isyafiani (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media monopoli interaktif dikatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu Kusumayanti dan Ni Putu Martika (2021) pada penelitiannya juga menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif monopoli layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya peneliti mencoba untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan di dalam kelas yaitu media pembelajaran interaktif monopoli dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik untuk pengembangan media pembelajaran berupa monopoli interaktif yang dapat diberikan solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV. Pengembangan media berupa monopoli interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Secara umum menurut pendapat Sihotang (2022) monopoli merupakan permainan papan yang dimainkan secara berkelompok, tiap pion mewakili pemain. Dari pernyataan tersebut, permainan monopoli yang semula merupakan permainan umum di dalam penelitian ini permainan monopoli dimodifikasi agar sesuai digunakan dalam mendukung proses pembelajaran materi penerapan sila-sila pancasila.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015) model penelitian Reasearch and Development (R&D) adalah model pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan suatu media pada pembelajaran Ppkn, yang bernama Monopoli pada materi Penerapan Sila-Sila Pancasila di kelas IV SD Negeri Mojo. Penelitian meliputi proses pengembangan, validasi produk dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suaru prouk yang efektif digunakan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah rancangan instruksional yang berfokus pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia. Alasan peneliti memilih model ADDIE karena model ini merupakan model pengembangan yang sederhana, mudah dipahami dan sistematis dibandingkan dengan model pengembangan lainnya. Dimana langkah-langkah pada model ADDIE ini mencakup 5 langkah yakni, analysis, design, development, implementation dan evaluation. Langkah ini memiliki tahap evaluasi di mana peneliti dapat memperbaiki

kekurangan pada media, sehingga pengembangan yang dilakukan bersifat sistematis dan dapat membantu peneliti dalam memastikan media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan siswa. Pada penelitian ini dikembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif Monopoli.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Mojo yang berlokasi di Jl. Raya Mojo No. 57, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Waktu pelaksanaan berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya mulai bulan Februari hingga Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-b yang berjumlah 28 orang serta guru mata pelajaran PPKn. Selain itu, dua orang ahli juga dilibatkan dalam proses validasi, yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba media dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 7 siswa, dan uji coba skala luas dengan melibatkan 21 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yaitu meliputi observasi, wawancara dan tes evaluasi. Proses pengumpulan data ini dilakukan untuk menggali informasi yang relevan dan memastikan bahwa data yang diperoleh valid serta dapat memberikan gambaran yang komprehensif terkait pengembangan media pembelajaran interaktif monopoli dalam pembelajaran PPKn. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data langsung tentang penerapan media pembelajaran interaktif monopoli dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD Negeri Mojo. Peneliti mengamati interaksi antara guru dan siswa, penggunaan media selama proses pembelajaran, serta respons siswa terhadap media yang digunakan. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada guru di kelas IV SD Negeri Mojo. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan pandangan langsung dari pengguna utama media tersebut mengenai kelebihan, kekurangan, dan efektivitas media dalam menunjang pemahaman siswa terhadap materi penerapan sila-sila Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Data ini diperkuat dengan dilakukannya tes evaluasi kepada siswa terkait kemampuan pemahaman siswa pada materi penerapan sila-sila Pancasila sebelum diberlakukannya media pembelajaran interaktif monopoli.

Setelah itu, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi melalui angket. Angket tersebut terdiri dari beberapa indikator yang mengukur aspek teknis, kebahasaan, dan interaktivitas media. Selanjutnya, dilakukan uji coba media kepada siswa dan guru dengan menggunakan angket kepraktisan untuk mengetahui sejauh mana media ini mudah digunakan dan dipahami. Terakhir, untuk mengukur keefektifan media, peneliti memberikan tes berupa soal evaluasi kepada siswa untuk melihat peningkatan hasil belajar mereka setelah menggunakan media pembelajaran interaktif monopoli.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Teknis analisis data dilakukan untuk mengelola data yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba pengembangan materi pembelajaran interaktif monopoli. Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitiannya. Masukan dan saran akan diberikan dari ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

### **1. Angket Validasi**

Data hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh kemudian akan dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun data yang akan di analisis yaitu data kevalidan produk, data kepraktisan produk serta

data keefektivan produk. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli media}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel 1 tentang kriteria kevalidan untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang dikembangkan.

**Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan Media**

Persentase (%)	Kategori
86.00 – 100.00	Sangat Valid, sangat baik untuk digunakan
71.00 – 85.00	Valid, boleh digunakan dengan revisi kecil
56.00 – 70.00	Cukup Valid, boleh digunakan setelah revisi besar
41.00 – 55.00	Kurang Valid, tidak boleh digunakan
25.00 – 40.00	Tidak Valid, tidak boleh digunakan

Akbar (2022)

## 2. Angket Kepraktisan

Kemudian data hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh akan dianalisis melalui angket respon guru dan siswa untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Adapun data yang akan di analisis yaitu data kevalidan produk, data kepraktisan produk serta data keefektivan produk. Data kevalidan produk akan dianalisis dengan rumus berikut :

### a. Data respon guru

Analisis data pada angket respon guru yang ditunjukan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif monopoli yang di kembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada aspek evaluasi dengan memberikan nilai sebenarnya. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

### b. Data respon siswa

Analisis data pada angket respon siswa yang ditunjukan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif monopoli yang di kembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara memberikan penilaian pada aspek evaluasi dengan memberikan nilai sebenarnya. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ahli materi}}{\text{hasil maksimal}} \times 100\%$$

Hasil analisis data kevalidan dan kepraktisan selanjutnya akan dikonfersikan pada tabel 1 tentang kriteria kepraktisan untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan.

**Tabel 2. Pedoman Penilaian Kevalidan Ahli Materi**



Kriteria Kepraktisan	Tingkat Kepraktisan
86.00 – 100.00	Sangat praktis, sangat baik untuk digunakan
71.00 – 85.00	Praktis, boleh digunakan dengan revisi kecil
56.00 – 70.00	Cukup praktis, boleh digunakan setelah revisi besar
41.00 – 55.00	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25.00 – 40.00	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

Akbar (2022)

### 3. Angket Keefektifan

Informasi kelayakan pembelajaran dapat diperoleh melalui hasil belajar setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran dengan mengikuti test sebanyak 15 soal. Dengan asumsi hasil belajar yang dicapai dapat melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, maka pengembangan media pembelajaran interaktif monopoli efektif untuk digunakan. Total skor pada hasil analisis dapat ditemukan pada rumus berikut.

$$\text{Persentase ketuntasan (x)} = \frac{\sum \text{Banyak siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis keefektifan, media pembelajaran interaktif monopoli dapat dikatakan efektif apabila skor rata-rata penilaian keefektifan produk memenuhi kriteria efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis

Tahap analisis Penelitian ini diawali dengan tahap analisis, peneliti mengidentifikasi keadaan sekolah yang berkaitan dengan kegiatan proses pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran serta kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif monopoli.

Identifikasi pada tahap awal dilakukan dengan melakukan wawancara guru kelas dan obsevasi di SD Negeri Mojo. Berdasarkan wawancara guru kelas IV ditemukan permasalahan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi penerapan sila-sila Pancasila. Selama proses pembelajaran guru menggunakan media berupa video youtube, kurangnya variasi media saat pembelajaran ini akan membuat siswa merasa bosan dan hanya terfokus pada video youtube.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif monopoli pada materi penerapan sila-sila pancasila. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media interaktif monopoli ini guna memudahkan guru dan siswa selama proses pembelajaran

materi penerapan sila-sila pancasila.

## 2. Desain

Tahap *design* merupakan tahap yang akan menciptakan sebuah konsep pendukung media monopoli yang akan dikembangkan. Dimana pada saat ini peneliti mulai mencari ide mengenai konsep media monopoli untuk dikembangkan, kemudian peneliti merancang suatu bentuk media permainan monopoli yang berbeda dengan media permainan monopoli yang telah diciptakan oleh peneliti sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menyusun atau merancang konten isi dari media pembelajaran monopoli interaktif secara sistematis. Perancangan yang dilakukan yaitu merancang tujuan instruksional, pemilihan pendekatan, rancangan media permainan monopoli.

