

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KEBUDAYAAN INDONESIA KELAS IV SD

Helena May Sela¹., Maharani Oktavia²., Puji Ayurachmawati³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Program Studi Pendidikan Geografi-Universitas PGRI Palembang, Indonesia
Email: helenamaysela2111@gmail.com , maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id , pujiar29@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-Juni-2023

Disetujui: 25-Juli-2023

Kata Kunci:

Media Permainan ;
Pengembangan Monopoli

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini jumlah subjek adalah 29 orang. Media permainan ini dikembangkan dengan model ADDIE yang menunjukkan bahwa pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model penelitian ini menggunakan 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Developmen* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis lembar *walkrough*, lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, dan tes. Penelitian ini menghasilkan media permainan *Research and Development* monopoli yang merupakan media pembelajaran berbentuk cetak. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi yang ditujukan kepada para ahli, analisis kepraktisan yang dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa serta analisis keefektifan dengan menggunakan tes yang diberikan kepada siswa. Hasil analisis data pengembangan media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dilakukan dan dikembangkan peneliti dikategorikan valid dari lembar angket validasi dengan nilai rata-rata 91,2%, media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikategorikan praktis dari lembar angket respon siswa dalam uji coba dengan nilai rata-rata sebesar 92,4%, serta media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia yang dikembangkan dikategorikan efektif dengan hasil tes dengan nilai rata-rata 92,24% . berdasarkan hasil validasi dan uji coba, disimpulkan bahwa media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract: This development research aims to produce valid, practical, and effective monopoly game media for fourth grade elementary school students. The method used in this study is the research and development method (*Research and Development*). In this study the number of subjects was 29 people. This game media was developed using the ADDIE model which shows that this development research uses the ADDIE development model. This research model uses 5 stages, namely *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implement*, and *Evaluate*, (*Evaluation*). Data collection was carried out using *walkthrough* sheets, validation questionnaire sheets, student response questionnaire sheets, and tests. This research produces monopoly game media which is a printed learning media. Data analysis techniques were carried out by validity analysis using validation questionnaire sheets aimed at experts, practicality analysis which was carried out using student response questionnaires and effectiveness analysis using tests given to students. The results of data analysis on the development of monopoly game media on Indonesian cultural material that was carried out and developed by researchers were categorized as valid from the validation questionnaire sheet with an average value of 91.2%, the monopoly game media on Indonesian cultural material that was developed was categorized as practical from the student response questionnaire sheet in trials with the average score is 92.4%, and the monopoly game media for Indonesian cultural material that is developed is categorized as effective with test results with an average score of 92.24%. based on the results of the validation and trials, it was concluded that this monopoly game media was feasible to use in the learning process.



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

A. LATAR BELAKANG

Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan (Darmadi, 2018). Di masyarakat secara global, terdapat berbagai jenis permainan, baik yang menggunakan papan seperti ular tangga, monopoli, *eurogame*, catur, dan papan perang, maupun permainan tanpa papan seperti petak umpet dan lato-lato yang sedang populer saat ini. Permainan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk segala usia, sehingga banyak dimanfaatkan dan diadaptasi dalam konteks pembelajaran (Ma'Arif et al., 2023).

Media pembelajaran berperan sebagai perantara selama proses pembelajaran, memastikan penyampaian materi secara terarah, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Nurrita & Teni, 2018). Permainan menjadi salah satu jenis media yang membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam penerimaan materi serta memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar (Amri et al., 2023). Media permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, memperluas pengetahuan siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa media permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta mengembangkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap permasalahan yang ada (Ansori, Saputra, dkk., 2019). Oleh karena itu, penggunaan media dalam bentuk permainan memiliki kelebihan tersebut dan merupakan pilihan praktis dan efektif dalam proses pembelajaran.

Salah satu jenis permainan yang banyak disukai dan dikenal di seluruh dunia adalah permainan monopoli. Monopoli adalah permainan yang menggunakan papan dengan petak-petak di mana setiap pemain memiliki kesempatan untuk membeli properti sesuai dengan harga yang tertera. Permainan monopoli juga melibatkan jual beli aset, di mana setiap pemain berlomba-lomba mengumpulkan aset untuk memenangkan permainan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan (Matondang, dkk., 2021). Meskipun permainan monopoli sangat menyenangkan, pembuatannya tentu memiliki tantangan tersendiri.

Tantangan dalam pembuatan media termasuk permainan adalah minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai teknologi, yang membuat guru sulit untuk menginovasi dan mengkreasi media pembelajaran (Rumidjan, Sumanto, dkk., 2017). Tantangan lainnya meliputi kesulitan dalam mencari bahan, kesesuaian media dengan materi dan usia siswa, kesulitan mencari ide baru yang praktis dan efektif, serta tantangan lain yang dihadapi guru di kelas saat membuat media pembelajaran. Ketika melakukan kunjungan ke SDN 144 Palembang dan mengamati proses pembelajaran, ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa penggunaan media. Meskipun tersedia beberapa sarana dan prasarana seperti boneka gerakan sholat, gantungan abjad, kartu kwartet, gambar pahlawan, globe, atlas, dan gambar di dinding, media-media tersebut jarang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa jenuh, bosan, kehilangan semangat, sering melamun, bermain atau sibuk sendiri, dan tidak fokus, sehingga pemahaman mereka terhadap materi tidak optimal (Matondang, dkk., 2021).

