
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK SISWA KELAS III DI SDN 8 SOKONG

Karunia Indah Lestari*, Nurul Kemala Dewi, Nur Hasanah

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: indahkarunia888@gmail.com

Article History

Received : August 18th, 2021

Revised : September 10th, 2021

Accepted : October 25th, 2021

Published : November 02th, 2021

Abstract: Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting sebagai penyalur informasi yang efektif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan media permainan monopoli tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III SDN 8 Sokong. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil Pengembangan tahap *pertama*, yakni analisis masalah dan kebutuhan menunjukkan bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang relevan dengan konsep kurikulum 2013 menyebabkan kurangnya keaktifan dan semangat belajar peserta didik. Kemudian, dilakukan analisis kebutuhan terkait media pembelajaran. Tahap *kedua*, merancang komponen media permainan monopoli menggunakan aplikasi *Canva*. Tahap *ketiga*, realisasi desain yang terdiri dari: 1) pengumpulan alat dan bahan, 2) tahap produksi, meliputi pembuatan komponen permainan seperti papan permainan, dadu, bintang, pion dan kartu permainan, 3) validasi produk oleh ahli dan respon peserta didik sebagai subjek uji coba. Hasil akhir dari uji validasi menunjukkan bahwa validasi materi memperoleh skor sebesar 97,4% dan validasi media sebesar 97% sehingga dikatakan sangat layak. Adapun, hasil respon peserta didik memperoleh skor sebesar 96% dan dikategorikan sangat layak. Oleh karena itu, media permainan monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

Keywords: Media pembelajaran, Permainan monopoli, Pembelajaran tematik.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan, baik oleh dirinya, masyarakat, maupun bangsa. Menurut *Dictionary of Psychology* (1971) dalam Masduki, *at al.*, (2019:3) pendidikan dimaknai sebagai tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan, dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya.

Lembaga pendidikan formal terus berupaya untuk memperbaiki sistem dan strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi mencapai tujuan penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya-upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan-kebijakan

yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum, dari KTSP ke kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik-integratif. Menurut Prastowo (2019:3) model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Kurikulum ini menekankan pada keaktifan siswa dalam pengalaman belajar yang bermakna dengan menggali pengetahuan sendiri dari berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar dan menempatkan guru sebagai fasilitator dan mediator.

Namun, dalam permasalahan yang muncul dalam penerapan kurikulum 2013 adalah terbatasnya media pembelajaran yang relevan dengan konsep K13 itu sendiri, yakni media yang interaktif, efektif, dan

menyenangkan sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini juga dialami SDN 8 Sokong. Observasi awal terhadap proses belajar mengajar di kelas III SDN 8 Sokong menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia hanya berupa gambar-gambar, video pembelajaran, buku paket tematik, dan beberapa fasilitas penunjang pembelajaran seperti LCD proyektor dan perpustakaan. Guru cenderung melakukan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa dibantu oleh media yang relevan. Oleh karena itu, peserta didik mudah merasa bosan dan menjadi pasif di kelas.

Permasalahan di atas juga diperparah dengan tidak efektifnya proses belajar mengajar karena pengaruh pandemi *Covid-19*. Waktu belajar yang dipersingkat, proses belajar secara luring yang dijadwalkan sehingga berdampak signifikan terhadap hasil belajar yang ditandai dengan tingkat pemahaman yang cukup rendah, serta semangat dan minat belajar yang kurang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang bervariasi, efektif, dan menarik sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara optimal. Penerapan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga menjadi salah satu upaya memperbaiki proses pembelajaran karena dampak pandemi *Covid-19*. Menurut Crow & Crow (1973) dalam Mulyati (2019) mengungkapkan bahwa minat atau interest merupakan kekuatan individu yang menyebabkan individu tersebut memberikan perhatian pada orang, benda, atau aktivitas tertentu.