### a. Merumuskan Materi

Sebelum membuat dan mengembangkan media pembelajaran, peneliti harus menentukan materi yang akan dikaji terlebih dahulu. Peneliti harus melakukan analisis materi dengan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan dapat sesuai. Peneliti memilih mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Penerapan sila-sila pancasila. Penulis disini juga merancang modul ajar yang akan digunakan ketika uji coba produk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV-b SD Negeri Mojo, dengan adanya modul ajar maka, pembelajaran akan lebih terstruktur sehingga mampu mengefektifkan proses belajar. Tampilan materi pada media pembelajaran monopoli interaktif sebagai berikut.

Gambar 4.1 Tampilan Sub Materi

### b. Pembuatan Media Interaktif Monopoli

Desain monopoli pada media didesain dengan menggunakan aplikasi canva. Desain menggunakan canva membuat tampilan menjadi lebih menarik. Media permainan monopoli terdapat 22 kotak yang terdapat



gambar-gambar. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan materi penerapan sila-sila Pancasila. Setiap kotak berisikan simbol penerapan sila-sila pancasila dan berisikan kuis. Berikut ini tampilan desain media pembelajaran monopoli interaktif yang peneliti kembangkan.





Gambar 4.2 Desain Media Monopoli

c. Dadu dan pion

Bentuk dadu monopoli sama seperti bentuk dadu pada umumnya, yaitu berbentuk kubus. Dadu ini dibuat dengan menggunakan karton berukuran tebal yang kemudian dilapisi dengan kertas berwarna. Kemudian pion yang digunakan yaitu kertas stickynote berwarna.

d. Menyusun Petunjuk Media Interaktif Monopoli

Petunjuk cara menggunakan media pembelajaran interaktif. Petunjuk ini menjelaskan berbagai ikon/menu yang tersedia, seperti materi pembelajaran, game monopoli, dan kuis. Digunakan sebagai panduan awal sebelum siswa mulai menggunakan media.

### 3. Development

Pada tahap pengembangan *development* dilakukan beberapa langkah, yaitu proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Hasil yang didapat berupa saran dan komentar yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk menganalisis dan merevisi produk yang dikembangkan.

### Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Tabel 3 Hasil uji kelayakan ahli media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kelengkapan Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Materi disusun secara runtut dan mudah dipahami siswa				✓	
2	Kebahasaan	Bahasa mudah dipahami, sesuai tingkat perkembangan siswa					✓
3	Tampilan Media	Desain Kartu : Bentuk dan isi kartu sesuai dengan materi, menarik, serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa				✓	
		Desain Papan : Tata letak papan permainan menarik, edukatif, dan memvisualisasikan konsep materi dengan baik				✓	
		Kartu soal : Soal dalam permainan sesuai dengan KD, indikator pembelajaran, dan menstimulasi pemikiran siswa				✓	
		Tampilan Visual : Warna, ilustrasi, dan layout permainan menarik dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar				✓	

4	Interaktivitas	Media yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif selama pembelajaran	✓
5	Teknisi Media	Media mudah dijalankan tanpa memerlukan prosedur yang rumit	✓
		Media dapat digunakan secara berulang	✓
		<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>
		<b>Skor Maksimal</b>	<b>50</b>
		<b>Persentase Skor</b>	<b>86%</b>

### Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Tabel 4. Hasil uji validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi pada Media Pembelajaran Interaktif monopoli dengan Capaian Pembelajaran (CP).				✓	
		Materi Media Pembelajaran Interaktif monopoli yang disajikan sistematis.				✓	
		Ketepatan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli pada materi penerapan sila-sila Pancasila					✓
2	Ketepatan Penyajian	Ketepatan materi pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli.				✓	
		Ketepatan materi dengan kemampuan siswa pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli				✓	
		Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran materi Media Pembelajaran Interaktif Monopoli.					✓
		Materi pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli.				✓	
3	Penulisan dan tata letak	Bentuk tulisan pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli pada materi Penerapan sila-sila Pancasila.				✓	
		Penyajian materi pada Media Pembelajaran Interaktif Monopoli pada materi					✓