Solusi untuk permasalahan di atas adalah dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah tersedia, menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi, serta menggunakan media permainan seperti permainan monopoli (Benton, dkk., 2021). Pilihan permainan sebagai media pembelajaran didasarkan pada dampak positif yang dapat diberikan pada proses pembelajaran, terutama dalam memahami materi Kebudayaan Indonesia. Permainan monopoli dipilih karena dapat menciptakan suasana menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membuat siswa aktif, dan memungkinkan penyampaian materi yang nyata agar siswa lebih mudah mengingatnya. Penelitian sebelumnya juga mendukung penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi dengan nyata, serta membuat siswa berperan aktif dan memori terhadap materi lebih tahan lama. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media permainan monopoli dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya pada materi Kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurmalia, Iswan, dkk. (2022) di SDN Margahayu IV, media permainan monopoli yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik dari ahli materi sebesar 87,5% dan sangat baik dari ahli media sebesar 93,75%. Selanjutnya, penelitian oleh Aslam, Ninawati, dkk. (2021) di SDN Mustikasari 2 menunjukkan bahwa pengembangan media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tingkat validitas 94% dan penilaian ahli materi sebesar 92%. Meskipun terdapat kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan permainan monopoli, perbedaannya adalah penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan dalam konteks mata pelajaran IPA, sedangkan untuk mata pelajaran IPS, khususnya materi Kebudayaan Indonesia pada kelas IV, belum terdapat penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS pada materi Kebudayaan Indonesia.

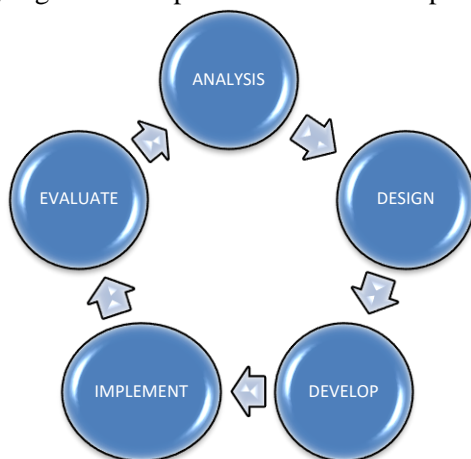
B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang biasanya dikenal sebagai desain penelitian dan pengembangan (Bulu & Muhsam, n.d.). Metode ini dilakukan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Pengembangan produk dapat berarti memperbaharui produk yang sudah ada agar lebih efisien, praktis, dan efektif, atau menciptakan produk baru. Produk dalam konteks ini tidak terbatas pada benda fisik seperti buku, alat bantu pembelajaran, atau modul, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak seperti model, metode, atau pendekatan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli

sebagai alat pembelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia untuk kelas IV di SDN 144 Palembang. Tujuan penelitian ini adalah agar media permainan monopoli tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS Kebudayaan Indonesia.

Media pembelajaran berperan sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi. Dalam proses belajar, seorang guru membutuhkan media yang dapat mengemas materi secara kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Salah satu jenis media pembelajaran yang diperlukan adalah media permainan seperti monopoli, karena dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, serta mengoptimalkan penggunaan waktu secara efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media permainan monopoli yang menarik sebagai sarana pengajaran materi Kebudayaan Indonesia. Media permainan monopoli ini terdiri dari papan monopoli, kartu pertanyaan, dan kartu informasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut adalah bagan dari kelima tahapan dalam model ADDIE yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini (Luthfi et al., 2023):