Menurut Suryani, dkk., (2019:2) media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar adalah (1) membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar, (2) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, (3) membantu efisiensi waktu (4) merangsang rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar, (5) memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan adalah penggunaan media permainan monopoli yang telah dimodifikasi atau dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE). Dengan menggunakan alat permainan edukatif anak dapat belajar sambil bermain karena aktivitas bermain dapat menjadi sumber belajar yang paling

efektif untuk anak usia sekolah dasar (Fadlillah, 2017:16).

Media permainan monopoli ini dikombinasikan dengan tema “Perkembangan Teknologi” subtema “perkembangan teknologi transportasi” untuk siswa kelas III sekolah dasar. Menurut Vikagustanti (et al., 2014) media permainan monopoli sendiri dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan konsep materi, melatih, dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, melatih penguasaan dan pemahaman konsep materi. Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan sesuai namanya, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 dan dilaksanakan di SDN 8 Sokong yang berada di Jalan Raya Mataram-Tanjung, Sokong, Kec. Tanjung, Kabupaten Lombok Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 8 Sokong. Sampel uji coba media menggunakan kelompok kecil, yakni berjumlah 12 orang siswa yang ditentukan secara acak. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan penjelasan dari Rayanto & Sugianti (2020:37) yang menyatakan bahwa setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli maka produk harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil (10-15).

Metode pengumpulan data yang digunakan di antaranya: a) metode observasi yang dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati dan menganalisis proses pembelajaran serta karakteristik peserta didik sebagai pedoman dalam membuat dan mengembangkan media

pembelajaran secara optimal, b) angket yang digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan subjek uji coba, c) dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap data utama berupa foto-foto aktivitas belajar mengajar, silabus, RPP, dan profil sekolah. Dokumentasi berupa foto-foto dan RPP dari kegiatan pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk memperkuat pengumpulan data dari hasil penelitian (kasaneh, *at al.*, 2019)

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui analisis lembar penilaian atau angket dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik sedangkan data kualitatif berupa informasi yang didapatkan melalui tanggapan dari ahli materi, ahli media serta dokumen perangkat mengajar guru. Analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Analisis lembar validasi ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5.

Tabel 3.4 Kriteria analisis penilaian

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

b) Analisis lembar angket peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan untuk instrumen siswa adalah skala Guttman. Jawaban pada skala Guttman dapat dibuat skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol). Misalnya untuk jawaban “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0. dan dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil jawaban yang diperoleh berguna untuk mengembangkan kesimpulan dari kelayakan media.

Tabel 3.6 Persentase kelayakan (Sugiyono dalam Solekhah, 2015:93)

Persentase	Kriteria
0% - 25 %	Tidak ada aspek kelayakan

25% - 50%	Cukup
50% - 75%	Layak
75% - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, media permainan monopoli ini akan dikatakan layak sebagai media pembelajaran tematik untuk siswa kelas III apabila hasil penilaian mencapai $\geq 75\%$. Sebaliknya, media pembelajaran dikatakan “Tidak layak” digunakan apabila persentase kelayakan $\leq 50\%$.

Menurut Ardhani (2020:38) instrumen kelayakan media atas respon peserta didik di dasarkan atas beberapa aspek, yaitu karakteristik media, pemahaman materi, tanggapan siswa terkait media dan teknik penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Permainan monopoli

Produk yang dihasil dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada tema 7 “Perkembangan Teknologi” Subtema 4 “Perkembangan Teknologi Transportasi. Tahapan dalam pengembangan produk, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

a. *Analysis* (analisis)

Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan yang dilakukan, menunjukkan bahwa tidak tersedianya media pembelajaran yang relevan dengan konsep kurikulum 2013 menyebabkan kurangnya pemahaman materi, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik. Hal tersebut juga disebabkan oleh waktu belajar yang kurang efektif karena dampak pandemi Covid-19.