Penerapan sila-sila Pancasila dapat mendukung siswa untuk aktif.	
Isi materi Media Pembelajaran Interaktif Monopoli sesuai dengan jenjang pendidikan kelas V.	✓
<b>Jumlah Skor</b>	<b>43</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>50</b>
<b>Persentase SKor</b>	<b>86%</b>

Uji validitas perangkat pembelajaran dilakukan melalui 2 tahapan. Yaitu uji ahli media dan ahli materi yang berisi angket kevalidan media pembelajaran interaktif monopoli. Berdasarkan data angket yang telah disusun serta di isi oleh ahli media dan ahli materi, diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh dari ahli media sebesar 86% dan ahli materi 86%. Dengan ini media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat valid". Maka dapat dikatakan media pembelajaran interaktif monopoli sangat layak untuk digunakan tanpa perlu melakukan revisi. Uji validitas dilakukan dengan bantuan bapak Sutrisno Sahari, M.Pd. sebagai dosen validasi ahli media dan bapak Wikan Sasmita, M.Pd. sebagai dosen validasi ahli materi.

Dalam penelitian ini, uji kepraktisan dilakukan untuk menilai apakah media pembelajaran interaktif monopoli dapat digunakan secara efektif dan mudah dalam kegiatan belajar. Responden yang terlibat dalam uji kepraktisan ini adalah guru dan siswa kelas IV-b.

#### a. Angket guru

Dalam uji coba ini, angket diberikan kepada wali kelas IV-b SD Negeri Mojo yaitu bapak Anik, S.Pd. Hasil uji coba kepraktisan media pembelajaran interaktif monopoli ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 5. Angket Respon Guru**

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran Interaktif Monopoli sangat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.					✓
2	Kesesuaian media pembelajaran Interaktif Monopoli.				✓	
3	Kesesuaian Interaktif Monopoli dengan perkembangan belajar siswa.				✓	
4	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.					✓
5	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli dapat memotivasi siswa dalam belajar.				✓	
6	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli dalam pembelajaran menarik siswa.				✓	
7	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa materi.				✓	



8	Informasi yang disampaikan oleh Media Pembelajaran Interaktif Monopoli sangat jelas.	✓
9	Media Pembelajaran Interaktif Monopoli dapat memberikan informasi yang bersifat akurat.	✓
10	Bentuk Media Pembelajaran Interaktif Monopoli dapat menarik perhatian siswa.	✓
<b>Jumlah Skor</b>		43
<b>Skor Maksimal</b>		50
<b>Presentase Skor</b>		86%

#### b. Angket siswa

Angket kelayakan media pembelajaran ini diberikan saat uji terbatas untuk 7 siswa. Berikut hasil rekap angket siswa:

**Tabel 5. Angket Respon Guru**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Pembelajaran menggunakan media interaktif monopoli membuat saya tertarik untuk belajar materi keragaman budaya	7 siswa	
2	Dengan permainan monopoli, membuat saya lebih mudah memahami materi	5 siswa	2 siswa
3	Bermain sambil belajar membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran	7 siswa	
4	Permainan monopoli membantu saya mengingat materi lebih cepat dan menyenangkan	7 siswa	
5	Saya lebih senang belajar menggunakan media interaktif monopoli dibandingkan hanya membaca buku	7 siswa	
6	Saya senang bermain monopoli dalam kelompok	7 siswa	
7	Permainan ini membantu saya menyelesaikan soal dengan lebih percaya diri	7 siswa	
8	Aturan dan petunjuk dalam media interaktif monopoli mudah dipahami	7 siswa	
9	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif monopoli ini mudah dipahami	5 siswa	2 siswa
10	Desain dan tampilan media interaktif monopoli sangat menarik	7 siswa	
<b>Jumlah Skor</b>		66	
<b>Skor Maksimal</b>		70	
<b>Skor Presentase</b>		94,2%	

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif monopoli dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 86%, yang menunjukkan kriteria "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif monopoli dikatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi. Sementara itu, hasil angket respon siswa diperoleh melalui uji terbatas yang melibatkan 7 siswa. Hasil dari angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 93%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat praktis".

