

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI POLA HIDUP
GOTONG ROYONG KELAS IV MI AL HAYATUL ISLAMIYAH**

OLEH

FAIZATUL MUKARRAMAH

NIM. 220103110064



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI POLA HIDUP
GOTONG ROYONG KELAS IV MI AL HAYATUL ISLAMİYAH**

SKRIPSI

Diajukan untuk Menyusun Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah

OLEH

FAIZATUL MUKARRAMAH

NIM. 220103110064



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pola Hidup Gotong Royong Kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah”** oleh Faizatul Mukarramah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 19901225 201903 2 019

Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi, M,Pd

NIP, 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Materi Pola Hidup Gotong Royong Kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah” oleh **Faizatul Mukarramah** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 23 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

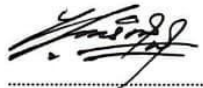
Ketua Penguji

Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Pd
NIP. 19651112 199403 2 002



Anggota Penguji

Nur Hidayah Hanifah, M.Pd
NIP. 19920814 202321 2 058



Sekretaris

Maryam Faizah, M.Pd
NIP. 19901225 201903 2 019



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 19730823 200003 1 002



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd.I

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 5 Juni 2026

Hal : Faizatul Mukarramah

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Faizatul Mukarramah
NIM	: 220103110064
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pola Hidup Gotong Royong Kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 5 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Maryam Faizah, M.Pd.I
NIP. 19901225 201903 2 019

SURAT PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizatul Mukarramah
NIM : 220103110064
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pola Hidup Gotong Royong Kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila ini dalam kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 5 Juni 2026

Hormat saya.



Faizatul Mukarramah

NIM. 220103110064

MOTTO

“ Long story short, I survived”

“ It’s fine to fake it until you make it, until you do, until it’s true”

(Taylor Swift)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'aalamiin

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulisan karya ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat. Dengan rasa hormat dan bangga, karya ini, penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya, ayah tercinta Adi Siswanto dan ibu tersayang Inna Fauziahwati, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan motivasi dalam setiap langkah perjalanan penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kakak tercinta Siti Qonitatun Nisa dan Ni'matus Salsabil, serta adik tersayang Ahmad Faizur Rahman atas doa, dukungan, semangat, perhatian, dan kebersamaan yang selalu menguatkan penulis selama proses penyusunan skripsi. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan, melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada keluarga tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. Yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Pola Hidup Gotong Royong” dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. Yang telah menjadi teladan bagi seluruh umat manusia.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si. selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Pd selaku ketua penguji yang telah memberikan arahan, kritik, saran, serta masukan yang bermanfaat dalam pelaksanaan ujian skripsi sehingga skripsi ini dapat disempurnakan dengan baik.
5. Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan, saran, serta masukan yang bermanfaat selama proses ujian sehingga penulis dapat menyempurnakan skripsi ini.
6. Ibu Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen wali dan pembimbing yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran sejak awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
7. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti kepada peneliti hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.
8. Bapak Alfian Nur Azizi M.Pd. dan Ibu Vanissa Aviana Melinda, M.Pd. selaku validator ahli yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran demi perbaikan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti.
9. Bapak Hasan, selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberikan saran dan masukan perbaikan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti.

10. Kepala Madrasah beserta seluruh keluarga besar MI Al Hayatul Islamiyah Malang yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
11. Seluruh keluarga PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya mahasiswa PGMI B Angkatan 2022 yang telah memberikan kebersamaan, semangat, pengalaman, dan kenangan yang berharga selama masa perkuliahan.
12. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran monopoli maupun skripsi ini. Peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya dan semoga segala bantuan yang diberikan mendapatkan balasan serta keberkahan dari Allah Swt.

Peneliti berharap hasil penelitian yang telah disusun dalam skripsi ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi peneliti selanjutnya serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan kajian yang relevan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
الملخص	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat penelitian	11
E. Asumsi Penelitian	12
F. Spesifikasi Produk	12
G. Pembatasan Penelitian	15
H. Orisinalitas Penelitian	16
I. Definisi Istilah	23
J. Sistematika penulisan	24
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	26
A. Kajian Teori	26

1. Media Pembelajaran	26
2. Media Monopoli	32
3. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky.....	39
4. Hasil belajar	41
5. Materi Pola Hidup gotong Royong.....	44
B. Teori Perspektif dalam Islam.....	49
C. KERANGKA BERPIKIR.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Jenis penelitian	52
B. Model pengembangan	53
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Uji Produk	58
E. Jenis Data.....	62
F. Instrumen pengumpulan data	62
G. Teknik Pengumpulan Data	72
H. Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	77
A. Prosedur Pengembangan	77
B. Penyajian dan Analisis Uji Produk.....	86
C. Revisi Produk	93
D. Analisis Hasil Belajar Siswa	95
BAB V PEMBAHASAN.....	99
A. Pembahasan Produk yang dikembangkan	99
B. Respon Siswa Dalam Penggunaan Media Monopoli Pembelajaran.....	104
C. Hasil Analisis Belajar Siswa.....	105
BAB VI KESIMPULAN	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	21
Tabel 3. 1 Storyboard.....	51
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media	63
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran.....	65
Tabel 3. 5 Instrumen Kisi-kisi Pre-test dan Post-test.....	66
Tabel 3. 6 Instrumen Wawancara Observasi Awal	69
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Penilaian Hasil Respon Siswa	71
Tabel 3. 8 Analisis Validitas Produk.....	69
Tabel 3. 9 Angket Respon Siswa	74
Tabel 3. 10 Analisis Angket Respon Siswa	74
Tabel 3. 11 Analisis Hasil Belajar Siswa	72
Tabel 4. 1 Saran Validator Ahli Materi	86
Tabel 4. 2 Saran Validator Ahli Media	88
Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa	91
Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Materi.....	94
Tabel 4. 5 Revisi Produk Ahli Media	94
Tabel 4. 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa	95
Tabel 4. 7 Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Model ADDIE.....	48
Gambar 4. 1 Sampul Buku Panduan Media Monopoli.....	75
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan dan Aturan permainan	80
Gambar 4. 3 Desain Box Monopoli.....	80
Gambar 4. 4 Papan Permainan Monopoli.....	81
Gambar 4. 5 Kartu Kuis Komplek Monopoli.....	81
Gambar 4. 6 Kartu Jawaban Komplek Monopoli.....	82
Gambar 4. 7 Kartu Kesempatan	78
Gambar 4. 8 Kartu Tantangan	79
Gambar 4. 9 Isi Materi Pola Hidup Gotong Royong.....	79
Gambar 4. 10 Kartu Pengetahuan Umum.....	84
Gambar 4. 11 Tampilan Depan Box	84
Gambar 4. 12 Gambar dan perintah	85
Gambar 4. 13 Pion Animasi Kebersihan	85
Gambar 4. 14 Dadu.....	86
Gambar 4. 15 Hasil Validasi Ahli Materi	87
Gambar 4. 16 Hasil Validasi Ahli Media.....	88
Gambar 4. 17 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	90
Gambar 4. 18 Hasil Nilai Uji Coba Pre-Test dan Post-Test	97
Gambar 4. 19 Hasil Data SPSS	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	119
Lampiran 2 Bukti Selesai Penelitian	120
Lampiran 3 Lembar Bimbingan Skripsi	121
Lampiran 4 Instrumen Validasi Materi	126
Lampiran 5 Instrumen Validasi Media	127
Lampiran 6 Instrumen Validasi Pembelajaran	128
Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Respon Siswa	129
Lampiran 8 Lembar Soal Pre-test	130
Lampiran 9 Lembar Soal Post-Test	131
Lampiran 10 Cover Depan dan Papan Monopoli	132
Lampiran 11 Buku Panduan Monopoli Pembelajaran	133
Lampiran 12 Profil Pengembang	134
Lampiran 13 Isi	134
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	136

ABSTRAK

Mukarramah, Faizatul Mukarramah, 2026, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Pola Hidup Gotong Royong. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah. M.Pd.I

Kata Kunci: media pembelajaran, monopoli, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, gotong royong.

Pembelajaran yang efektif memerlukan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran monopoli berbasis *role play*, yaitu media berbasis permainan edukatif yang menggabungkan aktivitas belajar, bermain, dan bermain peran. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, berdiskusi, bekerja sama, serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah Malang pada materi Pola Hidup Gotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang bervariasi sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *role play*, mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media, serta menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 23 peserta didik kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah Malang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis *role play* dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, memperoleh respons peserta didik dengan kategori sangat baik, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis *role play* layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Pola Hidup Gotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

ABSTRACT

Mukarramah, Faizatul Mukarramah, 2026. *The Development of Monopoly-Based Learning Media to Improve Fourth-Grade Students' Learning Outcomes in the Topic of Mutual Cooperation Lifestyle Patterns*. Undergraduate Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Maryam Faizah, M.Pd.I

Keywords: learning media, monopoly, learning outcomes, Pancasila Education, mutual cooperation.

Effective learning requires instructional media that can create an active, engaging, and enjoyable learning environment, enabling students to understand the learning materials more easily. One instructional medium that can be used is Monopoly learning media integrated with role play, an educational game-based medium that combines learning activities, games, and role-playing. This medium provides students with opportunities to actively participate, engage in discussions, collaborate, and solve problems throughout the learning process. This study was motivated by the low level of participation and learning outcomes of fourth-grade students at MI Al Hayatul Islamiyah Malang on the topic of Mutual Cooperation Lifestyle in the Pancasila Education subject. This condition was caused by the learning process, which was still dominated by the lecture method and the limited use of varied instructional media, resulting in students becoming easily bored and less engaged in learning activities.

This study aimed to develop Monopoly learning media integrated with role play, identify students' responses to the use of the media, and examine its effectiveness in improving students' learning outcomes on the topic of Mutual Cooperation Lifestyle. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 23 fourth-grade students at MI Al Hayatul Islamiyah Malang. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, expert validation, and pre-test and post-test assessments.

The results indicated that the Monopoly learning media integrated with role play was considered feasible based on expert validation, received very good responses from students, and was effective in improving students' learning outcomes. This was evidenced by an N-Gain score of 0.74, which falls into the high category. Therefore, Monopoly learning media integrated with role play is considered feasible and effective as an alternative instructional medium for teaching the topic of Mutual Cooperation Lifestyle in the Pancasila Education subject at the elementary school level.

الملخص

مُكرِّمة، فائزة المكرمة، ٢٠٢٦م. تطوير وسيلة تعليمية قائمة على لعبة المونوبولي لتحسين نتائج تعلم تلاميذ الصف الرابع في مادة نمط الحياة التعاونية (الغوتونغ رويونغ). البحث الجامعي. قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية الإسلامية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: مريم فائزة، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، المونوبولي، نتائج التعلم، التربية على مبادئ بانجاسيلا، التعاون.

يتطلب التعلم الفعال استخدام وسائل تعليمية قادرة على إيجاد بيئة تعليمية نشطة وجذابة وممتعة، مما يساعد المتعلمين على فهم المادة الدراسية بصورة أفضل. ومن الوسائل التعليمية التي يمكن استخدامها وسيلة التعلم القائمة على لعبة المونوبولي المدمجة بأسلوب لعب الأدوار، وهي وسيلة تعليمية تعتمد على الألعاب التربوية وتجمع بين أنشطة التعلم واللعب ولعب الأدوار. وتتيح هذه الوسيلة للمتعلمين فرصة المشاركة الفاعلة، والمناقشة، والتعاون، وحل المشكلات أثناء عملية التعلم. وقد انطلقت هذه الدراسة من انخفاض بمدينة مالانج MI Al Hayatul Islamiyah مستوى مشاركة المتعلمين ونتائج تعلمهم لدى تلاميذ الصف الرابع في مدرسة في موضوع نمط الحياة القائم على التعاون المتبادل ضمن مادة التربية على مبادئ بانجاسيلا. ويُعزى ذلك إلى اعتماد عملية التعلم على أسلوب المحاضرة وقلة تنوع الوسائل التعليمية، مما أدى إلى شعور المتعلمين بالملل وضعف مشاركتهم في الأنشطة التعليمية.

هدفت هذه الدراسة إلى تطوير وسيلة تعلم قائمة على لعبة المونوبولي المدمجة بأسلوب لعب الأدوار، والتعرف على استجابات المتعلمين تجاه استخدامها، واختبار فاعليتها في تحسين نتائج تعلمهم في موضوع نمط الحياة القائم على التعاون المتبادل. واعتمدت الذي يتكون من ADDIE باستخدام نموذج (Research and Development) الدراسة منهج البحث والتطوير MI مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وتكونت عينة الدراسة من ٢٣ تلميذاً من الصف الرابع بمدرسة بمدينة مالانج. وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والاستبانات، وتقويم الخبراء، MI Al Hayatul Islamiyah واختباري القبلي والبعدي.

أظهرت نتائج الدراسة أن وسيلة التعلم القائمة على لعبة المونوبولي المدمجة بأسلوب لعب الأدوار كانت صالحة للاستخدام وفقاً لنتائج تقويم الخبراء، كما حصلت على استجابات إيجابية جداً من المتعلمين، وأثبتت فاعليتها في تحسين نتائج تعلمهم. وقد تأكد ذلك من خلال حصولها على قيمة N-Gain بلغت ٠.٧٤، وهي ضمن الفئة المرتفعة. وبناءً على ذلك، يمكن استخدام وسيلة التعلم القائمة على لعبة المونوبولي المدمجة بأسلوب لعب الأدوار بوصفها وسيلة تعليمية بديلة وفعالة في تدريس موضوع نمط الحياة القائم على التعاون المتبادل في مادة التربية على مبادئ بانجاسيلا بالمرحلة الابتدائية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penerapanan transliterasi yang konsisten sangat penting untuk menjaga keakuratan dan standardisasi ilmiah. Berikut adalah pedoman tranlterasi, khususnta bahasa Arab ke Akasara Latin. Pedoman ini mengacu pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kbeudayaan RI Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987:

A. Huruf konsonan

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang= ā

Vokal (i) Panjang = ī

Vokal (u) Panjang= ū

C. Volal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = ū

أي = ī

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu rangkaian aktivitas yang dilaksanakan secara terstruktur dan terorganisir mencapai suatu tujuan yaitu menciptakan lingkungan dan metode belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan seluruh aspek dirinya, sehingga tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, dan bisa memberikan manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa.¹ Pendidikan dasar di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, memiliki peran krusial dalam karakter siswa melalui pengenalan konsep sosial budaya seperti nilai gotong royong.² Pada jenjang ini, siswa mulai dikenalkan dengan nilai-nilai sosial dan budaya sebagai bekal kehidupan bermasyarakat. Salah satu nilai sosial budaya yang sangat penting ditanamkan sejak dini adalah nilai gotong royong. Gotong royong merupakan salah satu nilai yang terdapat dalam Pancasila dan menjadi fondasi dalam membangun karakter kebersamaan, persatuan, serta sikap saling membantu antar sesama.

Gotong royong sebagai norma budaya yang sudah tumbuh dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Gotong royong adalah tradisi yang diturunkan oleh leluhur dari satu generasi ke generasi berikutnya, mencerminkan identitas

¹ Dzaky Satria, Ihsan Utama Kusasih, and Gusmaneli Gusmaneli, "Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Saat Ini : Suatu Kajian Literatur," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2025): 295.

² S. N. C. (2023) Iswayurani, U., & Attalina, "Analisis Penerapan Pendidikan Karakter Gotong Royong Di Lingkungan Kelas IV SDN 04 Bawu Jepara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 819–822." 09, no. September (1967): 2021.

kolektif bangsa yang harmonis.³ Budaya gotong royong kini cenderung hanya diposisikan sebagai simbol budaya. Meskipun sering dibahas dalam diskusi sosial, pelaksanaan gotong royong dalam interaksi sosial sehari-hari relatif semakin berkurang. Bahkan terdapat kecenderungan nilai tersebut perlahan menghilang dari kehidupan sosial karena dianggap tidak relevan dengan tuntutan dan dinamika kehidupan masa kini.

Penanaman nilai gotong royong sejak awal sangat penting agar generasi muda berkembang menjadi pribadi yang peduli, bertanggung jawab, dan dapat bekerja sama dalam berbagai kondisi kehidupan.⁴ Nilai gotong royong menggambarkan semangat kebersamaan dan solidaritas yang merupakan fondasi utama dalam melaksanakan kerjasama di masyarakat. Dengan menanamkan nilai ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang tidak hanya mementingkan diri sendiri, tetapi juga mendahulukan kepentingan bersama. Pendidikan nilai gotong royong yang dituangkan dalam pembelajaran Pancasila sebagai modal dasar dalam membangun bangsa yang lebih kokoh.

Untuk memaksimalkan keberhasilan dalam proses pembelajaran, perlu diselaraskan dengan karakteristik siswa. Untuk membuat metode dan media pembelajaran yang menarik, penting untuk memahami variasi gaya belajar.⁵

³ Annida Putri, Atikah Salsabila, and Aulia Prabayunita, "Memudarnya Nilai Nilai Gotong Royong Pada Era Globalisasi," *Indigenous Knowledge* 2, no. 3 (2023): 96.

⁴ E Septiani et al., "Implementasi Dimensi Gotong Royong Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila," *Jurnal Usia Dini* 10, no. 2 (2024): 108.

⁵ Dita Elha RimahDani, Shaleh Shaleh, and Nurlaeli Nurlaeli, "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 1 (2023): 372, <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.

Kurangnya interaksi, penerapan media yang belum sesuai, minimnya keaktifan siswa membuat proses pembelajaran kurang optimal, hal ini akan memicu rendahnya hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pencapaian belajar siswa masih di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) karena kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.⁶ Berdasarkan hasil dokumentasi nilai yang diperoleh dari guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada materi Pola Hidup Gotong Royong masih belum optimal. Dari 23 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata awal sebesar 75,22, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP/KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 80. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran sangat utama untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, melainkan berfungsi sebagai panduan bagi guru dan sekolah dalam menilai keberhasilan strategi yang digunakan. Hasil belajar juga berfungsi untuk mengawasi pencapaian standar kompetensi yang telah ditentukan oleh kurikulum.⁷ Sebagai pendidik wajib memahami apa yang dibutuhkan oleh siswa saat pembelajaran berlangsung, agar tercapai tujuan pembelajaran.

⁶ Yosefa Kafasin Owa et al., "Penerapan Remedial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Watuwula," no. 4 (2024): 1–9.

⁷ Hasil Belajar et al., "Teknologi Pendidikan Madako Jurnal," 2022, 1–17.

Setelah mengamati siswa, pendidik mulai merancang gaya belajar yang cocok saat pembelajaran, mulai dari penyusunan strategi metode dan media pembelajaran. Agar siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar masing-masing individu siswa.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu elemen pokok dalam pengembangan karakter dan kepribadian siswa di Sekolah Dasar.⁸ Melalui Pendidikan ini, siswa diberikan pemahaman mengenai nilai-nilai yang tercantum dalam Pancasila, termasuk gotong-royong, keadilan, persatuan, dan tanggung jawab. Nilai-nilai ini sangat krusial untuk menghasilkan pemuda yang tidak hanya pandai secara akademik, serta memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan identitas bangsa Indonesia.

Namun, tantangan utama dalam pembelajaran Pancasila adalah bagaimana menyampaikan nilai-nilai gotong royong kepada siswa yang masih berada pada fase perkembangan intelektual dan emosional yang masih terbatas.⁹ Siswa cenderung dapat memahami materi karena proses pembelajaran berlangsung secara aktif, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Penerapan media pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting bagi guru dalam membantu siswa memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai gotong royong.

⁸ Fajar Ramdani et al., "Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa," *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2024): 284, <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>.

⁹ Marsofiyati Diah Ayu Lestari, "Cendekia Pendidikan," *Sindoro Cendekia Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 2012–14.