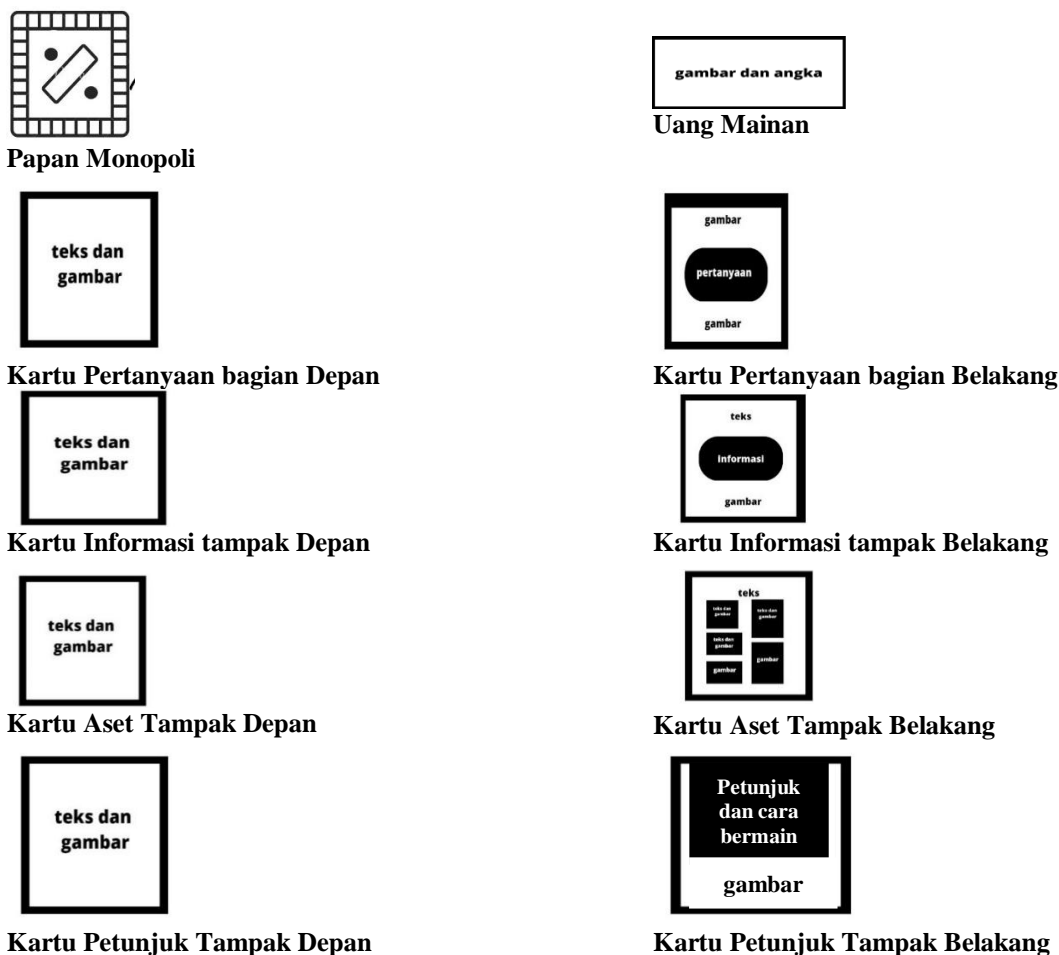


Gambar 1. Tahap Pengembangan Model Penelitian ADDIE (Rayanto & Suganti, 2020)

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model penelitian ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di Universitas Florida untuk dinas militer Amerika Serikat (Rayanto & Suganti, 2020). Penelitian ini mengikuti prosedur yang terstruktur sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan dalam model ADDIE, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada tahap *Analysis* (Analisa), dilakukan kunjungan ke SDN 144 Palembang dan observasi terhadap proses pembelajaran di sekolah tersebut. Ditemukan bahwa proses pembelajaran masih mengandalkan pendekatan konvensional dengan guru yang menggunakan buku sebagai sumber utama dalam menjelaskan materi. Namun, kegiatan pembelajaran belum menggunakan media yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Meskipun tersedia beberapa sarana dan prasarana seperti boneka gerakan sholat, gantungan abjad, kartu kwartet, dan gambar-gambar pahlawan, media-media tersebut jarang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, terutama untuk mata pelajaran IPS, termasuk materi Kebudayaan Indonesia.

Pada tahap *Design* (Desain), dilakukan perancangan produk yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Produk yang akan dikembangkan adalah media permainan monopoli untuk materi Kebudayaan Indonesia pada kelas IV SD. Peneliti akan merancang produk awal menggunakan aplikasi Canva, termasuk kartu informasi, kartu pertanyaan, kartu petunjuk, kartu aset, pita sebagai tanda pengenal kelompok, uang mainan, dan papan monopoli. Selain itu, peneliti juga akan menyiapkan lembar validasi dan instrumen lainnya sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.



Gambar 2. Tahap Pengembangan Model Penelitian ADDIE (Rayanto & Suganti, 2020)

Tabel 1. Garis-garis Besar Isi Media

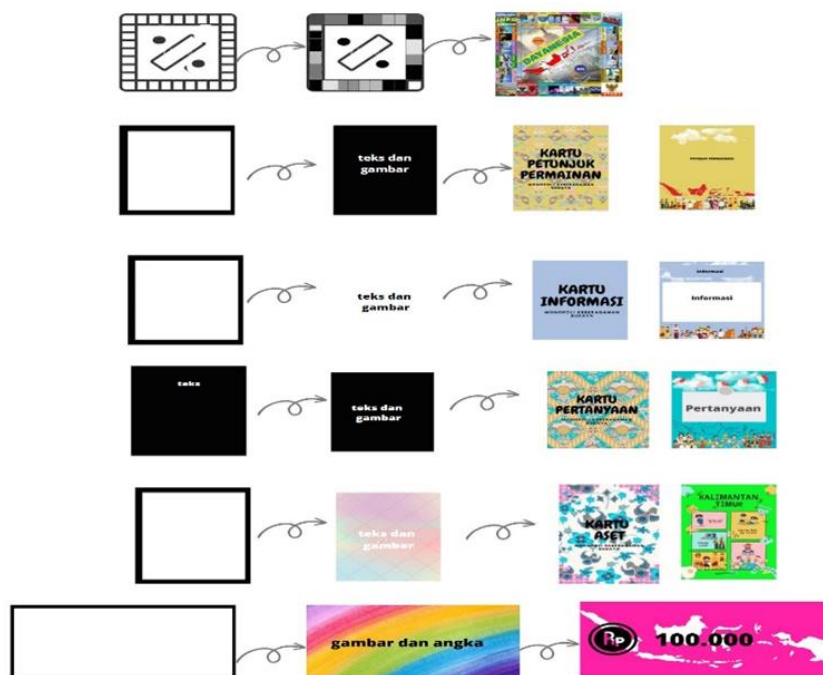
Tujuan Pembelajaran	Pokok-pokok Materi
1. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia	Kebudayaan Indonesia
2. Siswa mampu mengetahui faktor yang menyebabkan kebudayaan Indonesia	Keberagaman Budaya Indonesia
3. Siswa mampu menerapkan serta menghargai keberagaman di lingkungannya	
4. Siswa mampu mengenal kebudayaan Indonesia lewat permainan monopoli	Cara melestarikan kebudayaan Indonesia