Oleh karena itu, media ini dinyatakan praktis dan layak digunakan tanpa perlu melakukan revisi.

### 1. Implementation (Tahap implementasi)

Implementasi atau penerapan merupakan tahap ke empat dalam proses pengembangan model ADDIE. Implementasi merupakan proses melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran monopoli interaktif. Produk yang sudah dinyatakan valid kemudian di uji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media pembelajaran monopoli interaktif yaitu melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media monopoli.



**Gambar 3. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Monopoli**

Hasil belajar siswa diketahui dari perolehan nilai skor soal evaluasi. Soal evaluasi diberikan kepada 7 peserta didik pada uji coba skala terbatas di kelas IV-b SD Negeri Mojo. Rekapitulasi hasil perolehan skor soal evaluasi materi Penerapan sila-sila Pancasila dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. Uji Coba Terbatas**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	ANH	85	Tuntas
2	AKPB	80	Tuntas
3	MAQE	100	Tuntas
4	MASS	90	Tuntas
5	KAZ	80	Tuntas
6	MNYS	85	Tuntas
7	MAS	80	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		7	
Rata-rata		100%	
Kategori		Sangat efektif	

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, nilai soal evaluasi dari 7 peserta didik, memperoleh nilai skor rata-rata 100%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif monopoli memiliki kategori sangat efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi keragaman budaya di kelas IV-b SD Negeri Mojo. Media pembelajaran interaktif monopoli dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya di uji coba luas.

Pada pertemuan kedua, peneliti lanjut melakukan uji coba luas kepada 21 siswa kelas IV-b. dari uji luas memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 7. Uji Coba Luas**

No	Nama Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	AFAW	100	75	Tuntas
2	ANS	70	75	Tidak tuntas
3	AZA	100	75	Tuntas
4	AMR	100	75	Tuntas
5	APP	100	75	Tuntas
6	DFA	85	75	Tuntas
7	EAVG	100	75	Tuntas
8	MNP	90	75	Tuntas
9	MDP	100	75	Tuntas
10	MRP	100	75	Tuntas
11	MASH	95	75	Tuntas
12	MAFC	100	75	Tuntas
13	RKA	100	75	Tuntas
14	RSFZ	100	75	Tuntas
15	TRS	100	75	Tuntas
16	YKPA	65	75	Tidak tuntas
17	AAHM	90	75	Tuntas
18	MAIM	100	75	Tuntas
19	MGDPP	100	75	Tuntas
20	APN	90	75	Tuntas
21	SAIP	80	75	Tuntas
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>		19		
<b>Rata-rata</b>		90%		

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan dalam dua tahap uji coba, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif monopoli dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penerapan sila-sila Pancasila. Efektivitas ini dibuktikan melalui uji terbatas yang melibatkan 7 siswa, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai maksimal, yaitu 100%. Selanjutnya, efektivitas diperkuat dengan hasil uji coba luas yang melibatkan 21 siswa. Dari jumlah tersebut, sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas, dan hanya 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal mencapai lebih dari 90%, dan rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah 90%. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif monopoli sangat efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi penerapan sila-sila pancasila di tingkat sekolah dasar.