Kondisi tersebut mengakibatkan pemahaman materi yang kurang mendalam dan pengembangan media yang terbatas. Dengan demikian, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan partisipatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik serta mendukung peningkatan pemahaman materi dan keterampilan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan melibatkan siswa secara aktif.¹⁰

Penggunaan media pembelajaran yang atraktif dan interaktif memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan berbagai indera siswa, termasuk penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan perasa. Keterlibatan multisensorik ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.¹¹ Media pembelajaran yang menarik juga mendukung metode pengajaran yang selaras dengan karakter siswa yang aktif dan kreatif.¹² Media tersebut dapat mengakomodasi berbagai karakteristik belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak sebatas menghafal ilmu pengetahuan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

¹⁰ Farikha Septia Ningsih, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI Di Era Society 5.0" 6, no. 1 (2024): 683–98.

¹¹ Ida Nisaurasyidah, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp, Gorga : Jurnal Seni Rupa*, vol. 10, 2021, 28

¹² Rizky Regba Aditia et al., "Pengembangan Media Monopoli Sebagai Sarana Belajar Dan Bermain Siswa Sekolah Dasar Dalam Materi Perkembangan Hewan Dan Tumbuhan," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 5 (2024): 5590

Permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.¹³ Salah satu bentuknya adalah permainan monopoli yang memiliki unsur interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Melalui media ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap materi pembelajaran, tetapi juga belajar mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan interaksi dengan teman sebaya selama proses pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam praktik pembelajaran di kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah, masih terdapat kendala signifikan dalam penerapan nilai gotong royong. Kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran, membuat siswa kurang berminat mengikuti proses belajar.¹⁵ Penggunaan media pembelajaran lainnya juga digunakan tetapi sangat minim. Selain itu, dalam pembelajaran Pancasila guru masih sering mengutamakan metode ceramah saat menyampaikan materi. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum optimal, sebagaimana terlihat dari hasil evaluasi awal yang menunjukkan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Pancasila, penggunaan

¹³ Muhammad Walid, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI POKOK SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SD" 11, no. 1 (2018).

¹⁴ Naila Nahda Azighah, Sunan Baedowi, and Wawan Priyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2645

¹⁵ Diah Hafizhotul Husnah, Pendidikan Guru, and Madrasah Ibtidaiyah, "ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF LEARNING MEDIA ON MI STUDENTS ' INTEREST IN LEARNING IN TANJUNG PURA" 11, no. 3 (2024): 507–16.

media pembelajaran oleh guru masih perlu ditingkatkan dan lebih mengutamakan metode ceramah. Tidak hanya itu, beberapa siswa yang mengikuti les privat di rumah menjadi tantangan tersendiri bagi guru di kelas, karena materi yang diajarkan oleh guru les terkadang sudah terlebih dahulu diajarkan kepada siswa dengan sudut pandang yang berbeda, hal ini membuat beberapa siswa merasa sudah memahami materi tersebut. Akibatnya, mereka cenderung kurang memperhatikan penjelasan dari guru di kelas dan bahkan meremehkan keterlibatan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data wawancara yang dikumpulkan peneliti dari guru Pancasila di MI Al Hayatul Islamiyah, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang umumnya dijadikan acuan oleh pendidik dalam proses pembelajaran antara lain buku paket, modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dari beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi menyebabkan siswa lebih memilih bermain sendiri selama proses pembelajaran, karena merasa sudah menguasai materi, termasuk pada konsep gotong royong. Kondisi ini tentu menjadi masalah yang menghambat pendidik dalam menyalurkan pengetahuan secara efisien dan membentuk pemahaman yang menyeluruh pada semua siswa. Fenomena ini menjadi tantangan bagi guru dalam membina karakter dan nilai hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, serta interaksi antar peserta didik. Dengan demikian, penguatan karakter dan pemahaman pengetahuan dapat berkembang secara optimal, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah

dipahami, dihayati, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan bermakna bagi peserta didik.¹⁶ Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan partisipatif merupakan elemen utama dalam mengoptimalkan mutu pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.¹⁷

Media pembelajaran monopoli mengharuskan siswa untuk berinteraksi secara aktif, baik dalam bentuk komunikasi maupun strategi. Dalam konteks pembelajaran gotong royong, interaksi ini dapat diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya bekerja sama demi mencapai sasaran bersama. Dengan demikian, monopoli tidak sekadar menghibur, tetapi juga menjadi media yang relevan untuk internalisasi nilai karakter siswa.

Beberapa studi sebelumnya telah menciptakan media pembelajaran berbasis permainan untuk berbagai mata pelajaran. Misalnya, permainan monopoli telah diintegrasikan dalam pengajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa.¹⁸ Penelitian lain juga mengindikasikan bahwa permainan monopoli dapat memperkaya pengalaman yang interaktif dan menarik bagi siswa saat pembelajaran.¹⁹ Namun, mayoritas penelitian tersebut lebih menekankan aspek kognitif, sementara aspek hasil belajar siswa masih jarang dijadikan fokus utama penelitian. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa permainan

¹⁶ Pengembangan Media et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 Di Mi Sulaimaniyah Mojoagung Jombang," 2015.

¹⁷ Kartini Tambunan, Harun Sitompul, and R Mursid, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK" 8, no. 1 (2021): 63–70.

¹⁸ Azighah, Baedowi, and Priyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Sekolah Dasar."

¹⁹ Aditia et al., "Pengembangan Media Monopoli Sebagai Sarana Belajar Dan Bermain Siswa Sekolah Dasar Dalam Materi Perkembangan Hewan Dan Tumbuhan," 5594.

monopoli memiliki peluang yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menekankan bahwa media monopoli dapat menjadi pendekatan yang mendukung dalam memperbaiki mutu proses pembelajaran.

Menurut hasil pengumpulan dan analisis pustaka yang ada, dapat ditemukan adanya research gap. Pertama, masih terbatasnya penelitian mengenai pengembangan media monopoli yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya gotong royong. Kedua, penelitian yang menekankan pada peningkatan prestasi pembelajaran siswa melalui media permainan juga masih minim.

Kondisi ini menunjukkan perlunya menyediakan media belajar yang inovatif dengan fokus pada penguatan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli sebagai sarana pengajaran pola hidup gotong royong di kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah, dengan harapan dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan selaras dengan nilai-nilai sosiokultural Indonesia. Salah satu media pembelajaran yang dipilih adalah permainan monopoli karena karakteristik dan kecenderungan siswa lebih menyukai pembelajaran yang interaktif dan pembelajaran berbasis permainan. Seperti hasil wawancara, beliau mengatakan saat siswa terlibat langsung, siswa antusias dalam belajar dan mendengarkan guru daripada hanya di kelas saja mendengarkan guru ceramah. Jadi saat siswa dilibatkan langsung pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat membuat proses

pengajaran menjadi lebih atraktif serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang, peneliti memilih penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pola Hidup Gotong Royong Kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran pancasila di kelas IV?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran pancasila di kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli yang sesuai dengan tema pola hidup gotong royong untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.
2. Untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli dalam proses pembelajaran pancasila materi pola hidup gotong royong di kelas IV.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pancasila materi pola hidup gotong royong.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk inovatif berupa media pembelajaran monopoli. Manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan baru mengenai penggunaan media monopoli dalam mengajarkan nilai pancasila, sehingga dapat menjadi referensi bagi pembaca di bidang pendidikan sekolah dasar yang berfokus pada penggunaan media monopoli dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi peneliti dalam membuat media monopoli pola hidup gotong royong dengan Canva ataupun PowerPoint. Peneliti juga mendapat pengalaman langsung saat menguji media di kelas dan menganalisis respon guru dan siswa serta meningkatkan pemahaman pribadi mengenai inovasi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu guru dalam mempermudah menjelaskan materi pola hidup gotong royong pada pembelajaran Pancasila dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan atraktif.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui media monopoli pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam memahami pola hidup gotong royong dan dapat diterapkan di masyarakat.

d. Bagi Sekolah

Dapat digunakan untuk referensi pengembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah dasar lainnya dengan penekanan pada peningkatan hasil belajar siswa.

e. Bagi Universitas

Sebagai bahan kajian dalam dunia pendidikan dan memperkaya sumber daya akademik terkait pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

E. Asumsi Penelitian

1. Pengembangan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena sifatnya interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. Integrasi elemen kolaboratif dalam media monopoli dapat memperkuat kemampuan sosial dan kerja sama antar siswa, yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Memudahkan guru dalam mengadaptasi dan menerapkan pembelajaran secara fleksibel, sekaligus memperkaya metode pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan fokus pada materi polahidup gotong royong. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan

pembelajaran secara atraktif bagi peserta didik dan dirancang dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran monopoli dirancang khusus untuk menyajikan materi pola hidup gotong royong secara interaktif dan edukatif.
2. Tampilan media menggunakan gambar-gambar yang menarik dan relevan untuk mendukung pemahaman siswa dan interaksi siswa terhadap konsep gotong royong.
3. Papan monopoli berukuran 40 x 40 cm, terdiri dari 40 kotak yang masing-masing berisi ilustrasi kegiatan gotong royong, serta kotak khusus seperti kesempatan, tantangan, kuis, dan informasi umum.

a. Ilustrasi kegiatan gotong royong

Setiap kotak utama pada papan monopoli menampilkan gambar aktivitas gotong royong seperti membersihkan kelas, kerja bakti, membersihkan rumah atau membantu teman.

b. Kartu kesempatan

Kartu kesempatan memberikan siswa peluang positif melakukan aksi gotong royong, seperti membantu anggota kelompok atau menerima tugas tambahan.

c. Kartu tantangan

Kartu tantangan meminta siswa menyelesaikan masalah terkait gotong royong, misalnya bagaimana cara untuk menghadapi teman yang tidak mau ikut membantu dalam kegiatan gotong royong.

d. Kartu kuis

Kartu kuis berisikan pertanyaan singkat seputar pengertian, nilai, manfaat, dan contoh kegiatan gotong royong.

e. Kartu informasi umum

Kartu informasi umum menyampaikan fakta atau pengetahuan menarik tentang budaya gotong royong di Indonesia, baik secara historis maupun praktik dalam kehidupan sehari-hari.

4. Terdapat kotak misteri yang berisi elemen kejutan seperti gambar peralatan kebersihan, zonk dan kertas kosong. Kertas kosong digunakan siswa untuk menggambarkan kegiatan gotong royong secara kreatif dengan kelompoknya.

a. Gambar Peralatan kebersihan

Jika siswa mendapatkan kartu dengan gambar peralatan kebersihan(sapu, kain pel, atau lap kaca) mereka akan diminta untuk menjelaskan kegunaan benda tersebut dan mempraktikkan membersihkan bagian di dalam kelas.

b. Zonk

Kartu zonk dalam misteri box berisi pesan yang membuat siswa harus berhenti bermain satu giliran atau mundur beberapa langkah, tanpa memperoleh hadiah atau keuntungan dan nilai untuk kelompok menjadi berkurang 4 poin.

c. Kertas kosong

Kertas kosong digunakan sebagai wadah bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Saat mendapatkan kertas kosong, siswa diminta menggambar sendiri suatu kegiatan gotong royong yang mereka alami di lingkungan sehari-hari.

5. Fitur *role play* disediakan sebagai bagian dari media, di mana setiap kelompok dapat mempraktikkan dan mencontohkan pola hidup gotong royong secara langsung dalam bentuk peran, digunakan saat siswa mendapat kartu tantangan ataupun yang ada di misteri box.
6. Kartu kuis dan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, apabila siswa menjawab dengan benar, mereka akan memperoleh 2 poin, sedangkan jawaban yang salah tidak akan menambah poin yang dimiliki. Jika yang di dapat dalam kotak misteri adalah zonk, maka berkurang 4 poin. Selain itu, kelompok yang mampu mencontohkan kegiatan gotong royong secara baik dan benar melalui *role play* akan memperoleh 6 poin tertinggi. Dengan adanya peran serta dalam *role play*, siswa akan berinteraksi aktif dengan teman-temannya, sehingga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan pemahaman praktis mengenai nilai-nilai gotong royong. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pola hidup gotong royong.

G. Pembatasan Penelitian

1. Pengembangan media pembelajaran monopoli yang mengangkat materi pola hidup gotong royong untuk siswa MI/SD.

2. Pengembangan media pembelajaran monopoli ini dibatasi hanya pada materi tentang pola hidup gotong royong dalam pembelajaran Pancasila kelas IV.
3. Penelitian ini hanya menguji penerapan media pembelajaran monopoli pada aspek pemahaman konsep gotong royong dan hasil belajar siswa dalam *role play*.
4. Proses uji produk dilakukan oleh sejumlah ahli yang jumlahnya terbatas.
5. Penelitian ini diuji coba pada satu kelas yang berjumlah 23 siswa kelas IV MI/SD.
6. Waktu pelaksanaan penelitian dibatasi selama satu semester pembelajaran.

H. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, peneliti menemukan sejumlah penelitian yang memiliki relevansi dengan topik penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Monopoli Online pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang”²⁰ Penelitian ini menghasilkan media monopoli online pada materi makanan halal dan haram untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan menghasilkan media

²⁰ Ahmat Fauzi Afrian, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang,” 2024

pembelajaran berbasis permainan monopoli online yang layak digunakan oleh siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal jenis penelitian yang digunakan, yaitu *Research and Development* (R&D), serta produk yang dihasilkan berupa permainan monopoli. Namun perbedaan utama terletak pada media yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya menggunakan media monopoli online, sementara pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah monopoli konvensional dengan mekanisme permainan yang berbeda. Selain itu, penelitian sebelumnya fokus pada mata pelajaran fiqih, sedangkan penelitian ini mengangkat materi pada mata pelajaran Pancasila. Perbedaan tersebut memberikan ciri khas yang berbeda dalam penerapan media pembelajaran serta pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII di Mts Nurul Ulum Malang”²¹ Penelitian ini menghasilkan media monopoli pada mata pelajaran IPS materi proses kesiapan kemerdekaan Indonesia untuk siswa kelas VIII Mts Nurul Ulum Malang menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan yaitu pendekatan model Dick & Carey. Yang dikembangkan oleh Waler Dick & Lou Carey. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan metode yang

²¹ T Islamiyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII Di MTs ...,” 2017, <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/10874>.

digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) serta pengembangan produk berupa permainan monopoli. Namun perbedaan utama terletak pada tingkat Pendidikan dan fokus materi yang diteliti. Penelitian sebelumnya dilakukan pada tingkat MTs dengan mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia, sedangkan penelitian ini berfokus pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya materi pola hidup gotong royong dalam mata pelajaran pancasila. Perbedaan ini menunjukkan adanya variasi penerapan media monopoli dalam konteks pembelajaran yang disesuaikan dengan jenjang Pendidikan dan karakteristik materi yang berbeda.

3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Materi Isro’ Mi’raj berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI AL Hidayah Karanglo Kerek Tuban”²² Penelitian ini menghasilkan media monopoli pada materi Isro’ Mi’raj berbasis HOTS untuk siswa kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan yaitu pendekatan model Borg and Gall. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan metode yaitu *Research and Development* (R&D) serta pengembangan produk berupa permainan monopoli. Namun, perbedaan utama terletak pada tema dan pendekatan yang digunakan, jika penelitian sebelumnya fokus pada soal berbasis HOTS, penelitian ini mengintegrasikan permainan misteri box sebagai alat bantu dalam

²² Nuril Hanna, “Pengembangan Media Monopolio Materi Isro’ Mi’roj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban,” 2020.

pembelajaran menggunakan permainan monopoli. Pendekatan ini memberikan variasi dalam media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih interaktif.

4. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi”²³
Penelitian ini menghasilkan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk siswa kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan yang digunakan yaitu pendekatan model ADDIE. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam pendekatan, tujuan, dan model pengembangan yang digunakan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Selain itu, dalam penggunaan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, uji coba, dan evaluasi. Namun, perbedaan utama terletak pada aspek, desain, inovasi media, serta pendekatan media yang diterapkan. Jika penelitian sebelumnya fokus pada kemampuan berfikir kreatif siswa, penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini diarahkan pada penguatan karakter serta pengetahuan dan pemahaman sosial

²³ Himmatul Fitri M Enha, “Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi,” 2019, 1–131.

siswa melalui kegiatan *role play* dan kuis interaktif yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran agar menumbuhkan sikap yang lebih baik dari sebelumnya.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	“Pengembangan Monopoli Online pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V” yang ditulis oleh Ahmat Fauzi Afrian.	1. Menggunakan model Research and Development 2. Menggunakan media monopoli	1. Jenis monopoli yang dibuat 2. Cara penerapan media pembelajaran 3. Materi penelitian 4. Subjek penelitian 5. Lokasi penelitian 6. Kegiatan Role play	1. Media yang dikembangkan adalah media monopoli 2. Materi yang dikembangkan adalah pola hidup gotong royong 3. Tujuan pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa 4. Lokasi MI Al Hayatul Islamiyah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang
2.	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelaas VIII” yang ditulis oleh Tsuaibatul Islamiyah.	1. Menggunakan model Research and Development 2. Menggunakan media monopoli	1. Model Penelitian 2. Materi penelitian 3. Cara penerapan media pembelajaran 4. Tingkat Pendidikan 5. Subjek penelitian 6. Lokasi penelitian 7. Kegiatan Role play	1. Media yang dikembangkan adalah media monopoli 2. Materi yang dikembangkan adalah pola hidup gotong royong 3. Tujuan pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa 4. Lokasi MI Al Hayatul Islamiyah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang
3.	“Pengembangan Media Monopoli Materi Isro’ Mi’raj berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV” yang ditulis oleh Nuril Hanna.	1. Menggunakan model Research and Development 2. Menggunakan media monopoli	1. Model Penelitian 2. Materi penelitian 3. Berbasis soal HOTS 4. Cara penerapan media pembelajaran 5. Subjek penelitian 6. Lokasi penelitian	1. Media yang dikembangkan adalah media monopoli 2. Materi yang dikembangkan adalah pola hidup gotong royong

			7. Kegiatan Role play	3. Tujuan pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa 4. Lokasi MI Al Hayatul Islamiyah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang
4.	“Pengembangan media monopoli tematik tema cita-citaku untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV MI Al-Mufidah” yang ditulis oleh Himmatul Fitri Mar’ati Enha.	1. Menggunakan model Research and Development 2. Menggunakan media monopoli	1. Materi penelitian 2. Cara penerapan media pembelajaran 3. Subjek penelitian 4. Lokasi penelitian 5. Kegiatan Role play	1. Media yang dikembangkan adalah media monopoli 2. Materi yang dikembangkan adalah pola hidup gotong royong 3. Tujuan pengembangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa 4. Lokasi MI Al Hayatul Islamiyah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan metode *Research and Development* (R&D) dan pengembangan media pembelajaran monopoli. Adapun orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan media monopoli yang disesuaikan dengan materi Pola Hidup Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV di MI Al Hayatul Islamiyah, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang. Selain itu, media dikembangkan dengan mengintegrasikan kegiatan *role play* sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini memiliki unsur kebaruan yang terletak pada materi yang dikembangkan, penerapan media pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran yang diimplementasikan, sehingga membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya.

I. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan meningkatkan suatu produk atau media pembelajaran agar lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan meliputi pembuatan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, lalu dikembangkan diuji melalui tahapan analisis kebutuhan, pembuatan, pengujian, dan revisi. Tujuan utama pengembangan adalah meningkatkan kualitas produk pendidikan sehingga dapat memberikan manfaat optima bagi siswa dan guru, serta mendukung pendekatan yang terencana, terarah, dan bertanggung jawab untuk memastikan hasil yang valid dan praktis digunakan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala jenis alat, sarana, atau media yang dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara optimal. Media tersebut berfungsi sebagai perantara komunikasi yang dapat meningkatkan perhatian, minat, pemahaman, dan perasaan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih atraktif dan mudah difahami.

3. Monopoli

Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Media monopoli dirancang dengan papan permainan yang berisi petak-petak materi terkait nilai-nilai sosial dan gotong royong, lengkap dengan kartu tantangan, kesempatan, kuis, dan informasi umum agar siswa aktif berpartisipasi.

4. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah perubahan kemampuan yang dicapai setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar siswa mencerminkan Tingkat penguasaan siswa terhadap konsep gotong royong. Hasil belajar siswa tidak hanya berupa skor atau nilai akademik, tetapi juga perubahan sikap, pemahaman, dan keterampilan sosial yang menunjang sikap kerja sama antar siswa.

5. Pola hidup gotong royong

Pola hidup gotong royong adalah suatu bentuk perilaku saling membantu dan bekerja sama antarindividu di sekitar kita, seperti keluarga, tetangga, atau teman. Di Indonesia gotong royong adalah budaya kita yang sudah ada sejak dulu dan diajarkan di sekolah supaya siswa tumbuh menjadi anak yang peduli dengan orang lain.

J. Sistematika penulisan

Untuk memudahkan penulisan serta memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan beserta pembahasannya disusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan bagian pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan batasan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II : KAJIAN TEORI

Bab ini membahas kajian teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep pengembangan media pembelajaran, permainan monopoli sebagai media pembelajaran, hasil belajar siswa, serta pola hidup gotong royong sebagai materi utama.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis penelitian yang dilakukan, model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan, serta proses uji coba yang mencakup desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur pelaksanaan penelitian secara keseluruhan.

BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan proses pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pola hidup gotong royong dan revisi produk.

BAB V : PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan analisis mendalam dan pembahasan komprehensif terhadap hasil data yang telah diperoleh dari proses penelitian, termasuk interpretasi temuan, kaitan dengan teori, serta implikasi praktisnya.

BAB VI : KESIMPULAN

Bab ini menyajikan Kesimpulan utama yang dirangkum dari seluruh penelitian, disertai dengan saran-saran strategis untuk pemanfaatan hasil penelitian serta rekomendasi pengembangan lebih lanjut di masa depan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “*media*” merupakan bentuk jamak dari istilah “*medium*” yang berasal dari bahasa latin dengan arti “*perantara*” atau “*yang berada di antara*”. Secara etimologis, kata ini menggambarkan sesuatu yang berfungsi sebagai jembatan atau penghubung antara dua pihak. Dalam perspektif komunikasi, “*medium*” diartikan sebagai sarana atau alat yang berperan sebagai jembatan dalam proses penyampaian pesan.²⁴ Media berperan sebagai fasilitator dalam penyampaian informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan dalam mendukung interaksi komunikasi yang optimal dalam pembelajaran.

Media telah didefinisikan oleh para ahli sebagai alat atau sumber yang berfungsi untuk menyampaikan materi serta memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih terarah dan mudah difahami oleh siswa. Media menjadi sarana untuk penunjang komunikasi antara guru dan siswa yang dapat membantu memperjelas konsep materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.²⁵ Menurut Azkiwe, media

²⁴ Pagarra H & Syawaludin, dkk. *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

²⁵ Syifa Fauziah El-Abida, Saktian Dwi Hartantri, and Candra Puspita Rini, “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema ‘Kewajiban Dan Hakku’ Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 236, <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>.

pembelajaran merujuk pada segala elemen yang dimanfaatkan oleh guru untuk mengaktifkan seluruh panca indera yaitu penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap dalam proses penyampaian materi ajar.²⁶ Media pembelajaran ini pada dasarnya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dirancang secara khusus guna mencapai tujuan pendidikan dalam konteks situasi belajar-mengajar. Sementara itu, Latuheru mendefinisikan media sebagai bahan, alat, serta metode atau teknik yang diterapkan dalam aktivitas pengajaran, dengan tujuan memastikan terjalannya komunikasi edukatif yang bermakna antara guru dan siswa.²⁷

Menurut para ahli, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perangkat, teknik, atau alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar, membuatnya lebih interaktif, menarik, dan dapat dimengerti.²⁸ Media berfungsi sebagai media komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan bahan belajar, sehingga memfasilitasi penyampaian dan pemahaman materi secara optimal tidak terbatas pada komunikasi verbal saja, melainkan melalui elemen visual, audio, atau interaktif yang membangkitkan respon sensorik serta meningkatkan pemahaman siswa.²⁹ Media pembelajaran tidak hanya sekedar alat pendukung, tetapi merupakan komponen integral dari metode pembelajaran yang

²⁶ Nisaurasyidah, Soeteja, and Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp*, 10:28.

²⁷ Nisaurasyidah, Soeteja, and Prawira, 10:28.

²⁸ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

²⁹ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," no. 4 (2014): 104–17.

mendukung pencapaian tujuan belajar, seperti meningkatkan retensi pengetahuan dan keterlibatan siswa.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, peran perangkat atau media pembelajaran sangat utama karena memberikan kontribusi dan pengaruh yang signifikan terhadap tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan.

- 1) Memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa.
- 2) Meningkatkan efisiensi pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa agar lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan.
- 4) Memberikan kejelasan dalam penyampaian informasi.
- 5) Menstimulasi rasa ingin tahu siswa.
- 6) Menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.³⁰

Media pembelajaran bertujuan untuk proses belajar menjadi lebih menarik dan optimal, sehingga siswa mampu menguasai materi secara lebih optimal. Dengan memanfaatkan berbagai media seperti gambar, video, atau benda nyata, pembelajaran lebih dinamis dan mudah diingat oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran mendukung penyampaian informasi dengan jelas dan tepat, memudahkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta

³⁰ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 8–9.

mencapai tujuan pendidikan dengan cara yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan hasil belajarnya optimal.³¹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam konteks Pendidikan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi siswa. Pada dasarnya media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien untuk memfasilitasi interaksi dan penyampaian informasi dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran.³² Media pembelajaran membantu pelajaran lebih cepat dan membuat siswa merasa belajar jadi lebih nyata dan berkesan. Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Rowntree adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar. Penggunaan media dapat meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa, terutama ketika pembelajaran sebelumnya terasa monoton menjadi menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik.
- 2) Media berkontribusi pada retensi pengetahuan yang diperoleh, sehingga mengurangi risiko lupa terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

³¹ Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran."

³² Nisaurasyidah, Soeteja, and Prawira, *Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp*, 10:33.

- 3) Memberikan stimulus belajar bagi siswa, media memberikan daya tarik bagi siswa agar berpikir dan membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi pelajaran.
- 4) Media pembelajaran berfungsi agar siswa lebih aktif selama proses pembelajaran, bukan hanya mendengarkan saja.
- 5) Media memudahkan guru untuk memberi tanya jawab sehingga guru mengetahui apakah siswa memahami materi atau tidak, dan jika ada kesalahpahaman, dapat langsung diperbaiki.
- 6) Media digunakan untuk menunjukkan latihan atau tes yang sesuai untuk pembelajaran selanjutnya, agar proses belajar lebih terstruktur.³³

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga informasi atau pengetahuan dapat disampaikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami.³⁴ Media berfungsi sebagai sarana yang menjadikan proses pembelajaran lebih atraktif, interaktif, dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran.³⁵ Dari beberapa fungsi di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki peran krusial dalam keberhasilan akademik melalui pemilihan dan penggunaan yang inovatif dan kreatif.

³³ Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," 10.

³⁴ Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*.

³⁵ Falaudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran."

d. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat seperti yang dikemukakan oleh Suwarna, dkk. sebagai berikut:

- 1) Dengan menggunakan media, materi dapat tersampaikan kepada siswa secara konsisten.
- 2) Proses pengajaran menjadi lebih atraktif.
- 3) Media yang dirancang dengan baik dapat membantu komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik.
- 4) Materi yang kompleks dapat disajikan dalam bentuk visual dan konkret, sehingga lebih mudah difahami.³⁶
- 5) Mengurangi ketergantungan terhadap metode pengajaran yang bersifat verbal atau lisan saja. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi melalui berbagai Indera seperti penglihatan dan pendengaran.
- 6) Setiap individu siswa memiliki preferensi cara belajar yang beragam. Media mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut, baik melalui visual, audio, maupun audio-visual. Dengan demikian, semua siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran menggunakan metode yang paling sesuai bagi mereka.

³⁶ Vannisa Aviana Melinda, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDNU Kraton Kecamatan Kencong Kabupaten Jember* (Tesis Magister, Universitas Negeri Malang, 2017).

- 7) Meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa, rasa penasaran ini menjadidi motivasi yang menddorong siswa untuk lebihenergik dan bersemangat dalam proses belajar.
- 8) Meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran, guru tidak perlu mengulang penjelasan materi yang sudah dijelaskan dan peserta didik mampu belajar dengan mandiri melalui media yang disediakan, sehingga waktu belajar menjadi lebih efisien.³⁷

2. Media Monopoli

Monopoli sebagai permainan papan klasik yang melibatkan elemen kompetisi dan interaksi sosial, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang inovatif. Monopoli, sebuah permainan multipemain, dapat diadaptasi untuk memfasilitasi pembelajaran. Permainan ini dibuat sebagai media yang menarik untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan lebih mudah.³⁸ Media monopoli difokuskan pada adaptasi permainan tersebut untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pengetahuan akademik siswa.

Pada dasarnya, monopoli adalah permainan multipemain di mana para pemain membeli properti, mengelola uang, dan bersaing untuk

³⁷ Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” 11–12.

³⁸ Aditia et al., “Pengembangan Media Monopoli Sebagai Sarana Belajar Dan Bermain Siswa Sekolah Dasar Dalam Materi Perkembangan Hewan Dan Tumbuhan,” 5590.

menang.³⁹ Namun, dalam pembelajaran permainan monopoli disesuaikan agar bisa membantu siswa memahami pelajaran. Monopoli berfungsi sebagai media interaktif yang membuat belajar lebih hidup dan menarik. Misalnya, aturan asli permainan yaitu membeli tanah atau membayar sewa, diganti dengan topik pelajaran seperti “*cara hidup saling tolong menolong*”, guru bisa memodifikasi monopoli agar siswa harus bekerja sama untuk membangun kelompok yang kompak dalam permainan, seperti menyelesaikan tantangan kelompok. Hal ini membuat siswa tidak hanya mendengar pelajaran, tetapi juga bisa mengimplementasikan melalui permainan.

a. Karakteristik media monopoli

Media monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dimodifikasi dari permainan monopoli konvensional dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam penggunaannya, media ini tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Melalui permainan monopoli, siswa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

³⁹ Nurhasanah Sihotang, “Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD,” *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin 2*, no. 1 (2022): 60–67.

Media pembelajaran monopoli memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan media pembelajaran lainnya, yaitu sebagai berikut:

1) Berorientasi pada tujuan pembelajaran

Seluruh komponen permainan, seperti papan monopoli, kartu soal, kartu tantangan, dan aturan permainan dirancang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Mengutamakan aktivitas siswa

Siswa berperan aktif selama proses pembelajaran, mulai dari melempar dadu, menggerakkan pion, membaca soal, berdiskusi, hingga menjawab pertanyaan yang tersedia pada setiap petak permainan.

3) Mengintegrasikan unsur belajar dan bermain

Media monopoli menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi pencapaian tujuan pembelajaran.

4) Mendorong kerja sama dan interaksi sosial

Media monopoli dimainkan secara berkelompok sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, saling membantu, dan bekerja sama dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan.

5) Menggunakan media visual yang menarik

Tampilan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, warna, gambar, serta simbol dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

6) Memuat unsur evaluasi pembelajaran

Selain sebagai media penyampaian materi, permainan monopoli juga dilengkapi dengan soal-soal yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari selama permainan berlangsung.

Dengan karakteristik tersebut, media monopoli mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

b. Kelebihan media monopoli

Media pembelajaran monopoli memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan.

- 3) Membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena konsep pembelajaran disajikan secara konkret melalui aktivitas permainan.
- 4) Melatih kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat teman selama permainan berlangsung.
- 5) Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran.
- 6) Dapat digunakan sebagai media evaluasi karena setiap kartu soal yang tersedia dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- 7) Mudah digunakan oleh guru maupun siswa karena aturan permainan sederhana dan tidak memerlukan teknologi atau perangkat khusus.

c. Kekurangan media monopoli

Meskipun media pembelajaran monopoli memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaannya juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media memerlukan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan karena siswa harus mengikuti aturan permainan hingga selesai.

- 2) Guru perlu mengelola kelas dengan baik agar seluruh siswa tetap fokus dan permainan tidak berubah menjadi kegiatan bermain semata.
- 3) Materi yang dimuat dalam media monopoli masih terbatas sehingga tidak semua kompetensi pembelajaran dapat disajikan dalam satu permainan.
- 4) Pembuatan media membutuhkan waktu, ketelitian, dan kreativitas dalam mendesain papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, serta komponen lainnya.

d. Komponen-komponen media monopoli

Media monopoli yang dikembangkan memiliki beberapa komponen, sebagai berikut:

1) Papan permainan (Board game)

Papan permainan monopoli dirancang dalam bentuk persegi berukuran 40 x 40cm dan terbuat dari kardus yang kokoh namun ringan. Papan permainan ini juga dibuat dapat dilipat, sehingga memudahkan pengguna dalam membawa, menyimpan, dan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, papan dilengkapi berbagai elemen visual seperti gambar. Pada setiap petaknya, terdapat gambar macam-macam gotong royong dan komponen materi berupa soal-soal pertanyaan, kuis interaktif, dan tantangan yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar.

2) Dadu

Dadu yang diaplikasikan dalam permainan monopoli identik dengan dadu pada umumnya yang dirancang berbentuk kubus dengan setiap sisi menampilkan titik-titik numerik mulai dari satu hingga enam, sesuai dengan nilai yang ditentukan. Dadu membantu membuat permainan menjadi adil yang membuat siswa lebih terlibat dan belajar tentang kerjasama dalam kehidupan nyata.

3) Pion

Pion sebagai simbol atau patung kecil yang mewakili setiap pemain, seperti gambar orang sedang melakukan gotong royong. Pion dapat disesuaikan untuk mewakili peran siswa, misalnya satu pion sebagai pemimpin kelompok. Pion membuat permainan lebih personal, sehingga siswa merasa terlibat dan belajar bagaimana bekerjasama dengan orang lain.

4) Kartu

Kartu ini berisi peristiwa atau intruksi, seperti kartu kesempatan, tantangan, kuis, informasi umum. Kartu ini sangat membantu siswa dalam pembelajaran, dimana siswa harus berpikir dan berdiskusi, sehingga membantu mereka memahami materi melalui permainan monopoli.

5) Misteri box

Misteri box berisi kertas kosong, kertas zonk, kertas bergambar peralatan kebersihan (sapu, pel, lap, dll) yang isinya tidak

diketahui oleh siswa sebelum dibuka. Dalam penggunaan misteri box, siswa diberikan tugas untuk mempraktikkan dan menggambar contoh gotong royong dengan menggunakan alat-alat yang siswa dapatkan. Penggunaan misteri box ini dapat memudahkan guru untuk mengajarkan konsep karakter dan pemahaman siswa dengan pendekatan bermain yang dikolaborasi dengan permainan monopoli, sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam belajar.

6) Buku Panduan

Buku panduan berisi aturan permainan, petunjuk, dan materi singkat mengenai materi pola hidup gotong royong. Buku panduan ini menjelaskan secara rinci untuk aturan permainan pada penggunaan media, menjelaskan sistematis langkah-langkah pelaksanaan permainan, mulai dari pembentukan kelompok peserta didik, prosedur permainan, hingga tata cara menjawab pertanyaan atau menyampaikan materi yang terdapat pada kartu permainan. Selain itu, buku panduan juga berisi materi singkat gotong royong dan tujuan pembelajaran permainan monopoli mencakup peningkatan pemahaman konsep secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir, kerjasama, dan sportif.

3. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky

Lev Vygotsky dalam Ormrod, menjelaskan bahwasanya perkembangan kognitif anak dapat ditingkatkan melalui interaksi dengan

individu yang lebih maju dan memiliki kemampuan lebih Vygotsky menekankan bahwa siswa hendaknya belajar melalui interaksi dengan orang dewasa maupun teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Melalui interaksi sosial tersebut, siswa terdorong untuk menghasilkan ide-ide baru yang memperkaya perkembangan intelektualnya.⁴⁰ Teori Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak akan lebih baik dan maksimal apabila mereka belajar melalui interaksi dengan individu yang lebih maju, baik orang dewasa maupun teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi.⁴¹ Interaksi antar siswa tidak hanya sekedar komunikasi biasa, melainkan proses untuk memicu terbentuknya ide-ide baru dan memperkaya pemahaman intelektual anak.

Vygotsky mengemukakan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu kesenjangan antara kemampuan aktual peserta didik dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dengan kemampuan potensial yang dapat diperoleh dengan dukungan.⁴² Melalui dukungan dan bimbingan dari individu yang lebih kompeten, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan menyelesaikan persoalan yang sebelumnya mampu mereka lakukan sendiri. Hal ini berpotensi meningkatkan hasil

⁴⁰ Rudi Santoso Yohanes, "Teori Vygotsky Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika," *Jurnal Widya Warta* 34, no. 2 (2010): 854–1981, <https://journal.ukwms.ac.id/index.php/warta/article/download/6425/4457>.

⁴¹ Santoso Yohanes.

⁴² Santoso Yohanes.

belajarsiswa karena tidak hanya kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan afektif dan psikomotorik juga dikembangkan.

4. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai individu sesudah menjalani proses pembelajaran di lembaga Pendidikan yang ditentukan melalui evaluasi pembelajaran.⁴³ Kemampuan tersebut mencakup perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik selama kegiatan belajar. Menurut Nasution, hasil belajar mengacu pada keterampilan yang diterima siswa di akhir proses pembelajaran. Pengalaman tersebut meliputi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁴

Hasil belajar dapat disimpulkan sebagai keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar, termasuk perubahan positif dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini terjadi pada tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang mencerminkan peningkatan kemampuan individu yang dihasilkan dari pengalaman belajar. Jadi hasil belajar tidak terbatas pada nilai numerik tetapi juga mencakup perubahan perilaku yang dapat diamati

⁴³ Mega Nirmala Mboa, Timoteus Ajito, and St Theresia, "Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang," *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12298.

⁴⁴ Sean P Collins et al., "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS MELALUI METODE DEMONTRASI DI KELAS X IPA 1 MAN SERPONG," 2021, 192.

dan diukur, sebagai keaktifan interaksi pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dalam proses pendidikan.

b. Faktor hasil belajar siswa

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai factor. Faktor-faktor ini secara garis besar dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama, yaitu:⁴⁵

1) Faktor internal

Faktor internal berkaitan dengan siswa itu sendiri. Faktor internal mencakup dua aspek yaitu fisiologis dan psikologis:

a) Fisiologis

Faktor fisiologis adalah keadaan fisik individu yang dapat memengaruhi kemampuan dan kesiapan dalam belajar.

b) Psikologis

Faktor psikologis meliputi kondisi mental dan emosional seseorang seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat yang mendukung proses pembelajaran.⁴⁶

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan berpengaruh terhadap proses serta hasil belajar. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan sosial dan non-sosial:

⁴⁵ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2, no. 1c (2019): 661, <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

⁴⁶ Nabillah and Abadi, 661.

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial mencakup interaksi dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat yang memberikan dukungan atau hambatan terhadap pembelajaran peserta didik.

b) Lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial meliputi kondisi di sekitar, ketersediaan sarana atau perangkat pembelajaran, serta materi pelajaran yang menjadi sumber belajar.⁴⁷

c. Hasil belajar pada aspek pengembangan anak

Menurut teori Taksonomi Bloom aspek pengembangan anak dibagi ke dalam tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif berfokus pada kemampuan intelektual individu dalam mengolah informasi, mencakup proses memahami, mengingat, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam berbagai konteks.⁴⁸ Aspek ini menjadi dasar bagi pengembangan kapasitas berpikir kritis dan analitis siswa dalam belajar.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif melibatkan kondisi emosional dan sikap yang dimiliki individu termasuk minat, motivasi, serta respon nilai

⁴⁷ Nabillah and Abadi, 662.