Pada tahap Pengembangan, dilakukan proses pembuatan dan pengujian produk media permainan monopoli. Produk ini sudah mendekati hasil akhir pengembangan, dan untuk mengevaluasi produk tersebut, dilakukan validasi oleh ahli yang terdiri dari dua dosen dari Universitas PGRI Palembang dan satu guru wali kelas IV SDN 144 Palembang. Teknik *walkthrough* digunakan untuk memperoleh masukan dari validasi ini, yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi pada *Prototype* I dan menggabungkannya dengan uji One To One.

Pada tahap Implementasi, produk yang telah dikembangkan akan digunakan oleh siswa kelas IV SD. Setelah uji coba dilakukan, peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap produk yang telah dikembangkan. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peneliti juga memberikan tes kepada siswa untuk mengukur efektivitas media permainan monopoli yang telah dikembangkan.

Tahap Evaluasi bertujuan untuk menilai kesesuaian dan spesifikasi pada setiap tahap pengembangan produk. Evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti menguji kelayakan media permainan monopoli yang telah dikembangkan, baik dari segi kevalidan dan kepraktisan. Selain itu, peneliti juga mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari *Prototype* (Media Permainan Monopoli) yang telah dibuat. *Draft*

Prototype dibuat menggunakan aplikasi Canva, di mana proses desain alat bermain monopoli dimulai dengan merancang bentuk, memberikan warna, menambahkan teks, dan gambar yang menarik.



Gambar 3. *Draft Prototype* Media Permainan Monopoli

Dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Salah satu teknik yang digunakan adalah kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari responden dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang perlu dijawab. Teknik ini efisien digunakan apabila peneliti telah memahami variabel yang ingin diukur dan harapan dari responden terkait data yang diperlukan.

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator
1	Kesesuaian materi pembelajaran
2	Penggunaan huruf, jenis, dan ukuran huruf
3	Penggunaan
4	Desain tampilan
5	Kesesuaian dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)

Selain menggunakan kuesioner, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan cara atau teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan serangkaian soal atau alat lain kepada subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda, di mana responden akan diberikan beberapa pilihan jawaban dan hanya ada satu jawaban yang tepat di antaranya (Hairun & Hairun, 2020). Dengan menggunakan teknik tes, diharapkan data yang diperoleh dapat memberikan informasi yang akurat dan relevan terkait dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk melakukan validasi terhadap *Prototype* yang telah dikembangkan. Teknik-teknik tersebut antara lain adalah *walkthrough*, lembar validasi, dan kuisisioner.

Tabel 3. *Walkthrough* Validasi Produk Pengembangan

Komentar	Saran
.....

Pertama, teknik *walkthrough* digunakan sebagai metode untuk memperoleh data validasi. Peneliti akan memberikan lembar *walkthrough* kepada ahli sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan perbaikan terhadap *Prototype* (Julia, Isrok'atun, & Safari, 2018). Hasil dari *walkthrough* tersebut akan menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan selanjutnya.

Kedua, lembar validasi digunakan sebagai alat untuk mendapatkan pertanyaan yang akan diajukan kepada ahli validator. Lembar validasi ini akan memberikan peneliti masukan dan evaluasi mengenai kelayakan dan kevalidan dari *Prototype* yang telah dikembangkan.

Terakhir, penggunaan kuisioner juga dilakukan dalam penelitian ini. Kuisioner merupakan metode pengumpulan data yang efisien dengan memberikan serangkaian pertanyaan kepada responden. Melalui kuisioner, peneliti dapat mengumpulkan data dari responden dan memperoleh pemahaman mengenai variabel yang ingin diukur serta harapan yang diharapkan dari responden.

Dengan menggunakan teknik validasi *Prototype* yang terdiri dari *walktrough*, lembar validasi, dan kuisioner, peneliti dapat melakukan evaluasi yang komprehensif terhadap kualitas dan efektivitas dari *Prototype* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Validasi

Isi	1.	Kesesuaian materi pembelajaran
	2.	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran
	3.	Mendukung pembelajaran
	4.	Keseimbangan gambar dan materi pembelajaran
	5.	Keseimbangan gambar dan teks dengan materi
Konstruk	1.	Susunan materi
	2.	Penyajian materi menarik
	3.	Kejelasan tampilan
	4.	Gambar yang disediakan menarik
	5.	Kualitas gambar baik
	6.	Tata letak terstruktur
	7.	Kualitas gambar jelas dan baik
Bahasa	1.	Kesesuaian dengan ejaan disempurnakan (EYD)
	2.	Tampilan tulisan jelas
	3.	Bahasa yang digunakan tidak membingungkan
	4.	Jenis huruf menarik serta dapat dibaca
	5.	Ukuran teks dapat dibaca

Analisis kevalidan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket yang diisi oleh responden. Selain itu, komentar dan saran dari para ahli juga menjadi acuan dalam analisis ini. Peneliti akan merekapitulasi hasil penilaian para ahli untuk mengukur kevalidan dari media permainan monopoli materi Kebudayaan Indonesia yang ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam tabel penilaian validator, terdapat berbagai skor yang digunakan sebagai ukuran kevalidan dari media pembelajaran monopoli tersebut (Andriana et al., 2017).