## 2. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Dalam proses evaluasi yaitu proses terakhir dalam pengembangan model ADDIE, evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan dan ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya menggunakan media pembelajaran monopoli interaktif saat proses pembelajaran berlangsung. Dari tahap evaluasi produk pengembangan ini dapat dilihat dari hasil uji coba siswa dikelas IV-b dan guru yang dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2025. Respon siswa menunjukkan respon positif terhadap hasil dari proses pembelajaran yang sudah ditunjukkan didepan kelas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran interaktif monopoli pada materi penerapan sila-sila Pancasila untuk siswa kelas IV-B SD Negeri Mojo dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif. Validasi oleh ahli media memperoleh persentase 86% dan ahli materi 86%, menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Dari sisi kepraktisan, respon guru mencapai 86% dan siswa 94,2%, yang menandakan bahwa media ini mudah digunakan dan disukai. Sedangkan dari segi efektivitas, media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal 100% pada uji coba terbatas dan 90% pada uji coba skala luas. Dengan ini dapat dikatakan media pembelajaran interaktif monopoli layak dan mampu dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi penerapan sila-sila Pancasila. Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif monopoli sebagai alternatif penyampaian materi, khususnya penerapan sila-sila Pancasila, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam belajar dengan memanfaatkan media ini, karena pendekatan bermain sambil belajar dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini lebih lanjut, baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun penerapannya di jenjang atau mata pelajaran lain agar lebih luas dan bervariasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. Al. (2024a). Pengembangan Media Monopoli sebagai Sarana Belajar dan Bermain Siswa Sekolah Dasar dalam Materi Perkembangan Hewan dan Tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. Al. (2024b). Pengembangan Media Monopoli sebagai Sarana Belajar dan Bermain Siswa Sekolah Dasar dalam Materi Perkembangan Hewan dan Tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>

- Anggraeni Dewi, D. (2021). PENERAPAN NILAI NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI DAN SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- D, D. A., Oktari, D., & Anggraeni Dewi, D. (2021). *Pemicu Luntarnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial* (Vol. 6, Issue 1).
- Rosmita, *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING (STUDI KASUS HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS SMA NEGERI 9 TANJUNG JABUNG TIMUR*. (2020).
- Hidayah, N., Pgmi, J., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (n.d.). *Penanaman nilai-nilai karakter dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Ilmiah, J., Paud, C., Pendidikan, J., Anak, P., Dini, U., Apipah, F. T., Qonita, Q., Mulyana, E. H., Kunci:, K., Ketuhanan, N., & Dini, A. U. (n.d.). *Upaya Guru Dalam Menanamkan Nilai Pancasila Ketuhanan Yang Maha Esa Pada Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378–3384. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>
- Khaira, H. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020 Tema: Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Guna Mendukung Merdeka Belajar pada Era Revolusi Industry 4.0 dan Society PEMANFAATAN APLIKASI KINEMASTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT*.
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.
- Media\_pembelajaran\_untuk\_generasi\_mileni*. (n.d.).
- Millenniloper, M. A., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tematik Digital pada Tema 9 Subtema 2 untuk Siswa Kelas VI SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 855–861. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.644>
- Nurainin, A. B., Mufidah, I., Imayuri, I. R., Putri, W. A., & Rahmawati, Y. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Monopoli pada Pelajaran PPKn Kelas III SDN Tunjungtirta* 2. <https://journal.ciraja.com/index.php/JPPIP>
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ARITMATIKA (MONIKA) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.2.133-140>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD* (Vol. 4).

Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, J., & Fatria, F. (2017). *Fita Fatria, Listari\_Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 2, Issue 1).

Gita Putri Isyafiani. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA POKOK BAHASAN DINAMIKA ROTASI DAN KESETIMBANGAN BENDA TEGAR*. (2025).

*Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. (n.d.).

<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>

*RAMA\_86206\_16101100027\_0704078402\_0719048209\_01\_front\_ref*. (n.d.).

Rindayani, S., Aulia Pandung Radha, T., Muhammad Nur, Y., Rahayu, S., Wahyuni Salman, S., & Meizara Puspita Dewi, E. (2022). Efektivitas permainan monopoli untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya Sulawesi Selatan pada siswa di Runiah School. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4). <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23452>

Sakti Wahyu Romadhoni, B., & Pendidikan Sejarah, J. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA AJAR DIGITAL: MONOPOLI QR CODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 LAMONGAN Agus Suprijono. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 15, Issue 3).

Soenarko, B., Aditia Wiguna, F., Eka Putri, K., Primasatya, N., Kurnia, I., Fahmi Imron, I., & Damayanti, S. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. In *Tahun* (Vol. 1, Issue 2). <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM>

Suharyanto, A. (n.d.). 92 *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik 1* (2) (2013): 192-203 *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa*. <http://ojs.uma.ac.id/index.php/jppuma>

Wulandari, R., Setiawan, D., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., & Artikel, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA KELAS V*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/iji>