⁴⁸ Nur Aziza, "Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah PENGEMBANGAN BOARD GAME KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV MI" 3, no. 1 (2024): 74–87.

terhadap lingkungan sosial dan pembelajaran. Aspek afektif berperan penting dalam membentuk kepribadian dan karakter yang mendukung keberhasilan akademik.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan praktis yang dapat diamati melalui tindakan nyata. Anak dapat menulis, menggambar, atau melakukan gerakan tertentu dengan tepat dan lancar. Aspek psikomotorik dapat mengukur kemampuan praktis siswa yang melibatkan praktik langsung dan penggunaan keterampilan motorik.⁴⁹

5. Materi Pola Hidup gotong Royong

a. Pengertian gotong royong

Secara etimologis, kata gotong royong berasal dari bahasa Jawa. Kata tersebut merupakan gabungan dari kata “gotong” yang artinya “pikul” atau “angkat” yang bermakna tindakan mengangkat atau membawa beban, sedangkan “royong” yang artinya “bersama-sama”.⁵⁰ Makna tersebut sangat relevan dan memberikan gambaran yang jelas mengenai konsep kerjasama atau tindakan yang dilaksanakan bersama-sama. Gotong royong dapat didefinisikan sebagai kerja sama antar anggota masyarakat yang bertujuan untuk meraih hasil positif dari

⁴⁹ Ina Magdalena et al., “TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN,” *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

⁵⁰ Dede Kurniawan, *PENDIDIKAN PANCASILA*, 2023.

tujuan bersama yang telah disepakati melalui proses mufakat dan musyawarah, di mana setiap individu berkontribusi secara sukarela tanpa mengharapkan kompensasi materi langsung.⁵¹

Gotong royong merupakan konsep sosial dan budaya yang mendalam di Indonesia, yang secara harfiah berarti kerja sama antar individu atau kelompok untuk menacapai tujuan bersama tanpa mengharapkan imbalan.⁵² Gotong royong dapat didefinisikan sebagai bentuk solidaritas komunitas yang mendorong partisipasi aktif anggota masyarakat dalam kegiatan bersama. Konsep gotong royong berasal dari nilai-nilai budaya jawa dan tradisi agraris Indonesia, di mana kerja sama dianggap sebagai fondasi kehidupan bermasyarakat.

b. Nilai-nilai dalam gotong royong

1) Nilai persatuan

Nilai persatuan menekankan kesadaran bahwa setiap individu saling membutuhkan dan harus hidup sebagai satu kesatuan yang utuh dalam Masyarakat. Gotong royong menumbuhkan rasa kebersamaan yang memperkuat ikatan sosial dan kesatuan nasional dalam kehidupan bermasyarakat.

2) Nilai Kebersamaan

Kebersamaan dicerminkan dari kerja sama dan aktivitas Bersama, seperti menjaga keamanan lingkungan melalui ronda

⁵¹ Tadjudin Noer Effendi, "Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial Saat Ini," *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 2, no. 1 (2016)

⁵² Iswayurani, U., & Attalina, "Analisis Penerapan Pendidikan Karakter Gotong Royong Di Lingkungan Kelas IV SDN 04 Bawu Jepara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 819–822."

malam Bersama. Nilai ini mengajarkan bahwa pencapaian tujuan lebih baik dilakukan secara kolektif daripada individual.

3) Nilai Tolong-Menolong

Gotong royong menanamkan nilai saling membantu antar anggota Masyarakat sehingga pekerjaan menjadi lebih ringan dan cepat selesai, serta dapat mempererat hubungan sosial antar individu

4) Nilai Rela Berkorban

Dalam pelaksanaan gotong royong, sikap rela berkorban untuk kepentingan orang lain atau kelompok menjadi sangat penting, menunjukkan empati dan solidaritas sosial.

5) Nilai Sosial sebagai Makhluk Sosial

Gotong royong mengajarkan bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi dan saling membutuhkan satu samalain, sehingga membentuk sikap sosial yang harmonis.

c. Karakteristik gotong royong

Ada beberapa karakteristik utama yang menjadi fokus pada sikap dan perilaku gotong royong, sebagai berikut:

1) Kerja sama dan kebersamaan

Gotong royong menonjolkan pentingnya kerja sama antarindividu dalam menyelesaikan tugas atau masalah Bersama. Karakteristik ini mendorong siswa menyadari bahwa keberhasilan dicapai melalui upaya kolektif, bukan individual.

2) Saling membantu dan saling menguatkan

Nilai tolong-mrnolong merupakan inti dari gotong royong yang mengajarkan sikap peduli antar sesama serta siap membantu Ketika dibutuhkan, tanpa mengharapkan imbalan.

3) Relawan

Pelaksanaan gotong royong didasari oleh keikhlasan dan sikap rela berkorban demi kepentingan Bersama, bukan karena paksaan atau motif keuntungan pribadi.

4) Rasa persatuan dan kesatuan

Sikap gotong royong memperkuat rasa persatuan antar anggota Masyarakat, membina rasa solidaritas dan kebersamaan dalam mempertahankan harmoni sosial.

5) Keterbukaan dan kesetaraan

Dalam proses gotong royong, setiap peserta didik memegangkesempatan yang sama untuk berkontribusi dan pendapatnya didengarkan sehingga tercipta suasana demokratis dan terbuka.

d. Pelaksanaan gotong royong

Pelaksanaan gotong royong dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Gotong Royong di Rumah

- a) Membersihkan rumah
- b) Membantu ibu, ayah, dan kakak
- c) Merawat anggota keluarga yang sakit

- d) Memasak bersama
- 2) Gotong royong di Sekolah
 - a) Membersihkan kelas
 - b) Membantu teman yang sedang kesusahan
 - c) Kerja bakti membersihkan sekolah
- 3) Gotong royong di Masyarakat
 - a) Membersihkan musholla
 - b) Kerja bakti
 - c) Membangun jembatan
 - d) Membersihkan Sungai
 - e) Membantu tetangga yang sedang sakit
- e. Manfaat gotong royong
 - 1) Manfaat gotong royong di rumah
 - a) Meningkatkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab antar anggota keluarga
 - b) Membantu meringankan pekerjaan rumah sehingga tugas dapat diselesaikan lebih cepat
 - c) Mengajarkan nilai tolong-menolong antar saudara
 - 2) Manfaat gotong royong di sekolah
 - a) Memperkuat ikatan sosial antar siswa, guru, dan staf sekolah
 - b) Membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, bersih, dan kondusif

- c) Mengasah keterampilan sosial antar teman dan sikap saling menghargai
- 3) Manfaat gotong royong di Masyarakat
 - a) Memupuk rasa persatuan dan kesatuan dalam masyarakat melalui gotong royong
 - b) Memperkuat nilai solidaritas dan sikap kepedulian sosial yang berdampak positif terhadap keharmonisan Masyarakat

B. Teori Perspektif dalam Islam

Media pembelajaran merujuk pada semua jenis sarana, perangkat, atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan pembelajaran kepada siswa guna memfasilitasi pembelajaran dan mencaapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan.⁵³ Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung komunikasi antar asumber belajar dengan penerims informasi. Media pembelajaran meliputi berbagai jenis model, salah satunya ada media visual. Media visual adalah perangkat atau alatbantu intruksional yang menyajikan informasi, konsep, atau pesan pembelajaran dalam bentuk representasi visual yang dapat diamati dan diinterpretasikan oleh siswa melalui pengamatan visual. Media visual ini mengacu pada Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَكِ، فَقَالَ أَقْبُلُوا مِنْ آيِ بَأْ أَسْمَاءِ، هَؤُلَاءِ
 ان
 لَكَ الْكُلُّ امْ لِي، يَنْفِرُ
 لِي

⁵³ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran” 1, no. 1 (2023): 282–94.

Artinya:

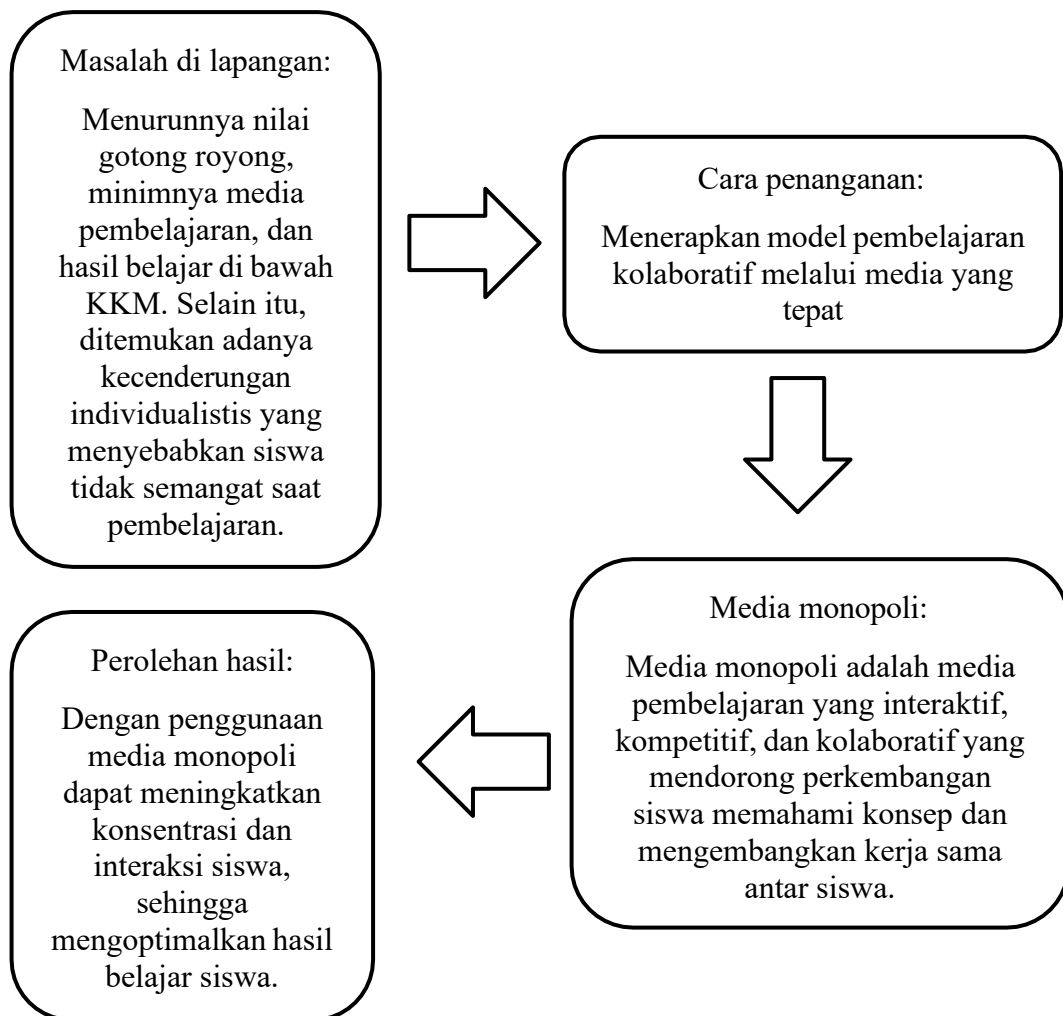
“Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”

Ayat ini menceritakan bagaimana Allah mengajarkan Nabi Adam nama-nama benda, lalu memperlihatkannya kepada para malaikat. Seperti “mengajarkan nama-nama” dan “mengemukakannya”. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran melibatkan pengenalan objek secara visual. Jadi nabi adam tidak hanya diberi tahu nama-nama benda, tetapi juga ditunjukkan langsung atau diperkenalkan dengan benda-benda tersebut secara langsung.

Surah Al-Baqarah ayat 31 memberikan landasan teologis dan filosofis mengenai pentingnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, QS Al-Baqarah (2):31 dapat dijadikan sebagai rujukan normatif bagi guru dalam mengintegrasikan media visual dalam pembelajaran, sebagai upaya meneladani metode pengajaran ilahi yang mengedepankan konkretisasi dan visualisasi dalam menjelaskan ilmu pengetahuan.

C. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir merupakan uraian mengenai factor-faktor utama dan pedoman kerja yang menjadi dasar bagi peneliti dalam menjalankan penelitian ini. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan fokus pada materi pola hidup gotong royong. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk edukatif serta menguji penggunaannya dalam konteks pembelajaran.

Untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi. Penelitian dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari tahap perencanaan hingga pengujian produk. Selanjutnya, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa produk dapat berfungsi secara optimal serta memberikan dampak positif ketika diterapkan secara luas di masyarakat.⁵⁴

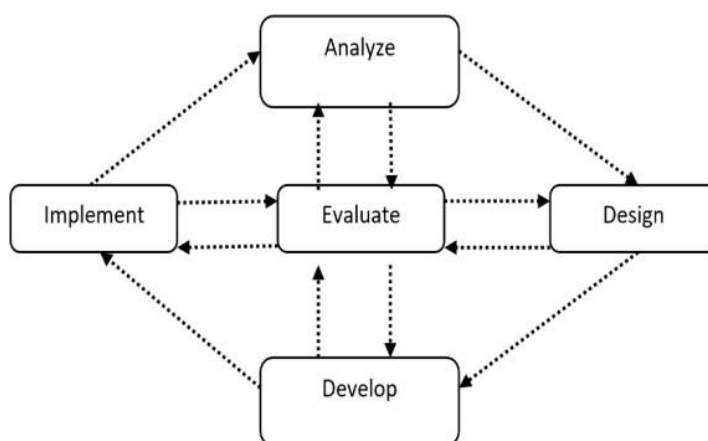
Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan pendekatan bertahap agar memastikan validitas dan kelayakan teoritis yang optimal untuk produk. Produk aplikatif dan mampu memenuhi kebutuhan yang nyata dalam proses pembelajaran pola hidup gotong royong.

⁵⁴ Prof. Dr. SUGIYONO, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (ALFABETA, cv, 2022), 297.

B. Model pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sesuai prosedur dari Robert Maribe Branch, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang bersifat sistematis dan terstruktur.⁵⁵ Dalam tahap analisis, dilakukan penelitian lapangan melalui observasi dan wawancara pra-penelitian. Kemudian dibuat rancangan mediamonopoli dengan materi pola hidup gotong royong, disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Media kemudian dikembangkan berdasarkan desain yang telah dibuat dan diimplementasikan pada siswa kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah. Tahap akhir berupa evaluasi, media divalidasi oleh guru mata pelajaran sebagai ahli desain dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan



Gambar 3. 1 Model ADDIE

⁵⁵ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022, 25.

1. *Analyze* (Analisis)

Langkah pertama dalam penelitian yang dilakukan adalah analisis.

Tahap analisis mencakup kegiatan sebagai berikut:

- a. Mengkaji kompetensi yang wajib dikuasai oleh peserta didik.
- b. Mengevaluasi karakteristik peserta didik, meliputi kapasitas belajar, kemampuan, keterampilan, sikap, serta aspek terkait lainnya.
- c. Menganalisis materi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap analisis bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan utama yang membutuhkan pemahaman mendalam. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti:

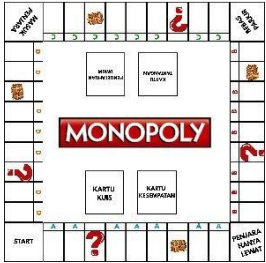
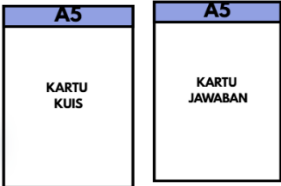
- a. Kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik meliputi pengembangan karakter, khususnya sikap gotong royong yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran.
- b. Karakteristik peserta didik, peneliti menemukan masalah dalam kurangnya kemampuan berinteraksi antar siswa dan media pembelajaran yang belum sesuai menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang optimal.
- c. Penggunaan media pembelajaran monopoli sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi siswa serta menanamkan nilai karakter kepada individu siswa.

Informasi diatas diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pra oenelitian dengan wali kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap perancangan, perancangan pembelajaran disusun berdasarkan tiga aspek utama, yaitu pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa, penerapan strategi pembelajaran yang tepat, serta penentuan bentuk dan metode asesmen serta evaluasi yang akan diterapkan. Peneliti mengemabangkan desain atau kerangka media yang hendak digunakan oleh siswa, berdasarkan analisis kebutuhan. Dalam tahapan desain ini peneliti menggunakan hasil analisis sebagai dasar untuk merancang mediapembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakter siswa, agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran monopoli pada materi pola hidup gotong royong dirancang dalam bentuk papan segiempat dengan 40 kotak, setiap kotak berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan nilai gotong royong. Dilengkapi dengan misteri box dan berbagai macam kartu, seperti kartu tantangan, informasi umum, kuis, dan kartu kesempatan.

Tabel 3. 1 Storyboard

No.	Bagian	Keterangan
1.		Tampilan dasar papan media pembelajaran monopoly
2.		Buku panduan menggunakan bahan matte artpaper
3.		Kartu soal beserta jawabannya masing-masing sebanyak 28 kartu berbahan PVC
4.		Kartu kesempatan berjumlah 15 berbahan PVC
5.		Kartu tantangan berjumlah 15 berbahan PVC

6.		Kartu pernyataan umum, berjumlah 15 berbahan PVC
7.		Pion berbahan acrylic
8.		Misteri box berbahan dari kardus.
9.		Dadu berbahan acrylic

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, aktivitas yang dilakukan yaitu riset dan pengumpulan berbagai sumber referensi yang diperlukan untuk pengembangan materi, penyusunan bagan dan tabel pendukung, penyusunan evaluasi serta aktivitas pendukung lainnya. Peneliti mengembangkan produk berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran untuk memperoleh produk yang valid dan layak untuk diuji coba pada kelas terbatas. Jika hasil validasi menunjukkan bahwa produk belum memenuhi kriteria validitas atau masih terdapat kekurangan, maka dilakukan proses revisi hingga mencapai tingkat kualitas yang diharapkan..

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan secara terbatas di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Guru kelas menggunakan media monopoli yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan memberikan penilaian terhadap penggunaan media tersebut. Siswa diminta memberikan tanggapan melalui respon yang disediakan. Peneliti mengamati proses penggunaan media monopoli untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan dalam penggunaannya.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan refleksi terhadap produk yang sudah diuji, peneliti mengumpulkan nilai, saran, dan tanggapan dari validator untuk memperbaiki media, jika terdapat kekurangan. Evaluasi dilakukan melalui pendekatan formatif dan sumatif guna mengukur respons siswa terhadap penggunaan media monopoli, khususnya dalam memahami materi pola hidup gotong royong. Revisi akhir dilakukan berdasarkan saran dari guru dan siswa, sehingga media yang dikembangkan valid, sesuai kebutuhan, dan dapat diterapkan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran.

D. Uji Produk

Tahap uji coba produk bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tingkat kelayakan serta kualitas dari media monopoli berdasarkan respons siswa. Pada tahap ini, media monopoli diuji coba dalam skala terbatas untuk mendapatkan data validasi terkait kekuatan dan

kelemahan media monopoli. Hasil uji coba menjadi patokan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk agar produk akhir yang dihasilkan memenuhi kualitas dan tujuan penggunaan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah cluster sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kelompok yang sudah ada. Peneliti menggunakan satu kelas utuh yaitu kelas IV yang berjumlah 23 siswa sebagai subjek uji coba. Berikut ini merupakan tahap-tahap pengujian produk media monopoli yang telah disusun secara sistematis:

1. Uji ahli

- a. Desain uji ahli

Dalam penelitian ini, uji ahli dilakukan oleh para pakar termasuk ahlimedia dan ahli materi sebagai validator produk yang dikembangkan. Desain uji ahli dilakukan dengan memberikan instrument validasi kepada para validator. Instrument ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan evaluasi, sehingga peneliti dapat memperoleh masukan yang valid dan objektif untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Dengan adanya instrument validasi ini, diharapkan para validator mampu memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan produk sebelum produk diuji coba lebih lanjut.⁵⁶

⁵⁶ Muhammad Walid & Nur Hidayah Hanifah, "Pengembangan Buku Ajar Tematik Kelas IV Berbasis Integrasi Islam pada Subtema Pemanfaatan Energi di Sekolah Dasar," *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, Vol. 1, No. 2 (2017): 259–274.

b. Subjek uji ahli

Dalam penelitian ini, subjek uji ahli terdiri dari dua kelompok validator, yaitu ahli materi dan ahli desain.