Kemudian, dari informasi yang didapatkan, dilakukannya analisis kebutuhan terkait media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pemahaman, motivasi dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada adalah peneliti melakukan pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

b. *Design* (perancangan)

Perancangan desain dari media permainan monopoli yang meliputi penentuan materi pokok dalam permainan, desain papan permainan, kartu pertanyaan, kartu bonus, kartu kesempatan, pemilihan gambar pion, serta penyusunan buku panduan permainan. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain tersebut adalah Canva.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu tahap merealisasikan spesifikasi desain produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Tahap ini melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Mengumpulkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam mengembangkan media permainan monopoli
- 2) Pelaksanaan pengembangan produk dalam bentuk prototype.
- 3) Validasi produk oleh para ahli

Materi divalidasi oleh Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram, yaitu Bapak Ashar Pajarungi Anar, M.Pd dan dilakukan sebanyak 2 kali. Tingkat kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan didasarkan atas 2 aspek, yaitu aspek kelayakan materi, dan kebahasaan.

Validasi tahap I memperoleh skor sebesar 90,6%. Adapun tanggapan yang diberikan yakni materi harus lebih disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran, dan menentukan teks materi yang digunakan., dan validasi tahap II memperoleh skor sebesar 97,4%.

Adapun ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram, yaitu Bapak Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn dan validasi dilakukan sebanyak 2 kali. Indikator penilaian

berkaitan dengan kesesuaian media, kualitas fisik, kualitas teknis, dan kemanfaatan media.

Validasi tahap I memperoleh skor sebesar 90% dengan revisi sesuai saran ahli media, yaitu pion permainan dibuat dengan gambar bolak balik atau dua sisi (depan dan belakang) dari yang sebelumnya hanya satu sisi (depan saja) dan mengganti cover pada buku panduan untuk siswa. Validasi tahap II memperoleh skor sebesar 97% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat layak. Validator ahli menyatakan bahwa media permainan monopoli layak dan baik untuk diuji coba kepada peserta didik.

d. *Implementation* (penerapan)

Hasil pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi kemudian akan diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengisi angket skala Guttman dengan jawaban “ya/tidak”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Rohman (2015) yang menyatakan bahwa kelayakan dari suatu media juga dapat diketahui dari hasil respon siswa setelah menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran seni budaya dan keterampilan.

Media permainan monopoli diujicobakan pada 12 orang siswa dan dilakukan pada II tahapan. Data angket untuk uji coba media pembelajaran permainan monopoli adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Uji coba kelompok kecil tahap I & II

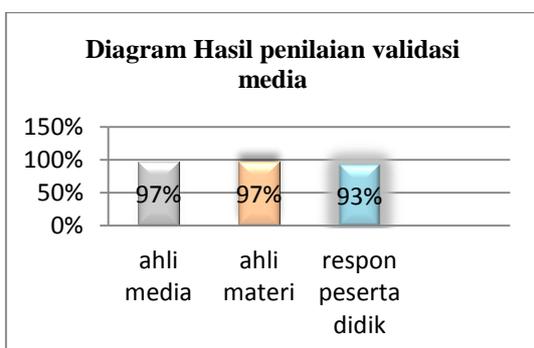
No.	Indikator Pertanyaan	Jlhm. Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Kemenarikan penggunaan media untuk belajar	12	12
2	Kemenarikan warna dan gambar media	12	12
3	Kejelasan kosa kata yang digunakan	10	12
4	Kemudahan memahami materi	10	12
5	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	10	12
6	Kesesuaian tema materi dengan media	11	12
7	Media monopoli dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	11	11
8	Senang belajar menggunakan media pembelajaran permainan monopoli	11	11

9	Kemudahan penggunaan media	9	10
10	Kemudahan memahami buku petunjuk	7	12
Total skor		103	116
Skor maksimal		120	120
Persentase (%)		85%	96,7%

Dari tabel di atas, dapat diketahui persentase angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan monopoli pada tahap I memperoleh skor sebesar 85% dengan adanya kekurangan dari beberapa indikator yang mendapat nilai terkecil, yaitu indikator kemudahan penggunaan media dan kemudahan memahami buku petunjuk. Masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami dengan baik langkah-langkah permainan dan perlu adanya pengulangan dalam penerapan media. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam penerapan media permainan monopoli dan perlunya melakukan uji coba tahap ke-II.