Tabel 5. Kriteria Skor Kelayakan Validasi Produk

Skor	Kriteria Validasi
1	Sangat kurang Baik/ Tidak Valid
2	Kurang Baik/ Cukup Valid
3	Baik/ Valid
4	Sangat Baik/ Valid

Berikut rumus yang dapat digunakan dalam menghitung nilai kevalidan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai validasi

N = Skor maksimal

F = Skor yang didapat

Berikut ini tabel kriteria kevalidan dalam media pembelajaran permainan monopoli (Amalia et al., 2021) :

Tabel 6. Kriteria Skor Kelayakan Validasi Produk

No.	Persentase (%)	Kelayakan
1	80,00 – 100	Sangat baik / valid/ Sangat menarik
2	60 – 79,99	Baik / Cukup valid/ Sangat menarik
3	50 – 59,99	Kurang baik / Kurang valid/ Kurang menarik
4	0 - 49,99	Sangat tidak baik / tidak valid/ tidak menarik

Pada penelitian ini menggunakan Likert untuk angket respon siswa yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan suatu media permainan monopoli materi Kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV SD (Mana & Muhsam, n.d.). Jawaban dari angket tersebut dapat diberikan skor atau nilai seperti:

Tabel 7. Kriteria Jawaban Angket

Kriteria jawaban	Skor Jawaban Positif	Skor Jawaban Negatif
TS = Tidak Setuju	1	5
KS = Kurang Setuju	2	4
CS = Cukup Setuju	3	3
S = Setuju	4	2
SS = Sangat Setuju	5	1

Berikut ini rumus yang bisa dipakai untuk menghitung nilai kepraktisan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Kepraktisan

N = Skor maksimal

F = Skor yang didapat

Berikut ini tabel kriteria kepraktisan dalam media pembelajaran permainan monopoli :

Tabel 8. Kriteria Persentase Kepraktisan Peserta Didik

No.	Persentase (%)	Kelayakan
1	0 - 49,99	Sangat tidak baik / tidak praktis/ tidak menarik
2	50 – 59,99	Kurang baik / Kurang praktis/ Kurang menarik
3	60 – 79,99	Baik / Cukup praktis/ Sangat menarik
4	80,00 – 100	Sangat baik praktis/ Sangat menarik

Analisis keefektifan dilakukan untuk mengukur efektivitas media permainan monopoli dalam pembelajaran IPS materi kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV SD (Muhsam, 2020). Untuk melakukan pengukuran ini, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Memberi skor pada setiap jawaban yang diberikan oleh siswa.
- Menghitung total skor yang diperoleh oleh siswa.
- Menghitung nilai rata-rata bagi setiap siswa.
- Membandingkan nilai siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- Menghitung persentase siswa yang tuntas dalam belajar dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Nilai keefektifan

N = Skor maksimal

f = Skor yang didapat

- Menghitung skor atau nilai rata-rata yang mengacu pada n kriteria persentase.

Tabel 9. Kriteria Persentase Kepraktisan Peserta Didik

No.	Persentase (%)	Kelayakan
1	80,00 – 100	Sangat baik / efektif/ Sangat menarik
2	60 – 79,99	Baik / Cukup efektif/ Sangat menarik
3	50 – 59,99	Kurang baik / Kurang efektif/ Kurang menarik
4	0 - 49,99	Sangat tidak baik / tidak efektif/ tidak menarik

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media permainan monopoli untuk mata pelajaran IPS dengan materi Kebudayaan Indonesia. Penelitian dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 144 Palembang. Proses pengembangan media permainan monopoli ini melibatkan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat untuk merancang dan membuat desain produk. Selanjutnya, produk tersebut dicetak dan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu dua dosen dan satu guru, untuk mendapatkan komentar dan saran yang berguna dalam penyempurnaan.

Pengembangan media permainan monopoli ini bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Proses pengembangannya mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang terdiri dari lima tahap pengembangan. Data yang digunakan dalam pengembangan ini diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 144 Palembang, dengan melibatkan

siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Interaksi langsung dengan siswa dilakukan secara tatap muka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik.

Tahap pertama dalam pengembangan adalah tahap Analisis (*Analyze*). Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi di SD Negeri 144 Palembang pada bulan Desember 2022. Observasi tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran IPS materi Kebudayaan Indonesia. Hasil observasi ini mengungkapkan beberapa masalah, antara lain keterbatasan variasi media yang digunakan dalam pembelajaran serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah, diskusi, dan pemberian tugas. Masalah-masalah ini menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Meskipun beberapa sarana dan prasarana, seperti boneka gerakan sholat, gantungan abjad, kartu kwartet, dan gambar pahlawan, sudah tersedia di SDN 144 Palembang, namun jarang digunakan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media permainan monopoli sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SD Negeri 144 Palembang. Selanjutnya, dalam tahap Analisis juga dilakukan analisis terhadap materi yang akan dimuat dalam media permainan monopoli. Analisis ini didasarkan pada Capaian Pembelajaran (CP) pada pembelajaran IPS dengan materi Kebudayaan Indonesia. Hasil analisis menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam memahami kebudayaan Indonesia dan kurangnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPS dengan materi Kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu, materi kebudayaan ini dianggap penting untuk dipelajari agar siswa dapat memahami keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia, serta menghargai dan melestarikannya sebagai warisan negara.

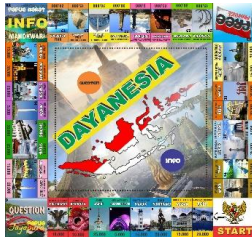
Tahap kedua dalam pengembangan adalah tahap Desain (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merancang produk media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Desain produk ini dibuat menggunakan aplikasi Canva. Dalam media permainan monopoli ini, terdapat beberapa komponen seperti Papan Monopoli, Kartu Informasi, Kartu Pertanyaan, Kartu Petunjuk, Kartu Aset, Pita, dan Uang Mainan. Peneliti menghasilkan desain awal produk tersebut yang sesuai dengan Garis Besar Isi Media (GBIM) yang telah ditentukan.

Untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang media permainan monopoli yang dikembangkan, peneliti menyusun *storyboard* dalam bentuk tabel. *Storyboard* ini memuat gambaran visual tentang komponen-komponen media permainan monopoli serta bagaimana interaksi antara komponen-komponen tersebut dalam permainan. Selanjutnya, setelah tahap Desain, akan ada tahap-tahap pengembangan selanjutnya seperti *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*, namun tahap-tahap tersebut tidak dijelaskan secara rinci dalam paragraf yang diberikan.

Tabel 10. Garis-garis Besar Isi Media

	Tujuan Pembelajaran	Pokok-pokok Materi
1.	Siswa mampu mengidentifikasi berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia	Kebudayaan Indonesia
2.	Siswa mampu mengetahui faktor yang menyebabkan kebudayaan Indonesia	Keberagaman Budaya Indonesia
3.	Siswa mampu menerapkan serta menghargai keberagaman di lingkungannya	
4.	Siswa mampu mengenal kebudayaan Indonesia lewat permainan monopoli	Cara melestarikan kebudayaan Indonesia

Tabel 11. Storyboard Media Permainan Monopoli

Gambar	Keterangan
Tampak Depan	Tampak Belakang
	Papan Monopoli yang berisi gambar dan teks kota-kota, Provinsi yang ada di Indonesia. Ditengah papan ada tempat untuk meletakkan kartu informasi dan kartu pertanyaan yang digunakan selama permainan berlangsung

Gambar		Keterangan
Tampak Depan	Tampak Belakang	
		Kartu Petunjuk, kartu ini berisi tentang petunjuk permainan dan aturan-aturan yang digunakan dalam permainan monopoli
		Kartu Pertanyaan, Kartu ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi kebudayaan Indonesia
		Kartu Informasi, Kartu ini berisi informasi atau materi kebudayaan Indonesia seperti rumah adat, tarian adat, pakaian adat ciri khas suatu daerah, pengertian kebudayaan dan sebagainya
		Kartu aset, kartu ini berisi tentang harga jual beli dari suatu daerah yang ada di papan monopoli
		Uang mainan, uang ini menjadi alat tukar yang digunakan untuk membeli daerah yang ada di papan monopoli ataupun kebutuhan lainnya yang berkaitan dengan permainan monopoli ini

Pada tahap Desain, desain awal atau produk awal media permainan monopoli akan divalidasi oleh tiga ahli yang berperan sebagai validator. Berikut adalah para validator yang terlibat dalam validasi *Prototype I*: 1) Sylvia Lara Syaflin, M.Pd dengan keilmuan pendidikan dasar sebagai Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas PGRI Palembang (Validator I); 2) Mirna Taufik, M,Sc dengan keilmuan pendidikan dasar sebagai Dosen Geografi Universitas PGRI Palembang (Validator II); 3) Rina Apriana, S.Pd dengan keilmuan pendidikan dasar sebagai Guru Kelas di SD Negeri 144 Palembang (Validator III).

Tabel 12. Saran Validator Pada *Prototype I*




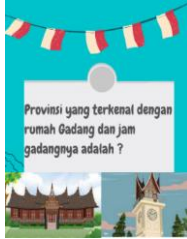


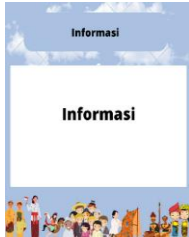

Validator	Komentar/Saran
Sylvia Lara Syaflin, M.Pd	- Pemilihan kertas atau bahan yang <i>drable</i> - Pada kartu pertanyaan, aset tambahkan gambar pakaian adat dan rumah adat - Perbaiki <i>Font</i> - Perbaiki penulisan
Mirna Taufik, M,Sc	- Perjelasan Monopoli - Tambahkan pertanyaan yang menghususkan pada Provinsi
Rina Aprian, S.Pd	- Materi disusun secara sistematis

Selesai melakukan validasi peneliti melakukan revisi pada produk mengacu pada komentar/saran dari pakar atau ahli. Berikut saran dan keputusan revisi. para ahli. Perbaikan *Prototype I* yaitu sebagai berikut :

Tabel 13. Saran Dan Keputusan Revisi

Saran/Komentar	Keputusan Revisi Produk
- Pemilihan kertas atau bahan yang drable	- Kertas yang digunakan sudah drable
- Pada kartu pertanyaan, aset tambahan gambar pakaian adat dan rumah adat	- Sudah ditambahkan pakaian adat dan rumah adat pada kartu aset
- Perbaiki <i>Font</i>	- Sudah ditambahkan keterangan gambar pakaian adat, makanan, rumah adat yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu pertanyaan
- Perbaiki penulisan	- Sudah diperbaiki penulisan
- Perjelasan Monopoli	- Sudah ditambahkan angka alur pada papan monopoli sebagai penjas
- Tambahkan pertanyaan yang menghususkan pada Provinsi	- <i>Font</i> sudah diperbaiki degan <i>Font</i> yang lebih menarik
- Materi disusun secara sistematis	- Sudah ditambahkan pertanyaan yang menghususkan pada provinsi
	- Materi sudah disusun secara sistematis

Tabel 14. Deskripsi *Prototype* II Media Permainan Monopoli

Nama Validator	Komentar/Saran	Hasil Revisi	
		Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sylvia Lara Syaflin, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> Menambahkan pakaian adat dan rumah adat pada kartu aset <i>Font</i> sudah diperbaiki degan <i>Font</i> yang lebih menarik 		
Mirna Taufik, M.Sc	<ul style="list-style-type: none"> Menambahkan keterangan gambar pakaian adat, makanan, rumah adat yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu pertanyaan dan Menambahkan pertanyaan yang menghususkan pada provinsi Menambahkan angka alur pada papan monopoli sebagai penjas 		
			
Rina Apriana, S.Pd	Materi sudah disusun secara sistematis		

Setelah melakukan beberapa kali revisi berikut ini kesimpulan atau hasil validator terhadap *Prototype* II media permainan monopoli

Tabel 15. Hasil Angket Validasi Ahli

No.	Validator	Rata-Rata
1	Validator 1	87,5%
2	Validator 2	87,5%
3	Validator 3	98,6%
Jumlah		273,6%
Rata-Rata		91,2%

Tabel 16. Keputusan Validator Pada *Prototype II*

Validator	Komentar/Saran
Sylvia Lara Syaflin, M.Pd	Dapat digunakan dengan revisi
Mirna Taufik, M.Sc	Dapat digunakan dengan revisi
Rina Aprian, S.Pd	Dapat digunakan dengan revisi dan tanpa revisi

Uji coba one to one dilakukan di SD Negeri 144 Palembang Jl. Syakakirti Lr. Pancasila Kelurahan Karang Anyar Kecamatan Gandus Kota Palembang. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 12 April 2023. Pada penelitian ini siswa memberikan komentar/saran pada media permainan monopoli kebudayaan Indonesia yaitu:

Tabel 17. Komentar Dan Saran Siswa One To One

Nama Siswa	Komentar/Saran
HK	Permainannya sangat seru dan menambah ilmu pengetahuan juga permainannya sangat mudah
VZ	Permainan ini sangat seru, warna warni
ESD	Permainannya sangat seru dan menambah ilmu pengetahuan dan permainannya sangat mudah
APZ	Permainannya menyenangkan kita bisa belajar tentang keberagaman daerah, warna pada permainan monopoli ini menarik, bahasa yang digunakan tidak membingungkan, jenis huruf yang digunakan mudah untuk dibaca
MNT	Permainan Monopoli sangat seru tidak membosankan

Pada tanggal 13 April 2023, dilakukan uji coba kelompok besar di SD Negeri 144 Palembang, Jl. Syakakirti Lr. Pancasila. Uji coba ini melibatkan dua puluh sembilan siswa kelas IV yang dibagi menjadi empat kelompok. Kegiatan ini dilakukan dengan membagikan materi kebudayaan Indonesia, menjelaskan cara bermain, dan membagikan kelompok bermain monopoli. Setelah itu, peneliti membagikan angket respon siswa untuk menguji kepraktisan media permainan monopoli.

Tabel 18. Hasil Angket Respon Siswa

Jumlah Siswa	Butir Pertanyaan	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Jumlah Persentase %
29	10	1339	1450	2395
Persentase Keseluruhan				92,4%

Dari tabel di atas dengan lembar angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 92,4% yang artinya dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli yang telah dikembangkan dapat dikategorikan praktis. Berikut ini kegiatan uji coba kelompok besar yang dilakukan di dalam ruang kelas.



Gambar 4. Menjelaskan Aturan Dan Cara Bermain Monopoli

Hasil analisis data validasi media permainan monopoli yang dikembangkan menunjukkan bahwa media tersebut mendapatkan penilaian yang positif dalam aspek penilaian isi, konstruk, dan kebahasaan. Para validator memberikan feedback yang baik terkait keberagaman isi media permainan monopoli ini yang mencakup berbagai aspek kebudayaan Indonesia. Materi yang disajikan dalam media tersebut juga sesuai dengan capaian pembelajaran dan mampu menggambarkan kekayaan budaya Indonesia secara baik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan yang diharapkan.

Tabel 19. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Validator	Rata-Rata
1	Validator 1	87,5%
2	Validator 2	87,5%
3	Validator 3	98,6%
Jumlah		273,6%
Rata-Rata		91,2%

Berdasarkan hasil penelitian, media permainan monopoli yang dikembangkan masuk dalam kategori valid dengan persentase nilai 91,2%. Hal ini didukung oleh penilaian dari tiga validator yang memberikan nilai positif terhadap isi, konstruk, dan kebahasaan media tersebut. Selanjutnya, dari angket respon siswa, media permainan monopoli memperoleh nilai praktis sebesar 92,4%. Hasil tes siswa menunjukkan keefektifan media permainan monopoli dengan persentase ketuntasan sebesar 95,96%.

Pengembangan media permainan monopoli ini menggunakan model ADDIE yang melibatkan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Uji coba dilakukan secara langsung dengan siswa kelas IV di SD Negeri 144 Palembang. Siswa menunjukkan antusiasme dalam menggunakan media permainan monopoli ini, yang juga meningkatkan interaksi dan keterlibatan sosial mereka. Media permainan monopoli dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pengeditan media, dan dicetak menggunakan bahan *banner* dan kertas. Media ini berisi materi kebudayaan Indonesia dan telah melalui validasi oleh validator dan uji coba dengan siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan pemahaman mereka terhadap materi. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan monopoli ini juga didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan hasil yang baik. Secara keseluruhan, pengembangan media permainan monopoli materi kebudayaan Indonesia untuk kelas IV di Sekolah Dasar telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat fokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang dilakukan, pengembangan media permainan Monopoli dalam pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia kelas IV SD dapat disimpulkan sebagai metode yang valid, praktis, dan efektif. Validitasnya terbukti dari nilai rata-rata 91,2% yang diperoleh dari data angket validasi. Angket respon siswa menunjukkan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 92,4%, mengindikasikan bahwa media permainan Monopoli ini praktis digunakan dalam pembelajaran. Tes hasil belajar siswa juga menunjukkan nilai rata-rata keefektifan sebesar 92,24%, menunjukkan bahwa media permainan Monopoli ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut: untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media permainan Monopoli yang sesuai dengan perkembangan zaman atau memanfaatkan teknologi. Bagi guru, diharapkan media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Bagi siswa, media permainan Monopoli dapat digunakan untuk mempelajari keberagaman budaya Indonesia yang kaya dan beragam. Dengan demikian, pengembangan media permainan Monopoli ini memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran IPS Kebudayaan Indonesia pada siswa kelas IV SD secara valid, praktis, dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, R. N., Pasani, C. F., & Yulinda, R. (2021). Pengembangan Modul Sistem Peredaran Darah Berbasis Literasi Sains dan Bermuatan Karakter Kreatif. *Journal of Mathematics Science and Computer Education*, 1(1), 44. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v1i1.3371>
- Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK PADA ASPEK LITERASI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Andriana, E., Vitasari, M., Oktarisa, Y., & Novitasari, D. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 186. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2139>
- Ansori, Y.Z., Saputra, D.S. and Yunarti, S., 2019, October. Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 764-770).
- Aslam, A., Ninawati, M. and Noviani, A., 2021. Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), pp.35-43.
- Bulu, P. N., & Muhsam, J. (n.d.). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS PENDEKATAN OPEN ENDED PADA SUBTEMA MANFAAT ENERGI DI KELAS IV SDK STA MARIA ASSUMPTA KUPANG TAHUN AJARAN 2020/202*. 8.
- Benton, L., Mavrikis, M., Vasalou, A., Joye, N., Sumner, E., Herbert, E., Revesz, A., Symvonis, A. and Raftopoulou, C., 2021. Designing for “challenge” in a large-scale adaptive literacy game for primary school children. *British Journal of Educational Technology*, 52(5), pp.1862-1880.

- Darmadi, H. and MM, M., 2018. Asyiknya belajar sambil bermain. Guepedia.
- Hairun, Y., 2020. Evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran. Deepublish.
- Herdiati, N., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2021) Pengembangan Media *Pop-Up* pada Materi Alat Indera di SD. *Jurnal Hamdayam*, (Vol.12, No. 2)
- Julia, J., Isrok'atun, I. and Safari, I. eds., 2018. PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT” dan Pelatihan “Berpikir Suprarasional”. UPI Sumedang Press.
- Luthfi, R. A., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL TENTARA (TENTANG TATA SURYA) PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SD KELAS VI MATERI TATA SURYA. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 444–449. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.818>
- Ma'Arif, Moch. R., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA “TEMAN BELAJAR” MATERI METAMORFOSIS BERBASIS MACROMEDIA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 381–388. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.819>
- Mana, N. J., & Muhsam, J. (n.d.). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS MIND MAPPING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SD GMT NO. 7 OEBUFU KOTA KUPANG TAHUN AJARAN 2020/2021*. 7.
- Matondang, R., Nasution, L.A.A., Sahri, D., Harahap, T.A., Nasution, H.H., Siregar, A.M., Deliani, N., Sahrani, A., Munthe, A.A., Harahap, F.Y. and Siregar, N.M., 2022. Ragam media pembelajaran di SD/MI untuk pembelajaran PPKn. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Muhsam, J. (2020). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS MODEL INKUIRI TERINTEGRASI LIFE SKILLS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI OEBA 3 KUPANG*. 8.
- Nurmalia, L., Iswan, I., Emorad, A.I., Lestari, C.A. and Qonita, D.N., 2022, October. Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Nurrita, T., 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), pp.171-187.
- Nugraha, F.A., Junaidi, I. A., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Pertumbuhan Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol 2, No. 3)
- Rayanto, Y.H., 2020. Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukamti, S. and Sugiharti, S., 2017. Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).