1) Ahli materi

Ahli materi merupakan seorang dosen yang ahli dalam materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, khususnya materi pancasila dengan fokus pola hidup gotong royong untuk siswa kelas IV SD/MI. proses validasi oleh ahli materi meliputi memberi ringkasan mengenai proses pengembangan produk, penyajian hasil pengembangan media monopoli edukatif, serta evaluasi dan pemberian masukan terkait materi yang dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dan kualitas materi yang disampaikan.

2) Ahli desain

Ahli desain merupakan seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang desain pengembangan bahanajar. Bertugas melakukan validasi terhadap aspek desain media, termasuk kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran, kelayakan media, dan memberikann masukan untuk menyempurnakan mediayang telah dikembangkan.

2. Uji coba produk

a. Desain uji coba

Media monopoli diuji coba dalam kegiatan pembelajaran dengan mengamati respon dan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Pada desain uji coba, data dikumpulkan melalui observasi, angket dan wawancara yang digunakan untuk menilai kelayakan dan daya Tarik media dalam membantu siswa memahami materi pola hidup gotong royong serta meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa secara aktif.

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba produk pengembangan media adalah siswa kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah dengan jumlah sampel 23 siswa. Dengan menggunakan Teknik Cluster Sampling. Tujuan utamanya adalah menilai penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan interaksi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa mengenai materi pola hidup gotongroyong. Data yang diperoleh dari pengamatan dan penilaian terhadap subjek uji coba tersebut dijadikan sebagai dasar evaluasi guna dilakukannya perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pebelajaran dan mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

E. Jenis Data

1. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dilakukan langsung oleh peneliti di kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah. Data dikumpulkan dari tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli desain dan ahli materi melalui instrumen validasi. Semua data tersebut dianalisis secara menyeluruh untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta peningkatan hasil belajar siswa.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan melalui angket yang diberikan kepada para validator, meliputi ahli desain dan ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui angket respon kemenarikan siswa terhadap media monopoli. Hasil penggunaan media diukur dengan membandingkan skor pre-test dan post-test siswa.

F. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi media, validasi materi, soal pre-test dan post-test, panduan wawancara, serta angket respon siswa. Penjelasan perihal masing-masing instrument tersebut akan disajikan di bawah ini:

1. Lembar validasi media

Lembar validasi media berfungsi untuk menilai kualitas aspek teknis dan kegunaan media pembelajaran monopoli. Validator ahli media akan mengevaluasi tampilan visual, tataletak, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian fitur interaktif dengan tujuan pembelajaran.

Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Identitas Produk						
1.	Media mencantumkan nama pengembang					
2.	Media mencantumkan institusi pengembang					
3.	Media dilengkapi petunjuk penggunaan monopoli pembelajaran					
4.	Judul media monopoli dikemas menarik dan komunikatif					
B. Tampilan Produk						
1.	Desain dan perpaduan warna papan monopoli menarik					
2.	Tata letak kotak, gambar, dan teks tersusun rapi					
3.	Tampilan papan tidak terlalu ramai dan proporsional					
4.	Ilustrasi gotong royong sesuai konteks rumah, sekolah, dan Masyarakat					
C. Spesifikasi Produk						
1.	Bahan media aman dan tahan digunakan berulang					
2.	Media monopoli mudah digunakan oleh guru dan siswa					
3.	Media tidak mudah rusak dan mudah disimpan					
4.	Tulisan dan gambar terlihat jelas dan mudah dibaca					
5.	Komponen monopoli (papan, kartu, pion, dadu) sesuai fungsinya					

2. Lembar validasi materi

Lembar validasi materi dimanfaatkan oleh ahli materi untuk menguji kesesuaian isi dalam permainan monopoli dengan modul ajar dan materi pola hidup gotong royong kelas IV. Validator akan menilai akurasi, relevansi, dan kedalaman materi yang disajikan sehingga mendukung ketercapaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran secara tepat.

Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Spesifikasi				
		1	2	3	4	5
A. Relevansi						
1.	Materi sesuai CP dan TP Pancasila kelas IV					
2.	Materi mencerminkan nilai dan praktik gotong royong					
3.	Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka					
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa					
5.	Materi disajikan sesuai tahap perkembangan siswa kelas IV					
6.	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa					
7.	Judul media dan isi materi saling sesuai					
B. Keakuratan						
1.	Konsep gotong royong disajikan secara benar					
2.	Contoh kegiatan gotong royong relevan dan nyata					
3.	Soal dan tantangan sesuai dengan indicator pembelajaran					
C. Sistematika Sajian						
1.	Penyajian materi runtut dan mudah dipahami					
2.	Media mendorong siswa berpikir kritis dan reflektif					

3. Lembar Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah guru yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran. Ahli pembelajaran bertugas menilai dan memberikan masukan terhadap media, terutama kesesuaian dengan proses pembelajaran, meliputi metode, strategi pembelajaran, penyajian materi, serta penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Spesifikasi				
		1	2	3	4	5
A. Standar Materi						
1.	Materi sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV					
2.	Media membantu pemahaman nilai gotong royong					
3.	Media mendukung penguatan profil pelajar Pancasila					
B. Kesesuaian Metode						
4.	Media mendorong keaktifan dan kerja sama siswa					
5.	Pembelajaran berbasis permainan sesuai karakteristik siswa					
C. Penyajian pembelajaran						
1.	Aturan permainan mudah dipahami siswa					
2.	Media menciptakan suasana belajar menyenangkan					
3.	Visual dan teks mendukung proses pembelajaran					
D. Penggunaan Media						
1.	Media mudah digunakan guru dalam pembelajaran					
2.	Media fleksibel digunakan individu maupun kelompok					

4. Lembar tes

Lembar soal pre-test dan post-test disusun untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pola hidup gotongroyong sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli. Soal disusun berdasarkan kompetensi inti dan standar isi untuk kelas IV dan dilengkapi dengan instruksi yang jelas agar dapat mengukur perubahan hasil belajar secara valid dan reliabel.

Tabel 3. 5 Instrumen Kisi-kisi Pre-test dan Post-test

Pre-Test

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
1.	Memahami makna gotong royong	Siswa mengetahui pengertian gotong royong	Mengidentifikasi pengertian gotong royong	C1	PG
2.	Memahami makna gotong royong	Siswa mengetahui pengertian gotong royong	Menentukan ciri kegiatan gotong royong	C1	PG
3.	Memahami nilai gotong royong	Siswa mengenali manfaat gotong royong	Menyebutkan manfaat gotong royong	C1	PG
4.	Menganalisis kegiatan gotong royong	Siswa membedakan gotong royong	Mengidentifikasi contoh yang bukan kegiatan gotong royong	C2	PG
5	Memahami gotong royong di rumah	Siswa mengenal gotong royong di rumah	Menentukan contoh gotong royong di rumah	C1	PG
6	Memahami gotong royong di sekolah	Siswa mengenal gotong royong di sekolah	Menentukan contoh gotong royong di sekolah	C1	PG
7	Memahami gotong royong di masyarakat	Siswa mengenal gotong royong di masyarakat	Menentukan contoh gotong royong di masyarakat	C1	PG

8	Menganalisis perilaku sosial	Siswa mengenali sikap kerja sama	Mengidentifikasi sikap kerja sama	C2	PG
9	Memahami nilai pancasila	Siswa mengenal sila Pancasila terkait gotong royong	Menentukan sila yang sesuai	C1	PG
10	Memahami akibat perilaku	Siswa mengetahui dampak tidak gotong royong	Menentukan akibat tidak bekerja sama	C2	PG
11	Mengidentifikasi sikap positif	Siswa mengenal sikap tanggung jawab	Mengidentifikasi sikap tanggung jawab	C1	PG
12	Mengidentifikasi sikap sosial	Siswa mengenal sikap tolong-menolong	Menentukan contoh tolong-menolong	C1	PG
13	Memahami aturan	Siswa memahami aturan dalam gotong royong	Mengidentifikasi aturan kerja kelompok	C2	PG
14	Memahami nilai persatuan	Siswa mengenal persatuan	Menentukan contoh sikap persatuan	C1	PG
15	Menganalisis peristiwa	Siswa mengenali perilaku gotong royong	Mengidentifikasi perilaku dalam ilustrasi	C2	PG
16	Memahami peran individu	Siswa mengetahui peran diri dalam kelompok	Menentukan peran siswa dalam gotong royong	C2	PG
17	Mengidentifikasi sikap disiplin	Siswa mengenal disiplin saat bekerja sama	Menentukan sikap disiplin	C1	PG
18	Mengidentifikasi sikap peduli	Siswa mengenal kepedulian	Menentukan contoh sikap peduli	C1	PG
19	Memahami norma sosial	Siswa mengenal norma dalam kelompok	Mengidentifikasi norma gotong royong	C2	PG
20	Memahami nilai kebersamaan	Siswa mengenal kebersamaan	Menentukan makna kebersamaan	C1	PG

Post-Test

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
1.	Memahami makna gotong royong	Siswa mampu menjelaskan makna gotong royong	Menentukan makna gotong royong dari situasi	C2	PG
2.	Memahami nilai gotong royong	Siswa memahami ciri gotong royong	Mengidentifikasi ciri gotong royong pada permainan	C2	PG
3.	Menganalisis manfaat gotong royong	Siswa memahami manfaat gotong royong	Menentukan manfaat setelah bekerja sama	C2	PG
4.	Menganalisis perilaku	Siswa membedakan sikap gotong royong	Menentukan sikap yang tepat dalam kelompok	C3	PG
5	Menerapkan perilaku gotong royong	Siswa menerapkan gotong royong di rumah	Menentukan Solusi masalah di rumah	C3	PG
6	Menerapkan perilaku gotong royong	Siswa menerapkan gotong royong di sekolah	Menentukan Solusi masalah di sekolah	C3	PG
7	Menerapkan perilaku gotong royong	Siswa menerapkan gotong royong di masyarakat	Menentukan Solusi masalah di masyarakat	C3	PG
8	Menganalisis kerja sama	Siswa menunjukkan sikap kerja sama	Menentukan sikap kerja sama yang benar	C3	PG
9	Memahami nilai pancasila	Siswa mengaitkan gotong royong dengan Pancasila	Menentukan sila dengan perilaku	C2	PG
10	Menganalisis akibat perilaku	Siswa memahami akibat tidak gotong royong	Menentukan akibat dari suatu perilaku	C3	PG
11	Menguatkan tanggung jawab	Siswa bertanggung jawab dalam kelompok	Menentukan sikap bertanggung jawab	C3	PG
12	Menganalisis kepedulian	Siswa menunjukkan sikap peduli	Menentukan Tindakan peduli	C3	PG

13	Menganalisis aturan	Siswa menaati aturan kelompok	Menentukan Tindakan sesuai aturan	C3	PG
14	Menguatkan persatuan	Siswa menjaga persatuan	Menentukan tindakan menjaga persatuan	C3	PG
15	Menganalisis ilustrasi	Siswa menganalisis kasus gotong royong	Menentukan Solusi terbaik	C4	PG
16	Mengevaluasi peran	Siswa mengevaluasi peran diri	Menentukan peran paling tepat	C4	PG
17	Mengevaluasi sikap	Siswa mengevaluasi sikap disiplin	Menentukan sikap disiplin yang tepat	C4	PG
18	Mengevaluasi kepedulian	Siswa mengevaluasi sikap peduli	Menentukan sikap paling tepat	C4	PG
19	Menganalisis norma	Siswa memahami norma sosial	Menentukan perilaku sesuai norma	C3	PG
20	Menarik kesimpulan	Siswa memahami kebersamaan	Menentukan kesimpulan dari kegiatan	C4	PG

5. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk menggali informasi terkait analisis permasalahan, kebutuhan, serta data siswa yang relevan. Proses pelaksanaan wawancara dilakukan bersama guru Pancasila kelas IV dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan aspek-aspek penelitian.

Tabel 3. 6 Instrumen Wawancara Observasi Awal

No	Aspek yang Diamati	Pertanyaan Wawancara	Keterangan
1.	Kondisi lingkungan pembelajaran	Apakah media pembelajaran yang	Ya/Tidak

		digunakan sudah tersedia dan siap pakai?	
2.	Interaksi guru dan siswa	Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran?	Jawaban naratif
3.	Penggunaan media dalam pembelajaran	Apakah selama ini Bapak/Ibu memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran Pancasila? Media apa yang dipakai?	Jawaban naratif
4.	Pendapat guru tentang media pembelajaran	Bagaimana pandangan Bapak/Ibu terkait penggunaan media dalam pembelajaran selama ini?	Jawaban naratif
5.	Pengalaman menggunakan media pembelajaran	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media dalam pembelajaran? Jika iya, media apa saja?	Jawaban naratif
6.	Manfaat yang dirasakan dari penggunaan media pembelajaran	Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat utama dari penggunaan media untuk siswa?	Jawaban naratif
7.	Kendala dalam pemanfaatan media	Kendala apa saja yang dihadapi saat menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis permainan?	Jawaban naratif
8.	Saran untuk pengembangan media pembelajaran	Apa saran atau harapan Bapak/Ibu agar media pembelajaran tersebut bisa lebih menarik untuk siswa?	Jawaban naratif

6. Angket

Lembar angket respon siswa dirancang untuk mengukur tingkat ketertarikan, keterlibatan, dan persepsi siswa terhadap media

pembelajaran monopoli. Angket berisi pertanyaan yang disesuaikan untuk siswa kelas IV agar dapat mengumpulkan data secara kuantitatif tentang pengalaman siswa selama menggunakan media tersebut.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Penilaian Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya senang belajar menggunakan media monopoli				
2.	Media monopoli membuat pembelajaran lebih menyenangkan				
3.	Tampilan media monopoli menarik				
4.	Gambar dan warna pada media monopoli bagus				
5.	Saya mudah memahami cara bermain monopoli				
6.	Saya lebih semangat saat belajar menggunakan media monopoli				
7.	Saya lebih aktif saat pembelajaran berlangsung				
8.	Saya senang belajar bersama teman menggunakan media monopoli				
9.	Soal pada media monopoli mudah dipahami				
10.	Media monopoli membantu saya memahami materi gotong royong				
11.	Saya lebih mudah mengingat materi setelah bermain monopoli				
12.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media monopoli				
13.	Media monopoli membuat saya lebih percaya diri saat belajar				
14.	Saya ingin menggunakan media monopoli lagi pada pembelajaran berikutnya				
15.	Media monopoli membuat saya lebih senang belajar Pendidikan Pancasila				

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Instrumen yang digunakan untuk memvalidasi suatu produk dikenal sebagai lembar validasi. Lembar validasi berperan penting dalam proses pengembangan produk atau instrumen, terutama dalam memastikan kualitas produk tersebut. Dari instrumen validasi akan diketahui seberapa layak produk yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Lembar validasi akan diisi oleh ahli materi dan ahli media.

2. Lembar soal pre-test dan post test

Pelaksanaan soal pre-test dan post-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran monopoli. Pre-test berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa sebelum mengaplikasikan media pembelajaran, sedangkan post-test diperlukan untuk mengukur hasil belajar setelah media monopoli digunakan. Soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang terdapat pada materi pola hidup gotong royong. Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda dan penilaian dilakukan berdasarkan pada kunci jawaban yang sudah disiapkan sebelumnya.

3. Lembar kerja angket respon siswa

Angket diberikan kepada peserta didik setelah penerapan media pembelajaran monopoli untuk mengumpulkan data mengenai tanggapan

siswa terhadap kualitas media monopoli sebagai media pembelajaran Pancasila. Angket ini bertujuan agar informasi yang diperoleh ini akurat.

4. Dokumentasi

Dokumentasi untuk mengumpulkan bukti-bukti tertulis atau visual yang mendukung analisis data, seperti catatan tentang kejadian di dan foto kegiatan pembelajaran siswa kelas IV di MI Al Hayatul Islamiyah saat menerapkan media monopoli.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penting yang dilakukan setelah pengumpulan data dalam penelitian. Analisis data berfungsi untuk memberikan makna, arti, dan nilai pada data yang telah dikumpulkan dalam sebuah penelitian.⁵⁷ Melalui analisis ini data diolah secara sistematis dan menjadikan data yang awalnya hanya kumpulan fakta menjadi informasi yang bermakna dan berguna dalam penelitian.

1. Analisis Validasi Produk

Presentase data validasi produk dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validitas produk yang dihasilkan dapat dinyatakan dalam table berikut:

⁵⁷ Islamic Education and El Madani, "Journal of Islamic Education El Madani Volume 1. Nomer 1. Desember 2021" 1 (2021): 4.

Tabel 3. 8 Analisis Validitas Produk

Bobot Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Layak	$80 < N \leq 100$
4	Layak	$60 < N \leq 80$
3	Kurang Layak	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Layak	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Layak	$0 < N \leq 20$

Apabila hasil validasi yang diperoleh menunjukkan lebih dari 60% maka produk memenuhi kategori layak sehingga dapat dikatakan produk tersebut valid.

2. Analisis Angket Respon Siswa

Tabel 3. 9 Angket Respon Siswa

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Dalam menganalisis lembar evaluasi siswa, perhitungan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Presentase jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan presentase angket evaluasi siswa dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor yang mengacu pada skala likert dibawah ini:

Tabel 3. 10 Analisis Angket Respon Siswa

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% – 100%	Sangat Menarik
61% – 80%	Menarik

41% – 60%	Cukup Menarik
21% – 40%	Kurang Menarik
0% – 20%	Tidak Menarik

Berdasarkan kriteria yang telah dipaparkan, apabila persentase respon siswa setelah penggunaan media monopoli berada pada rentang 81% hingga 100%, maka media tersebut dikategorikan sebagai sangat menarik. Jika skor berada pada rentang 61% hingga 80%, media termasuk dalam kategori menarik. Sedangkan persentase pada rentang 41% hingga 60% mengindikasikan media memiliki kriteria yang cukup menarik. Jika persentasenya berada pada 21% hingga 40%, maka media terbilang kurang menarik, dan persentase 0% sampai 20% menunjukkan media termasuk dalam kategori tidak menarik. Pengelompokan ini memberikan gambaran tingkat penerimaan dan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan merupakan indikator penting untuk mengevaluasi media tersebut dalam konteks pembelajaran.

3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Hasil nilai pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk memastikan distribusi data memenuhi syarat analisis lebih lanjut. Nilai kedua tes tersebut kemudian dihitung rata-ratanya guna membandingkan hasil sebelum dan sesudah penrapan media pembelajaran. Selanjutnya, perbedaan antara nilai pre-test dan post-test diolah dengan rumus N-Gain yang merujuk pada rumus yang

dikemukakan Hake dalam Meltzer tahun 1999. Rumus N-Gain ini dibuat untuk mengukur besarnya peningkatan pemahaman siswa berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada uji coba lapangan. Melalui perhitungan tersebut, peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli dapat dianalisis secara objektif.

$$N\text{-Gain} = \frac{(Skor\ Posttest - Skor\ Pretest)}{(Skor\ Max - Skor\ Pretest)}$$

Keterangan:

S Post: Skor post-test

S Pre : Skor pre-test

S max : Skor maximum ideal

Kriteria perolehan skor N-Gain dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 3. 11 Analisis Hasil Belajar Siswa

Skor	Klasifikasi
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Apabila $N\text{-Gain} \geq 0,3$ Maka menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

Pengembangan produk media monopoli pembelajaran berbasis karakter guna untuk meningkatkan kerja sama antar siswa di MI Al Hayatul Islamiyah Malang di ujicobakan kepada 23 siswa kelas IV. Produk yang dihasilkan yaitu media monopoli bergambar berbentuk cetak berisi ringkasan materi, soal dan jawaban, tantangan untuk kerja sama dengan kelompok dan gambar ilustrasi yang menarik. Dalam penelitian media monopoli pembelajaran ini menggunakan metode *research and development* (RnD). Pada model ADDIE terdapat lima langkah dalam proses pengembangannya, yakni (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan observasi awal di MI Al Hayatul Islamiyah melalui wawancara dengan guru kelas IV untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai permasalahan yang dihadapi siswa, khususnya pada materi pola hidup gotong royong, serta kebutuhan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada tahap *design*, peneliti merancang berbagai komponen yang akan digunakan dalam media pembelajaran monopoli. Adapun rancangan yang dilakukan, meliputi penyusunan materi dan aturan permainan sesuai dengan

materi pola hidup gotong royong, pembuatan desain papan monopoli menggunakan aplikasi Canva, penentuan karakter pion, pembuatan kartu permainan dan petunjuk penggunaan, serta penentuan ukuran media, warna, jenis kertas, dan kelengkapan komponen permainan lainnya.