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukannya revisi akhir terhadap produk. Beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu sebelum memulai permainan buku petunjuk permainan dibacakan dengan sangat hati-hati sampai peserta didik dapat memahaminya dengan baik, merubah ukuran tulisan pada buku petunjuk, dan menjelaskan kembali materi pada setiap kartu permainan yang telah dijawab oleh peserta didik. Uji coba tahap II diperoleh penilaian sebesar 96,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil persentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik, ditampilkan dalam diagram sebagai berikut.



Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Pengembangan media permainan monopoli untuk siswa kelas III SD ini didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 8 Sokong, Kec. Tanjung, Kab. Lombok Utara, bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang relevan dengan konsep K13 khususnya yang berbasis permainan dalam proses belajar mengajar di kelas. Media permainan monopoli dikembangkan dengan maksud untuk dapat meningkatkan berbagai kecerdasan peserta didik, seperti: kecerdasan verbal/bahasa, kecerdasan logika/matematika, kecerdasan visual/ruang, kecerdasan interpersonal, dan kecerdasan intrapersonal (Anshori, 2016:59).

Kelebihan dari pengembangan media permainan monopoli adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasi dengan sebuah permainan.
- 2) Fokus pada pembelajaran tematik.
- 3) Dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dan siswa.
- 4) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media.
- 5) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok.
- 6) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Adapun keterbatasan atau kekurangan dari pengembangan media permainan monopoli ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media permainan monopoli ini terbatas hanya untuk materi pada tema “Perkembangan Teknologi Transportasi”.

- 2) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif.
- 3) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah
- 4) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi

Validasi produk oleh para ahli serta respon peserta didik terhadap media permainan monopoli

Validasi ahli materi memperoleh penilaian akhir dengan katagori “sangat layak”, yakni sebesar 97% sedangkan validasi ahli media memperoleh penilaian akhir sebesar 97,4% yang termasuk ke dalam katagori “sangat layak”. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media permainan monopoli sudah layak dan baik untuk diujicobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan dua kali tahapan. Produk media pembelajaran permainan monopoli diimplementasikan kepada 12 orang siswa. Kemudian setelah dilakukannya penerapan media permainan monopoli tersebut perlu adanya respon dari peserta didik untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan. Hasil persentase pada tahap 1 untuk respon peserta didik mendapat skor sebesar 85% dan dinyatakan layak. Namun, berdasarkan penilaian yang ada perlu adanya perbaikan-perbaikan dari beberapa skor penilaian terendah, yaitu ada pada poin indikator ketercapaian untuk buku petunjuk permainan dan kemudahan cara bermain. Kemudian setelah menganalisis hasil dari respon peserta didik tersebut maka dilakukan perbaikan dan evaluasi tahap II. Hasil dari uji coba tahap II terhadap media permainan monopoli memperoleh skor sebesar 97% dan dikatagorikan “sangat layak”.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa kelas III SDN 8 Sokong sebagai pengguna produk menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik yang bertema “perkembangan teknologi transportasi”.

Banyak hal yang dapat menghambat dan mengganggu kemajuan belajar, salah satunya adalah minat dan perhatian siswa terhadap bahan ajar ataupun cara penyampaiannya. Perhatian adalah faktor penting dalam usaha belajar anak. Susanto, *at al.*, (2012) menyebutkan bahwa, untuk dapat menjamin pembelajaran yang baik, anak harus

memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajari. Apabila bahan pelajaran itu tidak menarik baginya, maka timbullah rasa bosan dan malas. Maka pendidikan harus mengusahakan agar bahan pelajaran yang diberikan dapat menarik perhatian peserta didik. Salah satunya dengan mengkombinasikan media pembelajaran dengan sebuah permainan. Penerapan media permainan monopoli ini terbukti dapat membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan, dan dapat menarik perhatian peserta didik dilihat dari keaktifan dan semangat belajar pada pembelajaran yang berlangsung.

Kustandi & Darmawan (2020:16) menjelaskan fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual memiliki empat fungsi, yaitu (1) fungsi atensi, berupaya menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik, (2) fungsi afektif, terlihat dari tingkat kesenangan atau keantusiasan peserta didik ketika belajar atau membaca teks bergambar, (3) fungsi kognitif, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan, (4) fungsi Kompensatoris, fungsi ini mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau sajian secara verbal.

KESIMPULAN

Media pembelajaran permainan monopoli ini dikembangkan dengan mengacu pada model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Media yang dikembangkan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada tema “perkembangan teknologi transportasi” untuk siswa kelas III SD. Spesifikasi produk hasil pengembangan, diantaranya adalah 1) papan permainan dengan ukuran 50cm x 50cm, 2) dadu, 3) pion, 4) buku panduan permainan untuk guru dan siswa, 5) kartu pertanyaan katagori (air, udara, darat), 6) kartu kesempatan, 7) kartu bonus, dan 8) pin bintang.

Media permainan monopoli ini sudah melalui beberapa tahap penyempurnaan berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media serta dari respon peserta didik sebagai

subjek penelitian. Persentasi penilaian ahli materi mendapat skor 97,4%, ahli media mendapat skor sebesar 97%, dan dari angket respon peserta didik mendapat skor sebesar 96%. Hasil akhir dari analisis validasi para ahli dan juga dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan monopoli tersebut berada pada tingkat kualifikasi “sangat layak”. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar serta keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses belajarpun menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Mahesti dan Henny (2021) media permainan monopoli dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing karena telah meluangkan banyak waktunya untuk membantu, memberi arahan, dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih pula untuk guru, peserta didik SDN 8 Sokong, dan untuk semua pihak yang telah terlibat dalam proses penelitian.

REFERENSI

Anshori, Lingga Bayu (2016). *Pengembangan media monopoli pendidikan karakter taat beragama islam tentang pelaksanaan sholat dan doa untuk siswa kelas II SD Donotirto Kasihan Bantul* (Skripsi fakultas ilmu pendidikan, Universitas Yogyakarta). diambil dari <https://core.ac.uk> pdf.

Ardhani, Azizah Dwi (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) siswa kelas IV SDN 1 Midang* (Skripsi fakultas ilmu pendidikan, Universitas Mataram).

Fadlillah, M. (2017). *Buku ajar: Bermain dan permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Kasanah, F. K., Nuri, Y., & Prihatin, S. (2019). Pengembangan Media Monopoly Smart Games (MSG) Dalam Pembelajaran Tematik

Kelas IV SD. *Jurnal Seminar Nasional PGSD, Universitas Kanjuruhan Malang*, 3.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.

Mahesti, G., & Henny D. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.

Masduki, Yusron, *et al.* (2019). *Psikologi pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: UAD Press.

Mulyati, Mumun (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Jurnal of Islamic Education, STAI Al-Hikmah Jakarta*, 1(2), 2686-0767.

Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Kencana.

Rayanto, Yudi Hari & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research institute.

Rohman, Miftah Arif (2015). Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera 1. *Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 45-56.

Solekhah (2015). *Pengembangan media monopoli tematik pada tema “tempat tinggalku” untuk siswa kelas IV di SDN Babarsari*. (Skripsi Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta). diambil dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/887>

Sugiyono (2010). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suryani, Nunuk, *et al.* (2019). *Media pembelajaran inofatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, A., Raharjo, & Prastiwi, M., S. (2012). Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Surabaya*, 1(1).

Vikagustanti, D. A., Sudarmin, & Stephani, D. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran

Monopoli Ipa Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), 2252-6617. diambil dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.