Pada tahap *development*, peneliti membuat media pembelajaran monopoli sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada tahap design. Adanya rancangan sebelumnya memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran monopoli pada materi pola hidup gotong royong. Dalam proses pengembangan ini, peneliti membuat papan monopoli, kartu permainan, pion, dadu, buku panduan permainan, serta berbagai komponen pendukung lainnya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kendala yang dihadapi tidak terlalu banyak, namun peneliti memerlukan waktu yang cukup lama dalam menentukan desain, warna, gambar, dan penempatan elemen agar sesuai dengan materi dan menarik bagi siswa.

Pada tahap *Implementation*, media pembelajaran monopoli yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas IV dalam kegiatan pembelajaran pada materi pola hidup gotong royong dengan melibatkan 23 siswa. Pada tahap ini, siswa menggunakan media pembelajaran monopoli secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat berinteraksi dengan berbagai komponen permainan yang telah dirancang. Siswa mengikuti permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat pada setiap petak permainan. Selama proses

pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif, sehingga media pembelajaran monopoli dapat digunakan dengan baik serta membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Pada tahap *Evaluation*, peneliti melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran monopoli berdasarkan saran dan arahan dari tiga validator ahli. Revisi yang dilakukan tidak terlalu banyak, melainkan hanya pada beberapa bagian desain, tata letak, serta perbaikan kalimat dan petunjuk permainan yang dianggap kurang tepat. Perbaikan tersebut dilakukan agar media pembelajaran monopoli menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan materi pola hidup gotong royong untuk siswa kelas IV.

1. Bagian Pendahuluan Media Monopoli Pembelajaran

a. Bagian sampul media



Gambar 4. 1 Sampul Buku Panduan Media Monopoli

b. Bagian petunjuk penggunaan dan aturan permainan



Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan dan Aturan permainan

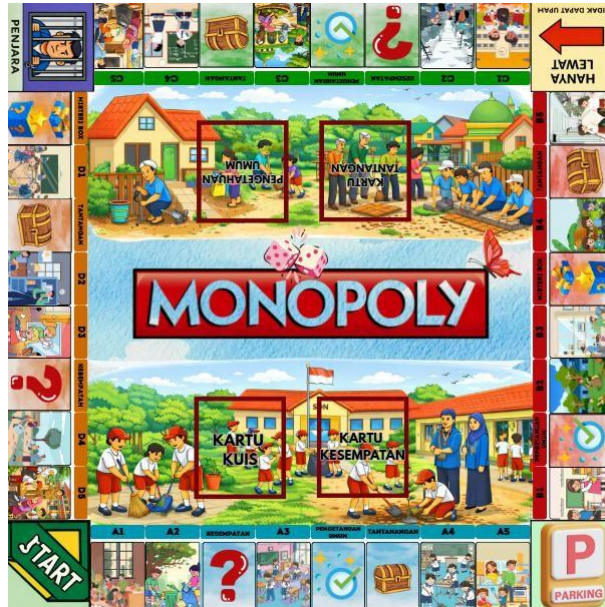
2. Bagian papan dan komponen monopoli

a. Desain box monopoli



Gambar 4. 3 Desain Box Monopoli

b. Desain papan monopoli



Gambar 4. 4 Papan Permainan Monopoli

c. Kartu kuis dan jawaban



Gambar 4. 5 Kartu Kuis Komplek Monopoli



Gambar 4. 6 Kartu Jawaban Komplek Monopoli

d. Kartu kesempatan



Gambar 4. 7 Kartu Kesempatan

e. Kartu tantangan



Gambar 4. 8 Kartu Tantangan

3. Bagian isi materi

a. Materi pola hidup gotong royong



Gambar 4. 9 Isi Materi Pola Hidup Gotong Royong

b. Kartu pengetahuan



Gambar 4. 10 Kartu Pengetahuan Umum

4. Bagian Misteri Box

a. Box



Gambar 4. 11 Tampilan Depan Box

b. Isi misteri box



Gambar 4. 12 Gambar dan perintah

5. Pion



Gambar 4. 13 Pion Animasi Kebersihan

6. Dadu



Gambar 4. 14 Dadu

B. Penyajian dan Analisis Uji Produk

Nilai validasi diperoleh dari para validator yang memiliki keahlian dalam bidang media, materi, dan pembelajaran. Hasil validasi tersebut digunakan untuk mengetahui Tingkat kelayakan media pembelajaran monopoli sebelum dilakukan uji coba kepada siswa kelas IV di MI Al Hayatul Islamiyah Malang

1. Hasil Validasi Ahli Materi

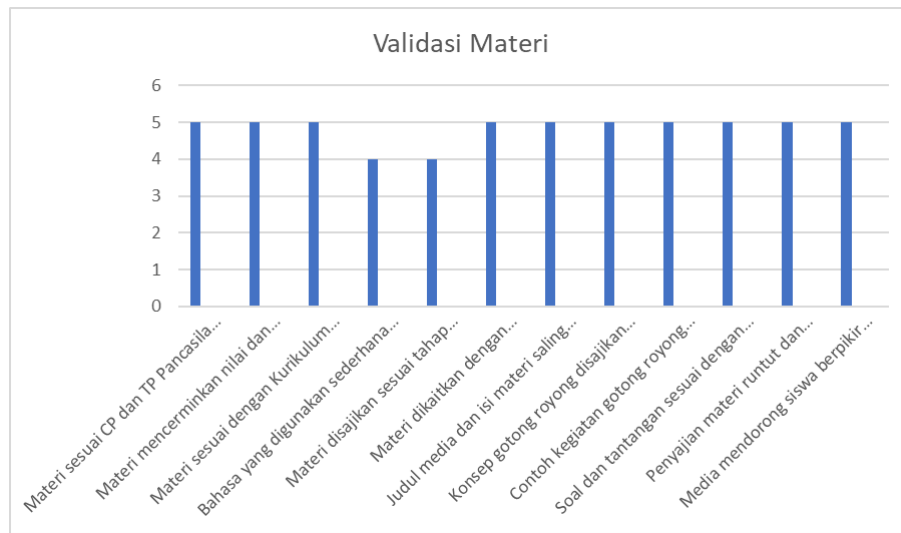
Validasi ahli materi pada pengembangan media pembelajaran monopoli dilaksanakan pada tanggal 14 April 2026 dengan Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd. sebagai validator ahli materi. Pada proses validasi, setiap aspek dalam instrument penilaian memperoleh skor yang baik serta disertai beberapa saran dan masukan untuk perbaikan media.

Tabel 4. 1 Saran Validator Ahli Materi

Saran Validator Ahli Materi
Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan anak MI
Perbaiki kesalahan pengetikan

Revisi dilakukan oleh peneliti sesuai dengan arahan validator ahli materi dengan tujuan menyempurnakan isi materi, kesesuaian soal, serta

keterkaitan media pembelajaran monopoli dengan materi pola hidup gotong royong. Perbaikan tersebut dilakukan agar media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah Malang.



Gambar 4. 15 Hasil Validasi Ahli Materi

Adapun perhitungan untuk menentukan Tingkat validitas materi pada media pembelajaran monopoli adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P : \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$P : 0,9667 \times 100\%$$

$$P : 96,67\%$$

2. Hasil Validasi Ahli Media

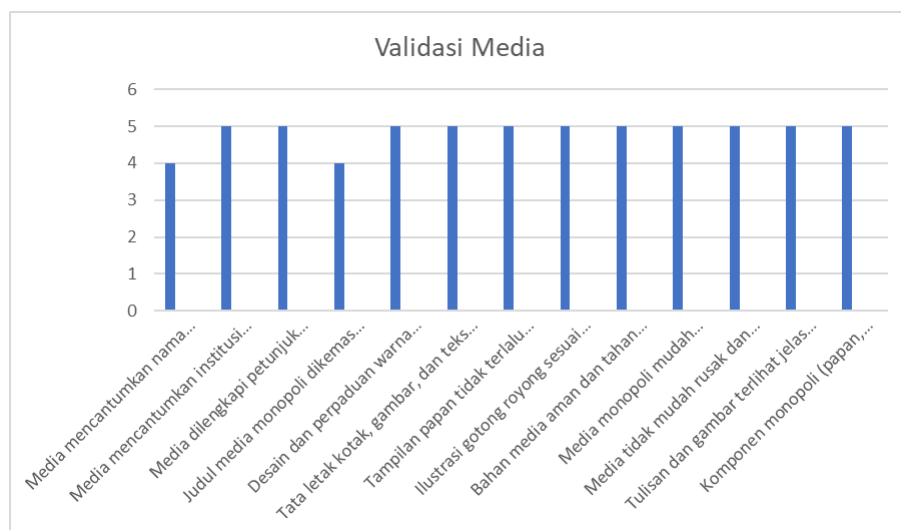
Validasi ahli media pada pengembangan media pembelajaran monopoli dilaksanakan pada tanggal 14 April 2026 dengan Ibu Vanisa Aviana Melinda, M.Pd. sebagai validator ahli media. Pada proses validasi,

setiap aspek dalam instrument penilaian memperoleh skor yang berbeda-beda serta disertai beberapa saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran. Berikut merupakan saran-saran yang diberikan oleh validator ahli media.

Tabel 4. 2 Saran Validator Ahli Media

Saran Validator Ahli Media
Bahasa yang digunakan tidak bertele-tele
Dikasih nama pengembang
Pion yang digunakan ditambah lagi
Kartu dengan tulisan di monopoli disamakan

Revisi dilakukan oleh peneliti sesuai dengan arahan validator ahli media dengan tujuan memperbaiki kualitas tampilan, desain, tata letak, serta kelengkapan komponen media pembelajaran monopoli agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Perbaikan tersebut dilakukan supaya media yang dikembangkan layak digunakan dan dapat diuji cobakan kepada siswa kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah Malang.



Gambar 4. 16 Hasil Validasi Ahli Media

Adapun perhitungan validitas dari validator ahli media adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

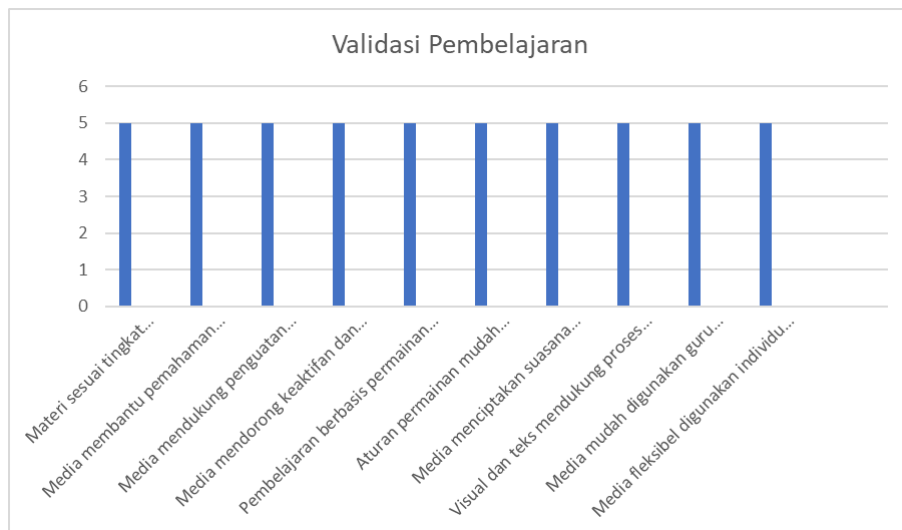
$$P : \frac{63}{65} \times 100\%$$

$$P : 0,9692 \times 100\%$$

$$P : 96,92\%$$

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada pengembangan media pembelajaran monopoli dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2026 dengan Bapak A. Hasanuddin, S.Pd.I sebagai validator ahli pembelajaran. Proses validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan, materi, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan, media pembelajaran monopoli memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, validator ahli pembelajaran menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran materi pola hidup gotong royong. Oleh karena itu, media pembelajaran monopoli dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Al Hayatul Islamiyah Malang tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.



Gambar 4.17 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Adapun perhitungan validitas dari validator ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diberikan oleh validator}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P : \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P : 1 \times 100\%$$

$$P : 100\%$$

4. Hasil Analisis respon siswa

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 23 siswa kelas IV setelah penggunaan media pembelajaran monopoli pada matapelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong, diperoleh hasil respon yang sangat baik. Angket respon siswa terdiri dari 15 pernyataan dengan menggunakan skala likert yang meliputi kategori Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa

No	Nama	Soal responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.	Abdullah Rasyiqul Rafif	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4
2.	Achmad Mustofa Z.	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3
3.	Adiba Shakila Atmarini	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
4.	Aditya Rifqy Ramadhani	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4
5.	Afifatul Mukarromah	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3
6.	Ahmad Maulana Habibi	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
7.	Ahmad Nafi Sabilur R.	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
8.	Ahmad Sahirul Ulum	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3
9.	Aira Maulida Zakiyatus S.	3	4	4	2	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4
10.	Anindito Wahyu R.	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
11.	Devina Aisyah Farhana	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
12.	Dina Kurniawati	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
13.	Hafna Arinal Aisyi A.	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
14.	Indana Zulfa	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3
15.	Marhatus Soleha Zamzami	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
16.	Muhammad Hibban Amin	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
17.	Muhammad Lutfi Sayyi Z.	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
18.	Muhammad Robi'un Nizar	3	2	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4

19.	M Shofi' Asyadili	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
20.	Putra dwi Nugroho	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3
21.	Talitha Azkiya Azkadina	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4
22.	Ulvatun Nisa	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
23.	Vicky Aqil Abdillah	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	2	4	3
Total Nilai		1255														
Rata-rata		3,63														
Presentase		90,9%														

Hasil analisis menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh dari seluruh responden adalah sebesar 1255 dari skor ideal maksimum sebesar 1380. Perhitungan persentase dilakukan menggunakan rumus skala Likert sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\text{Presentase: } \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal maksimum}} \times 100\%$$

$$P : \frac{1255}{1380} \times 100\%$$

$$P : 90.9\%$$

Berdasarkan hasil tersebut, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli mendapatkan tanggapan positif dari siswa kelas IV.

Selain itu, hasil rata-rata skor respon siswa diperoleh melalui perhitungan berikut:

$$X: \frac{\text{Jumlah seluruh skor}}{\text{Jumlah responden}}$$

$$X: \frac{1255}{23}$$

$$X: 3,63$$

Nilai rata-rata sebesar 3,63 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan jawaban Sangat Setuju terhadap penggunaan media monopoli dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, siswa merasa lebih senang dan antusias saat mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli. Media pembelajaran monopoli juga membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi pola hidup gotong royong karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Penggunaan media monopoli juga membantu siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi dengan teman, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Revisi Produk

Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh para validator, terdapat beberapa revisi dan perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti. Revisi tersebut bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran monopoli agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan dalam

proses belajar mengajar. Setelah digunakan perbaikan sesuai saran validator, media pembelajaran monopoli dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV MI Al Hayatul Islamyah Malang dengan nilai.

Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Pada bagian Bahasa “secara estimologis” diganti dengan “secara Bahasa”		

Tabel 4. 5 Revisi Produk Ahli Media

No	Poin revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Pada bagian sampul buku dikasih nama pengembang dan dikasih logo uin		
2.	Kartu dengan tulisan di monopoli disamakan		

3.	Pion ditambahkan dari 4 menjadi 6 pion	-	
----	---	---	---

D. Analisis Hasil Belajar Siswa

1. Uji Hasil Pre-Test dan Post-Test

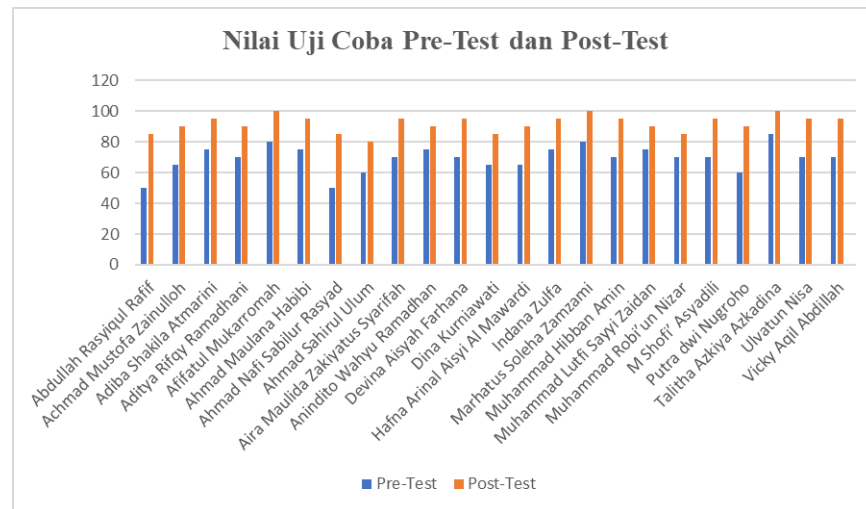
Uji pre test dan post test dilakukan menggunakan rumus N-Gain dengan bantuan aplikasi Excel. Tujuan dari pengujian ini adalah supaya mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi polahidup gotong royong. Hasil perolehan nilai pre-test dan post-test siswa dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

No	Nama	Pre test	Post test
1.	Abdullah Rasyiqul Rafif	50	85
2.	Achmad Mustofa Zainulloh	65	90
3.	Adiba Shakila Atmarini	75	95
4.	Aditya Rifqy Ramadhani	70	90
6.	Afifatul Mukarromah	80	100
8.	Ahmad Maulana Habibi	75	95
9.	Ahmad Nafi Sabilur Rasyad	50	85
10.	Ahmad Sahirul Ulum	60	80
12.	Aira Maulida Zakiyatus Syarifah	70	95
13.	Anindito Wahyu Ramadhan	75	90
14.	Devina Aisyah Farhana	70	95
15.	Dina Kurniawati	65	85
17.	Hafna Arinal Aisyi Al Mawardi	65	90
18.	Indana Zulfa	75	95
19.	Marhatus Soleha Zamzami	80	100

21.	Muhammad Hibban Amin	70	95
22.	Muhammad Lutfi Sayyi Zaidan	75	90
23.	Muhammad Robi'un Nizar	70	85
25.	M Shofi' Asyadili	70	95
26.	Putra dwi Nugroho	60	90
28.	Talitha Azkiya Azkadina	85	100
29.	Ulvatun Nisa	70	95
30.	Vicky Aqil Abdillah	70	95
Jumlah		1595	2115

Berdasarkan tabel 4.1, dapat diketahui bahwa hasil pre-test dan post-test peserta didik menunjukkan adanya peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis *role play*. Nilai pre-test peserta didik berada pada rentang 50-85, sedangkan nilai post-test berada pada rentang 80-100. Jumlah keseluruhan nilai pre-test sebesar 1.595, sedangkan jumlah nilai post-test meningkat menjadi 2.115. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum peserta didik memperoleh nilai yang lebih tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perbandingan nilai pre-test dan post-test setiap peserta didik, data tersebut disajikan dalam bentuk diagram pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Hasil Nilai Uji Coba Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan Gambar 4.18, terlihat bahwa nilai post-test setiap peserta didik cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis *role play* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, dilakukan analisis menggunakan perhitungan N-Gain, sebagaimana disajikan pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test

Nilai rata-rata pre-test	Nilai rata-rata post-test	N-Gain score	N-gain score (%)
75,22	93,48	0,74	74

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	23	.50	1.00	.7572	.14331
Ngain_Persen	23	50.00	100.00	75.7246	14.33118
Valid N (listwise)	23				

Gambar 4. 19 Hasil Data SPSS

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,74 atau 74%. Mengacu pada kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media monopoli berbasis *role play* berada pada tingkat yang tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media monopoli berbasis *role play* yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keaktifan peserta didik, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Hasil tersebut diperkuat oleh perbedaan nilai rata-rata pre-test dan post-test serta nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi, sehingga tujuan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan telah tercapai.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Produk yang dikembangkan

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan *Research and Development* yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pola hidup gotong royong. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).⁵⁸ Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis sehingga dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap pertama adalah tahap *analysis* (analisis). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di MI Al Hayatul Islamiyah untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pola hidup gotong royong. Dampaknya, hasil belajar siswa pada materi tersebut masih tergolong rendah. Oleh karena itu,

⁵⁸ G Muruganantham, "Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model" 1 (2015): 52–54.

diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli konvensional yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Pada tahap *design* (desain), peneliti merancang media pembelajaran monopoli dengan menyesuaikan materi pola hidup gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media dirancang dengan tampilan yang menarik, menggunakan warna yang cerah, gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta dilengkapi kartu soal, kartu tantangan, aturan permainan, dan buku petunjuk penggunaan media. Desain media dibuat agar siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Tahap selanjutnya *development* (pengembangan). Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran monopoli sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain papan monopoli, kartu soal, kartu tantangan, pion, dadu dan buku panduan. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui Tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai tampilan, desain, kepraktisan, dan kelayakan penggunaan media monopoli. Berdasarkan hasil

validasi, media monopoli memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dari validator ahli media yaitu Bahasa yang digunakan tidak bertele-tele, diberi nama pengembang, pion yang digunakan ditambah lagi, kartu dengan tulisan di monopoli disamakan. Selanjutnya, validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran isi materi, serta kesesuaian soal dengan kemampuan siswa kelas IV.

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi pada media monopoli telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat membantu siswa memahami materi pola hidup gotong royong dengan lebih mudah. Validator ahli materi juga memberikan saran berupa perbaikan kalimat pengetikan dan menggunakan Bahasa yang familiar dengan anak MI. Selain itu, validasi ahli pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kesesuaian media dengan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan saran dan masukan dari para validator, peneliti melakukan revisi dan perbaikan terhadap media pembelajaran monopoli agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah *implementation* (implementasi). Pada tahap ini, media pembelajaran monopoli diterapkan kepada siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan cara penggunaan media monopoli dan aturan permainan kepada siswa. Pada saat

pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti permainan. Siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan menjawab soal-soal yang terdapat dalam permainan monopoli. Kegiatan pembelajaran tersebut juga mencerminkan nilai gotong royong yang menjadi salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila sekaligus selaras dengan ajaran Islam yang menganjurkan umatnya untuk saling bekerja sama dalam kebaikan. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Mā'idah ayat 2:

وَتَعَاوُنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوُنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

"Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan."

Ayat tersebut menegaskan pentingnya kerja sama dalam melakukan kebaikan. Melalui kegiatan *role play* dan permainan monopoli, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai materi Pola Hidup Gotong Royong, tetapi juga mempraktikkan sikap saling membantu, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Penggunaan media monopoli membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya.

Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa maupun guru terhadap penggunaan media monopoli dalam pembelajaran pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui

peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran monopoli.

Tahap terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar siswa serta mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media.⁵⁹ Berdasarkan hasil angket respon guru, media monopoli memperoleh respon yang sangat baik karena dapat membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon siswa, Sebagian besar siswa memberikan tahapan positif terhadap penggunaan media monopoli. Siswa merasa lebih semangat belajar dan lebih mudah memahami materi pola hidup gotong royong. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah menggunakan media monopoli.

Hal tersebut terlihat dari nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh kategori peningkatan hasil belajar yang menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong.

⁵⁹ Khairina Marini and Beta Rapita Silalahi, "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01, no. 2 (2022): 159–67.

B. Respon Siswa Dalam Penggunaan Media Monopoli Pembelajaran

Pembelajaran yang dipadukan dengan permainan membuat siswa merasa lebih senang saat belajar Pendidikan Pancasila. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan bermain sambil belajar bersama teman kelompoknya. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.⁶⁰

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang belajar menggunakan media monopoli. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan saat mengikuti kegiatan belajar di kelas.⁶¹ Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa dapat belajar sambil bermain bersama teman-temannya.

Selain itu, media monopoli juga membantu siswa lebih mudah memahami materi pola hidup gotong royong. Melalui permainan yang dilakukan secara berkelompok, siswa dapat belajar bekerja sama, berdiskusi, saling membantu, dan menghargai pendapat teman. Kegiatan tersebut secara tidak langsung memberikan pengalaman nyata kepada siswa mengenai pentingnya sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media monopoli juga meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan maupun

⁶⁰ Aditia et al., "Pengembangan Media Monopoli Sebagai Sarana Belajar Dan Bermain Siswa Sekolah Dasar Dalam Materi Perkembangan Hewan Dan Tumbuhan."

⁶¹ Suci Hanifah Nahampun et al., "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 3 (2024).

menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi saat permainan berlangsung.⁶² Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pola hidup gotong royong kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.⁶³ Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti monopoli diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

C. Hasil Analisis Belajar Siswa

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses

⁶² Azighah, Baedowi, and Priyanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Sekolah Dasar.”

⁶³ Adilah, A. N., & Minsih. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.

pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis, dan efisien sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pola hidup gotong royong. Penggunaan media tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pretest dan posttest.⁶⁴ Sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli, siswa terlihat kurang aktif dan masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dari nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena media monopoli mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya.⁶⁵ Melalui permainan monopoli, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui diskusi kelompok, kerja sama, dan kegiatan menjawab soal yang terdapat dalam

⁶⁴ Risma Widiawati, Galih Mahardika, and Christian Putra, "Pengembangan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" 15 (2026).

⁶⁵ Universitas Muhammadiyah Surakarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Siswa Sekolah Dasar" 6, no. 3 (2022): 5076–85.

permainan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias dan mudah memahami materi yang dipelajari.

Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran monopoli juga membantu siswa memahami pentingnya sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses permainan berlangsung, siswa belajar bekerja sama dengan kelompok, menghargai pendapat teman, bertanggung jawab, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media monopoli tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai gotong royong dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.⁶⁶ Oleh karena itu, media pembelajaran monopoli dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

⁶⁶ Mega Ega Wardani and Siti Maryatul Kiptiyah, "Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes" 8, no. 2 (2024): 293–303.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong kelas IV sekolah dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli yang menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan karena pembelajaran masih menggunakan metode yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran monopoli yang dirancang dengan tampilan menarik, dilengkapi kartu soal, aturan permainan, serta materi yang sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media monopoli dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan beberapa perbaikan sesuai saran validator.
2. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 23 siswa kelas IV dengan 15 pernyataan memperoleh jumlah skor sebesar 1255 dari skor ideal maksimum 1380 dengan persentase sebesar 90,9% sehingga termasuk dalam kategori

“Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa senang, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi melalui penggunaan media pembelajaran monopoli.

3. Media pembelajaran monopoli terbukti mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pola hidup gotong royong. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diperoleh hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, media monopoli juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, serta semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil Kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti media monopoli, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media yang

bervariasi dapat membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, semangat, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui penggunaan media monopoli, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar bekerja sama, saling menghargai, dan menerapkan sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu materi yang disajikan hanya terbatas pada satu topik pembelajaran, jumlah soal yang masih terbatas, serta penggunaannya masih memerlukan pendampingan guru agar kegiatan pembelajaran berjalan optimal. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran monopoli dengan desain yang lebih menarik, materi yang lebih luas, serta fitur permainan yang lebih inovatif agar media pembelajaran semakin berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Rizky Regba, Farroza Titis Ramazaan, Juwanda Savilasari, Wahyu Kurniawati, and Anisya Al Husna. "Pengembangan Media Monopoli Sebagai Sarana Belajar Dan Bermain Siswa Sekolah Dasar Dalam Materi Perkembangan Hewan Dan Tumbuhan." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 5 (2024): 5588–95. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>.
- AFRIAN, AHMAT FAUZI. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ONLINE PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS V SEKOLAH DASAR ISLAM DAARUL FIKRI MALANG," 2024. <http://etheses.uin-malang.ac.id/65807/1/17140034.pdf>.
- Azighah, Naila Nahda, Sunan Baedowi, and Wawan Priyanto. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Pada Kurikulum Merdeka Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2636–49. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>.
- Aziza, Nur. "Ibtidaiyyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah PENGEMBANGAN BOARD GAME KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV MI" 3, no. 1 (2024): 74–87.
- Belajar, Hasil, I P S Siswa, Kelas Vii, and S M P Negeri. "Teknologi Pendidikan Madako Jurnal," 2022, 1–17.
- Collins, Sean P, Alan Storrow, Dandan Liu, Cathy A Jenkins, Karen F Miller, Christy Kampe, and Javed Butler. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR

SISWA PADA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS MELALUI METODE
DEMONTRASI DI KELAS X IPA 1 MAN SERPONG,” 2021, 167–86.

Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep
Setiawan. “Konsep Dasar Media Pembelajaran” 1, no. 1 (2023): 282–94.

Diah Ayu Lestari, Marsofiyati. “Cendekia Pendidikan.” *Sindoro Cendekia
Pendidikan* 7, no. 6 (2024): 2012–14.

Education, Islamic, and El Madani. “Journal of Islamic Education El Madani
Volume 1. Nomer 1. Desember 2021” 1 (2021): 1–13.

Effendi, Tadjudin Noer. “Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan
Sosial Saat Ini.” *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 2, no. 1 (2016): 1.
<https://doi.org/10.22146/jps.v2i1.23403>.

El-Abida, Syifa Fauziah, Saktian Dwi Hartantri, and Candra Puspita Rini.
“Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema
‘Kewajiban Dan Hakku’ Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Teknologi
Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1
(2023): 236. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>.

Enha, Himmatul Fitri M. “Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-
Citaku Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Al-
Mufidah Sidodadi Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi,” 2019,
1–131.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri

Hidayat, and Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

Fajar Ramdani, Muhammad Nasyih Ulwan, Larasati Azzahra Arief, Muhamad Fattan Al-Farisi, Rifki Rochiman, R. Muhammad Nadzriel Nuryaddin H, Arnold Kogoya, and Yayang Furi Furnamasari. “Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa.” *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 2, no. 3 (2024): 282–96.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>.

Falahudin, Iwan. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran,” no. 4 (2014): 104–17.

Fayrus, and Abadi Slamet. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

Hanna, Nuril. “Pengembangan Media Monopolio Materi Isro’ Mi’roj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban,” 2020.

Husnah, Diah Hafizhotul, Pendidikan Guru, and Madrasah Ibtidaiyah. “ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF LEARNING MEDIA ON MI STUDENTS ’ INTEREST IN LEARNING IN TANJUNG PURA” 11, no. 3 (2024): 507–16.

Islamiyah, T. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas

- VIII Di MTs ...,” 2017. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/10874>.
- Iswayurani, U., & Attalina, S. N. C. (2023). “Analisis Penerapan Pendidikan Karakter Gotong Royong Di Lingkungan Kelas IV SDN 04 Bawu Jepara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 819–822.” 09, no. September (1967).
- Kurniawan, Dede. *PENDIDIKAN PANCASILA*, 2023.
- Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. “TIGA RANAH TAKSONOMI BLOOM DALAM PENDIDIKAN.” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–39. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Marini, Khairina, and Beta Rapita Silalahi. “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd.” *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 01, no. 2 (2022): 159–67.
- Media, Pengembangan, Pembelajaran Matematika, D I Mi, Sulaimaniyah Mojoagung, Ratna Nulinnaja, Program Magister, Pendidikan Guru, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Macromedia Flash 8 Di Mi Sulaimaniyah Mojoagung Jombang,” 2015.
- Muruganantham, G. “Developing of E-Content Package by Using ADDIE Model” 1 (2015): 52–54.
- Nabillah, Tasya, and Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan*

Matematika Sesiomadika 2, no. 1c (2019): 659–63.

<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.

Nahampun, Suci Hanifah, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, and Yusnia Aya. “Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” 3, no. 3 (2024).

Ningsih, Farikha Septia. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Dalam Menunjang Pemahaman Siswa MI Di Era Society 5 . 0 Seorang Guru Harus Menggunakan Media Yang Menarik Perhatian Siswa Untuk Memfasilitasi Efektivitas Optimal Dari Proses Pembelajaran Yang Sedang Berlangsung Dengan Terciptanya Kondisi Belajar Yang Efektif Dan Menyenangkan Merupakan Hasil Dari Pemanfaatan Lingkungan Belajar (Azizah , Arifin , and Puspitasari 2023). Media Menjadi Menghadirkan Media Pembelajaran Yang Menarik . Adanya Media Pembelajaran Bahkan Dapat Mempercepat Proses Belajar Mengajar Menjadi Efektif Dan Efisien Dalam Suasana Yang Kondusif Karena Dapat Membuat Pemahaman Peserta Didik Lebih Cepat (Anwar 2018). Oleh Karena Itu , Mengintegrasikan Media Pembelajaran Dengan Teknologi” 6, no. 1 (2024): 683–98.

Nirmala Mboa, Mega, Timoteus Ajito, and St Theresia. “Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang.” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12296–301.

Nisaurrasyidah, Ida, Z. S. Soeteja, and Nanang G. Prawira. *Penggunaan Media*

Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di

Smp. Gorga : Jurnal Seni Rupa. Vol. 10, 2021.

<https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>.

Owa, Yosefa Kafasin, Yosefania Una, Yosefina Uge Lawe, and Ludgardis Noe

Dhema. “Penerapan Remedial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Watuwula,” no. 4 (2024): 1–9.

Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM,

2022.

Putri, Annida, Atikah Salsabila, and Aulia Prabayunita. “Memudarnya Nilai Nilai

Gotong Royong Pada Era Globalisasi.” *Indigenous Knowledge* 2, no. 3

(2023): 96–103.

RimahDani, Dita Elha, Shaleh Shaleh, and Nurlaeli Nurlaeli. “Variasi Metode

Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar.” *Al-Madrasah:*

Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 7, no. 1 (2023): 372.

<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>.

Santoso Yohanes, Rudi. “Teori Vygotsky Dan Implikasinya Terhadap

Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Widya Warta* 34, no. 2 (2010): 854–1981.

<https://journal.ukwms.ac.id/index.php/warta/article/download/6425/4457>.

Satria, Dzaky, Ihsan Utama Kusasih, and Gusmaneli Gusmaneli. “Analisis

Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Saat Ini : Suatu Kajian

Literatur.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 2 (2025): 292–309.

- Septiani, E, Y. F. Putri, Nyimas Atika, and Kurnia Dewi. "Implementasi Dimensi Gotong Royong Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *Jurnal Usia Dini* 10, no. 2 (2024): 107–18.
- Sihotang, Nurhasanah. "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (2022): 60–67.
- SUGIYONO, Prof. Dr. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA, cv, 2022.
- Surakarta, Universitas Muhammadiyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar" 6, no. 3 (2022): 5076–85.
- Tambunan, Kartini, Harun Sitompul, and R Mursid. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK" 8, no. 1 (2021): 63–70.
- Walid, Muhammad. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI POKOK SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SD" 11, no. 1 (2018).
- Wardani, Mega Ega, and Siti Maryatul Kiptiyah. "Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes" 8, no. 2 (2024): 293–303.
- Widiawati, Risma, Galih Mahardika, and Christian Putra. "Pengembangan Media

Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV
Sekolah Dasar” 15 (2026).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1060/Un.03.1/TL.01.04/04/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

30 April 2026

Kepada Yth.
Kepala MI Al Hayatul Islamiyah, Kedungkandang, Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Faizatul Mukarramah
NIM	: 220103110064
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Bukti Selesai Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH AL HAYATUL ISLAMIYAH
TERAKREDITASI "A"
Jl. KH. Malik Dalam RT.01 RW.04 Kedungkandang Kota Malang
NSM : 111235730002 NPSN : 60720756
Telepon : 0341-716440 (Pesawat 1)
KodePos : 65137 E-Mail : mi.alhayatulislamiyah39@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 059/MI.AI/IV/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. HIJJATURRASYIDA, M.Pd
Nip : -
Jabatan : Kepala MI Al Hayatul Islamiyah
Alamat : Jl. KH. Malik Dalam RT. 01 RW.04 Kedungkandang

Menerangkan dengan sebenarnya Nama tersebut dibawah ini:

Nama : FAIZATUL MUKARRAMAH
NIM : 220103110064
Program Studi : S-1 PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

telah selesai melaksanakan penelitian melalui **Media Pembelajaran Monopoli** kepada kelas 4 yang dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2026 dengan judul penelitian PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 7 Mei 2026
Kepala Madrasah



Dr. HIJJATURRASYIDA, M.Pd

Lampiran 3 Lembar Bimbingan Skripsi

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)	
Bimbingan Ke - I	
Topik Pembimbingan: Revisi Seminar Proposal	Tanggal Pembimbingan: 10. 01. 2026
Catatan Pembimbingan: Melakukan revisi proposal berdasarkan masukan penguji & pembimbing, terutama pada metode penelitian dan instrumen penelitian	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	
Bimbingan Ke - II	
Topik Pembimbingan: Penyusunan Deraian Media	Tanggal Pembimbingan: 19. 02. 2026
Catatan Pembimbingan: Konsultasi deraian awal media monopoli	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - III

Topik Pembimbingan: Penyusunan Instrumen Penelitian	Tanggal Pembimbingan: 19. 02. 2026
Catatan Pembimbingan: Revisi lembar validasi ahli, angket respon siswa, serta soal pre-test dan post-test sesuai arahan pembimbing	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: Pengembangan awal produk	Tanggal Pembimbingan: 28. 03. 2026
Catatan Pembimbingan: Membahas hasil pengembangan media monopoli dan melakukan perbaikan pada tampilan lin media.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - V

Topik Pembimbingan: Validasi ahli	Tanggal Pembimbingan: 19.09.2026
Catatan Pembimbingan: Konsultasi hari validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran serta membahas tindak lanjut revisi produk	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - VI

Topik Pembimbingan: Revisi Produk ahli validasi	Tanggal Pembimbingan: 16.09.2026
Catatan Pembimbingan: Menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan saran & masukan dari para validator.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - VII

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Pelaksanaan Uji Coba Produk	09 . 05 - 2026
Catatan Pembimbingan:	
Membahas persiapan & pelaksanaan uji coba media kepada siswa serta teknik pengumpulan data.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - VIII

Topik Pembimbingan:	Tanggal Pembimbingan:
Analisis Data Penelitian	05 . 05 - 2026
Catatan Pembimbingan:	
Mengolah data hasil pretest, post test, dan angket respon siswa serta menghitung tingkat keefektifan media	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Bimbingan Ke - IX

Topik Pembimbingan: Penyusunan bab IV dan V	Tanggal Pembimbingan: 05.05.2026
Catatan Pembimbingan: Konsultasi hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan dan saran serta melakukan revisi sesuai arahan pembimbing	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

Bimbingan Ke - X

Topik Pembimbingan: Finalisasi Skripsi & Penyiapan sidang	Tanggal Pembimbingan: 02.06.2026
Catatan Pembimbingan: Pemeriksaan keseluruhan naskah skripsi, format penulisan, daftar pustaka, serta penyiapan sidang skripsi	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
	

VALIDASI AHLI MATERI

E. Penilaian Umum

a. Layak digunakan tanpa revisi
b. Layak digunakan dengan sedikit revisi
c. Layak digunakan dengan banyak revisi
d. Belum layak digunakan

- Perbaiki kesalahan penyertaan
Guratan bahwa yang memiliki Segmen arah M1.

Validator Media

Atan Nur Azizi, M.Pd.

Lampiran 5 Instrumen Validasi Media

D. Tabel Pengisian Validasi

VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Identitas Produk						
1.	Media mencantumkan nama pengembang				✓	
2.	Media mencantumkan institusi pengembang					✓
3.	Media dilengkapi petunjuk penggunaan monopoli pembelajaran					✓
4.	Judul media monopoli dikemas menarik dan komunikatif				✓	
B. Tampilan Produk						
1.	Desain dan perpaduan warna papan monopoli menarik					✓
2.	Tata letak kotak, gambar, dan teks tersusun rapi					✓
3.	Tampilan papan tidak terlalu ramai dan proporsional					✓
4.	Ilustrasi gotong royong sesuai konteks rumah, sekolah, dan Masyarakat					✓
C. Spesifikasi Produk						
1.	Bahan media aman dan tahan digunakan berulang					✓
2.	Media monopoli mudah digunakan oleh guru dan siswa					✓
3.	Media tidak mudah rusak dan mudah disimpan					✓
4.	Tulisan dan gambar terlihat jelas dan mudah dibaca					✓
5.	Komponen monopoli (papan, kartu, pion, dadu) sesuai fungsinya					✓
Jumlah						

E. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah:

- Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan sedikit revisi
- Layak digunakan dengan banyak revisi
- Belum layak digunakan

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 7 April 2026

Validator Media

Vanisa Aviana Melinda

Vanisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192023212054

Lampiran 6 Instrumen Validasi Pembelajaran

D. Tabel Pengisian Validasi

VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN						
No	Aspek yang Dinilai	Spesifikasi				
		1	2	3	4	5
A. Standar Materi						
1.	Materi sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV					✓
2.	Media membantu pemahaman nilai gotong royong					✓
3.	Media mendukung penguatan profil pelajar Pancasila					✓
B. Kesesuaian Metode						
1.	Media mendorong keaktifan dan kerja sama siswa					✓
2.	Pembelajaran berbasis permainan sesuai karakteristik siswa					✓
C. Penyajian pembelajaran						
1.	Aturan permainan mudah dipahami siswa					✓
2.	Media menciptakan suasana belajar menyenangkan					✓
3.	Visual dan teks mendukung proses pembelajaran					✓
D. Penggunaan Media						
1.	Media mudah digunakan guru dalam pembelajaran					✓
2.	Media fleksibel digunakan individu maupun kelompok					✓
Jumlah						50

E. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument lembar validasi adalah:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan sedikit revisi
- c. Layak digunakan dengan banyak revisi
- d. Belum layak digunakan

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

Malang, 04 Mei 2026

Validator Pembelajaran

A. Hasanuddin, S.Pd.

Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Respon Siswa

Ahmad Nafi

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya senang belajar menggunakan media monopoli	✓			
2.	Media monopoli membuat pembelajaran lebih menyenangkan	✓			
3.	Tampilan media monopoli menarik		✓		
4.	Gambar dan warna pada media monopoli bagus	✓			
5.	Saya mudah memahami cara bermain monopoli	✓			
6.	Saya lebih semangat saat belajar menggunakan media monopoli	✓			
7.	Saya lebih aktif saat pembelajaran berlangsung	✓			
8.	Saya senang belajar bersama teman menggunakan media monopoli		✓		
9.	Soal pada media monopoli mudah dipahami	✓			
10.	Media monopoli membantu saya memahami materi gotong royong	✓			
11.	Saya lebih mudah mengingat materi setelah bermain monopoli		✓		
12.	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media monopoli	✓			
13.	Media monopoli membuat saya lebih percaya diri saat belajar	✓			
14.	Saya ingin menggunakan media monopoli lagi pada pembelajaran berikutnya		✓		
15.	Media monopoli membuat saya lebih senang belajar Pendidikan Pancasila	✓			

Lampiran 8 Lembar Soal Pre-test

NAMA FF QMPMHS
4B

PRE TEST

Bacalah soal dengan teliti. Pilih jawaban yang benar, lalu beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

- Gotong royong adalah kegiatan ...
A. Bekerja sendiri
☒ B. Bekerja bersama-sama
C. Bermain sendiri
D. Belajar sendiri
- Ciri kegiatan gotong royong adalah ...
A. Dilakukan sendiri
☒ B. Saling membantu
C. Saling bersaing
D. Tidak peduli
- Manfaat gotong royong adalah ...
☒ A. Pekerjaan lebih lama selesai
B. Pekerjaan lebih berat
C. Pekerjaan cepat selesai
D. Membuat lelah
- Berikut yang bukan kegiatan gotong royong adalah ...
A. Membersihkan kelas bersama
B. Kerja bakti warga
☒ C. Belajar kelompok
D. Mengerjakan tugas sendiri
- Contoh gotong royong di rumah adalah ...
A. Bermain HP
☒ B. Membantu ibu menyapu
C. Menonton TV
D. Tidur siang
- Contoh gotong royong di sekolah adalah ...
☒ A. Piket kelas bersama
B. Bermain sendiri
C. Jajan di kantin
D. Membaca buku sendiri
- Contoh gotong royong di masyarakat adalah ...
☒ A. Kerja bakti
B. Bermain game
- Tidur siang
D. Belajar sendiri
- Sikap kerja sama ditunjukkan dengan ...
A. Egois
B. Tidak peduli
☒ C. Saling membantu
D. Malas
- Gotong royong sesuai dengan sila ke-... Pancasila
☒ A. 1
B. 2
C. 3
D. 5
- Jika tidak bekerja sama maka pekerjaan akan ...
A. Cepat selesai
B. Lebih ringan
☒ C. Lebih lama selesai
D. Menyenangkan
- Sikap tanggung jawab adalah ...
A. Mengabaikan tugas
B. Menyelesaikan tugas dengan baik
☒ C. Meninggalkan pekerjaan
D. Bermain saat bekerja
- Contoh sikap tolong-menolong adalah ...
A. Membiarkan teman kesulitan
☒ B. Membantu teman yang jatuh
C. Menertawakan teman
D. Tidak peduli
- Aturan dalam kerja kelompok adalah ...
A. Bekerja sendiri
B. Tidak mendengarkan teman
☒ C. Saling menghargai
D. Saling mengejek
- Contoh sikap persatuan adalah ...
A. Bertengkar
☒ B. Bekerja sama
C. Iri hati
D. Malas
- Ani dan teman-temannya membersihkan kelas bersama. Kegiatan tersebut menunjukkan ...
A. Persaingan
☒ B. Gotong royong
C. Kemalasan
D. Keegoisan
- Peran siswa dalam gotong royong adalah ...
A. Dikan saja
☒ B. Ikut membantu sesuai kemampuan
C. Bermain sendiri
D. Menyuruh teman
- Sikap disiplin saat gotong royong adalah ...
☒ A. Datang terlambat
B. Bekerja sesuai aturan
C. Tidak ikut
D. Bermain
- Contoh sikap peduli adalah ...
☒ A. Membantu teman
B. Tidak peduli
C. Mengejek teman
D. Menjauhi teman
- Norma dalam gotong royong adalah ...
A. Bekerja sendiri
B. Tidak mengikuti aturan
☒ C. Mematuhi kesepakatan
D. Bersikap egois
- Makna kebersamaan adalah ...
☒ A. Hidup sendiri
B. Hidup rukun dan saling membantu
C. Bersaing terus
D. Tidak peduli

55

Lampiran 9 Lembar Soal Post-Test

POST TEST

Bacalah soal dengan teliti. Pilih jawaban yang benar, lalu beri tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1.  Makna gotong royong pada gambar tersebut adalah ...
☒ A. Bekerja sendiri agar cepat selesai
☐ B. Bekerja bersama agar kelas bersih dan nyaman
☐ C. Menyuruh orang lain bekerja
☐ D. Bermain sambil bekerja

2.  Ciri gotong royong pada gambar adalah ...
☐ A. Saling bersaing
☐ B. Bekerja sendiri
☒ C. Saling membantu mencapai tujuan
☐ D. Ingin menang sendiri

3.  Manfaat kegiatan tersebut adalah ...
☐ A. Pekerjaan semakin berat
☐ B. Lingkungan menjadi kotor
☒ C. Pekerjaan cepat selesai dan lingkungan bersih
☐ D. Membuang waktu

4. Dalam kerja kelompok, sikap yang tepat adalah ...
☐ A. Mengerjakan sendiri tanpa teman
☒ B. Membiarkan teman bekerja

5.  Berbagi tugas dan saling membantu
☒ D. Memilih tugas yang paling mudah saja
☐ 5. Di rumah, ibu kesulitan membersihkan rumah. Sikapmu adalah ...
☐ A. Tetap bermain
☒ B. Membantu ibu membersihkan rumah
☐ C. Menyuruh adik saja
☐ D. Pura-pura tidak tahu

6.  Solusi yang tepat adalah ...
☐ A. Pulang tanpa membersihkan
☐ B. Menyuruh petugas kebersihan
☒ C. Membersihkan bersama teman
☐ D. Membiarkan saja

7. Di sebuah desa, selokan tersumbat sehingga air meluap ke jalan. Beberapa warga memilih diam karena merasa itu bukan tanggung jawabnya. Sebagian warga lain ingin segera mengatasi masalah tersebut. Tindakan yang paling tepat untuk mencerminkan sikap gotong royong adalah ...
☐ A. Menunggu petugas datang agar pekerjaan dilakukan oleh pihak yang bertanggung jawab
☒ B. Mengajak warga bekerja bakti membersihkan selokan bersama-sama
☐ C. Membersihkan selokan sendiri tanpa melibatkan warga lain agar cepat selesai
☐ D. Menyuruh warga lain bekerja karena mereka tinggal paling dekat dengan selokan

8. Sikap kerja sama yang benar adalah ...
☐ A. Membantu hanya jika disuruh
☐ B. Bekerja jika diawasi
☒ C. Aktif membantu tanpa diminta
☐ D. Bekerja paling sedikit

9. Gotong royong sesuai dengan sila ke-...
☐ A. 1
☒ B. 2

10.  Jika tidak ada kerja sama dalam kelompok, maka ...
☒ C. 3
☐ D. 4
☐ A. Pekerjaan lebih cepat selesai
☐ B. Pekerjaan terasa ringan
☒ C. Pekerjaan menjadi lebih sulit dan lama
☐ D. Tidak ada pengaruh

11. Sikap tanggung jawab dalam kerja kelompok adalah ...
☐ A. Menyelesaikan tugas sendiri tanpa berdiskusi agar cepat selesai
☐ B. Mengerjakan tugas dengan baik dan berdiskusi dengan teman
☒ C. Mengambil tugas yang paling mudah agar tidak menyulitkan diri
☐ D. Membiarkan teman yang lebih mampu menyelesaikan tugas kelompok

12. Temanmu terjatuh saat kerja bakti. Sikapmu adalah ...
☐ A. Menertawakan
☐ B. Membiarkan
☒ C. Membantu dan menolong
☐ D. Pergi menjauh

13. Saat kerja kelompok, aturan yang benar adalah ...
☐ A. Berbicara sendiri
☒ B. Saling menghargai pendapat
☐ C. Memaksakan pendapat
☐ D. Tidak mendengarkan

14. Sikap menjaga persatuan adalah ...
☐ A. Bertengkar
☒ B. Bekerja sama
☐ C. Iri hati
☐ D. Menyendiri

15.  Dalam kegiatan membersihkan kelas, satu siswa tidak berpartisipasi sedangkan yang lain bekerja sama. Solusi terbaik adalah ...
☐ A. Memarahinya
☒ B. Membiarkannya

16.  Mengajak dengan baik agar ikut bekerja
☒ D. Melaporkan langsung tanpa bicara
☐ 16. Dalam kerja kelompok membuat poster, kamu paling pandai menggambar. Peran terbaikmu adalah ...
☐ A. Fokus menggambar sendiri agar hasil bagus
☒ B. Menggambar dan tetap membantu teman
☐ C. Memberikan tugas menggambar ke teman lain
☐ D. Memilih tugas lain yang lebih mudah

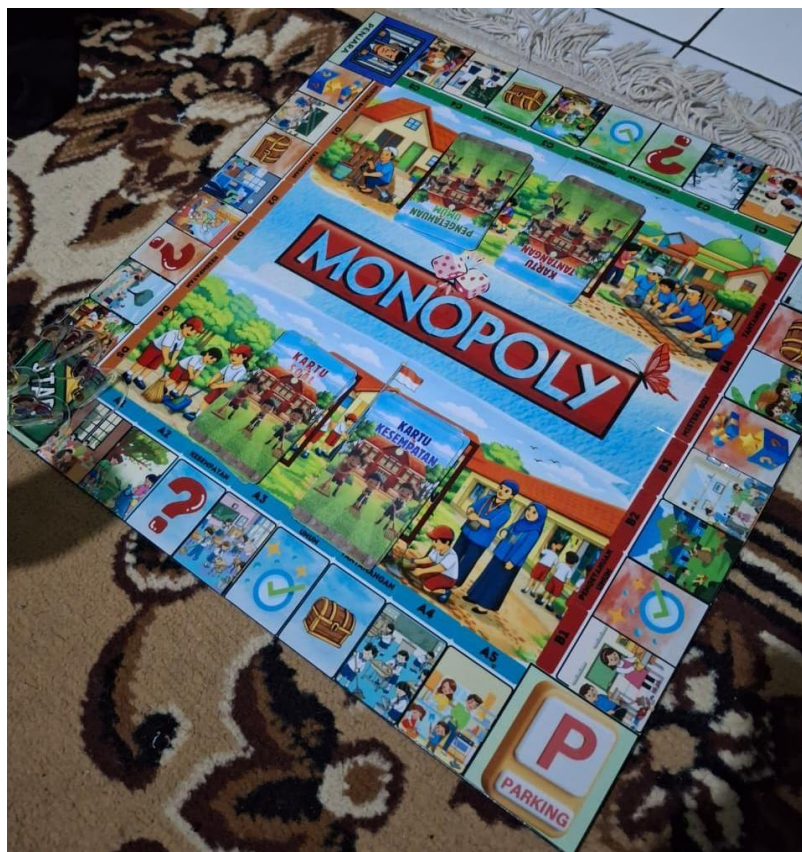
17. Sikap disiplin saat gotong royong adalah ...
☐ A. Datang terlambat
☒ B. Bekerja sesuai waktu dan aturan
☐ C. Bermain saat kerja
☐ D. Pulang duluan

18. Temanmu kesulitan membawa barang berat. Sikap paling tepat adalah ...
☐ A. Diam saja
☒ B. Membantu membawanya
☐ C. Melihat saja
☐ D. Menertawakan

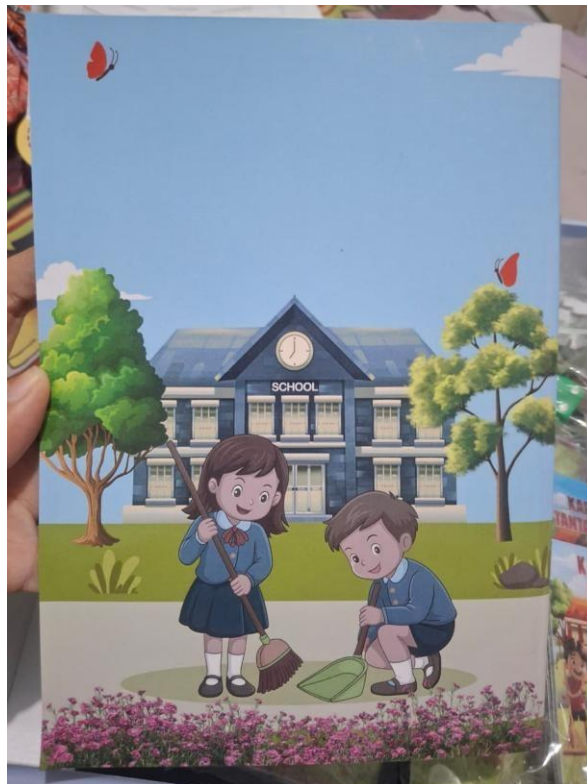
19. Perilaku sesuai norma gotong royong adalah ...
☐ A. Bekerja sendiri
☐ B. Tidak peduli
☒ C. Mengikuti aturan bersama
☐ D. Egois

20.  Kesimpulan dari kegiatan tersebut adalah ...
☐ A. Kerja bersama tidak penting
☒ B. Gotong royong membuat pekerjaan lebih berat
☐ C. Gotong royong membuat pekerjaan lebih ringan dan cepat selesai
☐ D. Bekerja sendiri lebih baik

Lampiran 10 Cover Depan dan Papan Monopoli



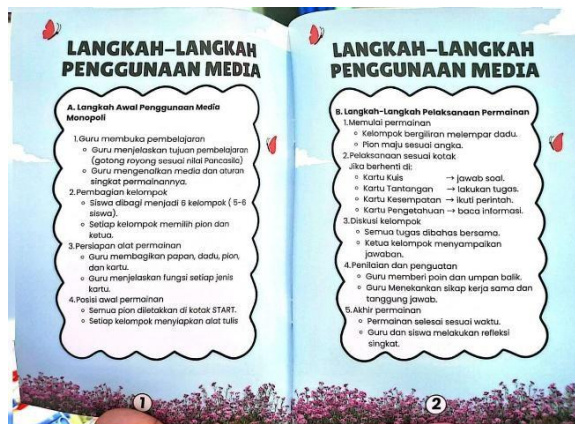
Lampiran 11 Buku Panduan Monopoli Pembelajaran

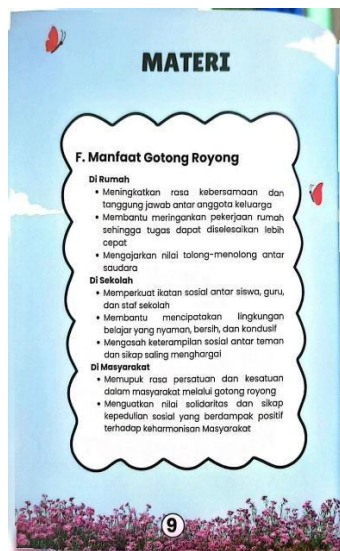
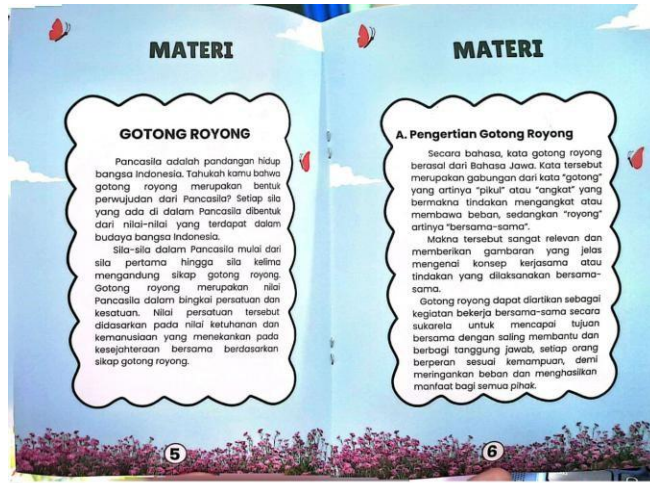


Lampiran 12 Profil Pengembang



Lampiran 13 Isi





Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BIODATA MAHASISWA



Nama : Faizatul Mukarramah

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 29 Agustus 2004

Jenis Kelamin : Perempuan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah

Nim : 220103110064

Tahun Masuk : 2022

Alamat Rumah : Perumahan Karangduren Permai RT2/RW7
Pakisaji, Kab. Malang

E-Mail : faizzamkrmh8@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Bahrul Ulum
2. SD Negeri 01 Pakisaji
3. Mts Negeri 06 Malang
4. Man 1 Malang
5. S1- PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang