

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Monopoli pada Pelajaran PPKn Kelas III SDN Tunjungtirta 2

Anisa Bella Nurainin¹, Imroatul Mufidah², Inviona Ratu Imayuri³, Wilda Amalia Putri⁴, Yeni Rahmawati⁵
Universitas Negeri Malang | inviona.ratu.2307116@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan monopoli pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas III di SDN Tunjungtirta 2. Metode penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) yang dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Monopoli berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan pemahaman materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Media pembelajaran ini efektif menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendorong interaksi antar siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep Pancasila melalui metode permainan interaktif. Tantangan utama yang dihadapi berupa peserta didik yang sering terdistraksi dan kehilangan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Monopoli terbukti efektif memfasilitasi pengembangan pemahaman konsep Pancasila, meningkatkan keinginan belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas III SDN Tunjungtirta 2.

Kata Kunci: Media pembelajaran monopoli, Research and Development

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on Monopoly game in the subject of Pancasila and Civics Education (PPKn) for third grade students at SDN Tunjungtirta 2. The research method uses the Research and Development (R&D) method which uses the ADDIE model. The results showed that Monopoly-based learning media succeeded in increasing students' involvement in the learning process, arousing learning motivation, and increasing understanding of Pancasila and Civics Education materials. This learning media effectively creates a fun learning atmosphere, encourages interaction between students, and facilitates understanding of Pancasila concepts through interactive game methods. The main challenge faced is that students are often distracted and lose focus in learning activities. Thus, Monopolybased learning media proved effective in facilitating the development of understanding of Pancasila concepts, increasing learning motivation, and creating an interactive and fun learning environment for third grade students of SDN Tunjungtirta 2.

Keywords: Monopoly Learning Media, Research and Development

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi pada setiap peserta didik secara menyeluruh. Berdasarkan Perda Kota Malang No.3 Tahun 2014 tentang Sistem Penyelenggaraan Pendidikan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan handal. Untuk menghasilkan sumber daya yang unggul dan handal, memerlukan kerja sama dari berbagai komponen untuk dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, Cahyo (2017).

Metode pembelajaran diskusi dan hafalan sering dipresepsikan sebagai metode pembelajaran yang monoton, karena metode pembelajaran tersebut membuat peserta didik menjadi mudah bosan saat proses kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan urgensi yang dimana peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran, sehingga dari urgensi ini terdapat media pembelajaran yang mampu mengubah paradigma belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pemikiran Suryani (2019), Keberhasilan dalam pembelajaran dan kondisi belajar dipengaruhi oleh beberapa elemen, salah satunya adalah penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam memberikan pesan kepada peserta didik untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk belajar. Hal ini dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Penggunaan media pembelajaran bervariasi yang bertujuan untuk menjadikan

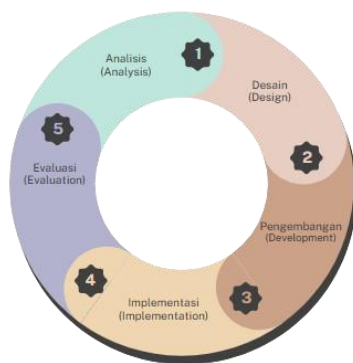
peserta didik tidak mudah merasa bosan. Upaya dari urgensi ini dapat melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli “Belajar Dan Bermain Bersama Kuis Pintar Pancasila” dengan monopoli yang berbentuk segi empat dan terdapat petak-petak gambar, kartu pertanyaan, dadu, dan pion sebagai penanda pemain.

Media pembelajaran interaktif berbasis monopoli adalah media pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, hidup, santai, dan menarik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli ini memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena hal tersebut dapat menjadi sumber belajar paling efektif dalam pembelajaran anak usia Sekolah Dasar.

Rumusan masalah dari penelitian ini (1) Apa saja keperluan awal pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli pada peserta didik SDN 2 Tunjungtirto? ; (2) Bagaimana implementasi prototipe media pembelajaran berbasis monopoli di SDN 2 Tunjungtirto?. Tujuan penulisan artikel ini untuk mendeskripsikan secara komprehensif proses pengembangan media belajar berbasis monopoli “belajar dan bermain bersama kuis pintar Pancasila”, menganalisis efektivitasnya dalam peningkatan minat dan pemahaman peserta didik, serta memberikan kontribusi alternatif dalam media pembelajaran interaktif.

METODE

Metode ini menggunakan *Research and Development (R&D)*, karena di dalam penelitian ini melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran, yaitu pembelajaran interaktif berbasis monopoli. Jenis penelitian ini tepat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran untuk sekarang dan masa mendatang. Model dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena lebih logis dan memiliki langkah-langkah sistematis dalam pengembangan media pembelajaran ini, Mulyatiningsih (2011). Tahapan dalam penelitian dan pengembangan :



Gambar. Tahapan Pengembangan

1. Analisis (Analysis)

Tahap ini adalah mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran, mengidentifikasi inovasi atau solusi yang relevan dengan permasalahan, dan pemikiran inovasi yang akan dikembangkan.

2.Desain (Design)

Tahap ini adalah tahap merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan, meliputi penentuan bentuk dan basis.

3.pengembangan (Development)

Tahap ini adalah proses mewujudkan desain yang telah di rancang menjadi nyata, seperti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli.

4.Implementasi (Implementation)

Tahap ini adalah tahap uji coba media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran yang menarik. Implementasi tersebut berupa media pembelajaran interaktif berbasis monopoli ke peserta didik kelas III SDN Tunjungtirto.

5.Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini bertujuan mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat dapat berhasil dan sesuai dengan harapan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game

Dalam bidang pendidikan, cara pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat penting untuk membuat peserta didik memahami materi pelajaran. Salah satu inovasi dalam pembelajaran adalah melalui media permainan yang dirancang khusus agar sesuai dengan materi pembelajaran. Salah satunya adalah "Kuis Pintar Pancasila," yang menggabungkan unsur pendidikan dengan permainan. Media ini dirancang dengan konsep permainan Monopoli yang telah disesuaikan agar relevan dengan materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Metode pembelajaran melibatkan unsur permainan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik. Permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif serta membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang konkret. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berupa modifikasi game monopoli Pancasila menjadi solusi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan.

Permainan "Kuis Pintar Pancasila" dirancang dengan menggunakan papan monopoli sebagai media pembelajaran utama. Akan tetapi, permainan ini telah mengalami beberapa modifikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan materi Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn). Dengan kombinasi keseruan bermain monopoli dan materi pembelajaran, permainan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang interaktif dan menarik. Berikut adalah beberapa aspek yang mengalami perubahan dalam permainan ini:

1. Materi pembelajaran

Permainan ini dirancang agar dapat mengedukasi siswa sambil bermain melalui penyajian berbagai soal yang berkaitan dengan materi Pancasila. Konsep soal ini dibagi berdasarkan dua jenis kotak yang memiliki warna berbeda pada papan permainan:

a. Kotak warna kuning

Diubah menjadi tempat peserta didik menjawab soal pilihan ganda dengan materi tentang identitas nasional, Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, NKRI, dan UUD Negara Republik Indonesia 1945.

b. Kotak warna biru

Diubah menjadi tempat peserta didik menjawab soal esai dengan materi tentang identitas nasional, Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, NKRI, dan UUD Negara Republik Indonesia 1945.

c. Kotak warna pink

Diubah menjadi tempat siswa untuk melakukan tantangan

2. Properti khusus

Permainan monopoli yang digunakan dalam "Kuis Pintar Pancasila" menggantikan properti asli dengan simbol-simbol yang memiliki relevansi dengan materi Pancasila dan konteks kebangsaan Indonesia. Properti-properti ini memiliki fungsi sebagai pengingat simbolik serta pembelajaran yang mendukung pemahaman peserta didik tentang makna di balik simbol-simbol tersebut. Contoh properti khusus yang dimasukkan dalam permainan ini meliputi:

- a. Lambang negara Indonesia
- b. Lambang sila Pancasila
- c. Rumah adat

Tahap perancangan

1. Tahap perencanaan konsep
2. Desain papan permainan
3. Modifikasi kartu permainan monopoli menjadi soal
4. Perancangan aturan permainan
5. Finalisasi dan pencetakan
6. Implementasi permainan

Inovasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game

Media pembelajaran berbasis monopoli "belajar dan bermain bersama kuis pintar Pancasila" digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam suasana

pembelajaran yang menarik. Didalam permainan monopoli, terdapat materi tentang identitas nasional, Pancasila, Bhinneka Tunggal Ika, NKRI, dan UUD Negara Republik Indonesia 1945. Materi ini disajikan dalam bentuk kartu soal yang berisi pertanyaan pilihan ganda dan esai serta tantangan yang harus diselesaikan peserta didik saat bermain, dengan tingkat kesulitan sesuai dengan materi.

Mekanisme proses kegiatan pembelajaran:

1. Kelas dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok berisi 7 orang
2. Permainan dilakukan dalam 3 sesi. Sesi pertama dimainkan oleh kelompok 1,2, dan 3, sesi kedua dimainkan oleh kelompok 4,5, dan 6, sedangkan sesi ketiga adalah penentuan juara pertama.
3. Setiap kelompok akan melemparkan dadu secara bergiliran
4. Pion akan berhenti di kode soal yang harus dijawab oleh peserta didik
5. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak, dapat melanjutkan ke babak selanjutnya

Media pembelajaran monopoli Pancasila memiliki beberapa keunikan dan kelebihan yang menjadikannya efektif sebagai alat pembelajaran. Penggabungan antara pengetahuan dan permainan mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Format permainan monopoli sudah dikenal memudahkan peserta didik dalam memahami aturan permainan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif karena melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok. Media ini juga mendorong pengembangan berbagai keterampilan seperti kerja sama, dan pengambilan keputusan. Fleksibilitas permainan memungkinkan guru untuk memodifikasi konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tingkat kemampuan peserta didik. Konsep permainan yang interaktif memicu semangat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game

Media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli ini merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki kegiatan belajar sangat menarik dan membantu suasana belajar siswa di SDN 2 Tunjungtirto menjadi senang, hidup, santai, dan menarik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli ini memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena hal tersebut dapat menjadi sumber belajar paling efektif dalam pembelajaran anak usia Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli ini dinamakan "Belajar Dan Bermain Bersama Kuis Pintar

Pancasila” dengan monopoli yang berbentuk persegi dan terdapat petak-petak gambar, kartu pertanyaan, dua buah dadu, dan juga anak pion sebagai penanda pemain.

Tujuan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis monopoli di SDN 2 Tunjungtirta ini yakni untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan sehingga lebih mudah dipahami dan diingat, memanfaatkan media pembelajaran berbasis game ini untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik dan mengurangi kebosanan siswa dalam kelas pembelajaran konvensional, kelompok kami melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan bermain ini yang mendorong interaksi, diskusi, dan kerja sama kelompok, memahami pertanyaan dan menjawab kuis terkait nilai-nilai Pancasila dalam konteks permainan monopoli, membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui simulasi yang ada dalam permainan, dan memanfaatkan kuis dalam permainan untuk menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dengan cara yang inovatif.

Lokasi kegiatan kami ini berada di SDN 2 Tunjungtirta Kota Malang Jawa Timur. Bertepatan pada hari Selasa tanggal November 2024. Sasaran dari kelompok kami yaitu siswa-siswi kelas 3 Sekolah Dasar, dimana kelompok kami mengambil satu kelas untuk menerapkan media pembelajaran kuis Pancasila dalam bentuk monopoli ini. Cara awal kami memperkenalkan media pembelajaran ini dengan penjelasan awal kepada guru dan murid tentang tujuan penggunaan game ini, serta pemberian panduan singkat mengenai aturan bermain kuis monopoli. Kami membagi murid menjadi enam kelompok yang berisikan tujuh orang anak dalam setiap kelompoknya, permainan dilakukan dalam 3 sesi. Sesi pertama untuk kelompok satu (1), dua (2), dan tiga (3), sesi kedua untuk kelompok empat (4), lima (5), dan enam (6), sedangkan sesi ketiga adalah penentuan juara pertama.

Pengaruh media pembelajaran berbasis game dan motivasi belajar siswa.

Kuis Pancasila ini menghadirkan elemen interaktif yang menarik perhatian siswa kelas 3 SDN 2 Tunjungtirta Malang, agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media berbasis game juga memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksperimen, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. sebagian besar media pembelajaran ini memberikan umpan balik instan melalui skor pertanyaan yang benar, dan penghargaan bagi kelompok yang menang dan dapat memotivasi kelompok lain untuk terus berusaha. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar sangat senang karena merasa mampu menyelesaikan tantangan dalam game, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka. Karena sifatnya yang interaktif dan menarik.

Fakto-Faktor Pendukung dan Penghambat yang kelompok kami alami dalam media pembelajaran kuis Pancasila menggunakan monopoli ini:

1. Pendukung
 - Desain game yang menarik dengan tujuan siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
 - Dukungan dari guru dalam mengintegrasikan media dalam pembelajaran.
 - Aksesibilitas sekolah yang baik terhadap kelompok kami.
2. Penghambat:
 - Risiko siswa terlalu fokus pada aspek hiburan dan kurang memahami tujuan belajar.
 - Media ini memerlukan sedikit biaya tambahan.

Dalam pembelajaran berbasis media Kuis Pancasila dengan menggunakan monopoli ini siswa kelas 3 semua terlibat dalam pembelajaran dan wajib menjawab pertanyaan dari kartu pertanyaan yang telah kami siapkan dengan materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas tiga. Kemudian kelompok kami juga melakukan evaluasi setelah acara ini, yakni kelompok kami kurangnya dokumentasi Ketika pembahasan materi.

Pembahasan inti

Media pembelajaran interaktif berbasis game "Belajar dan Bermain Bersama Kuis Pintar Pancasila," berupa permainan monopoli, diimplementasikan di SDN 2 Tunjungtirta, Malang, Jawa Timur pada November 2024. Permainan ini melibatkan siswa kelas 3 dalam enam kelompok yang dibagi perkelompok menjadi 6 siswa, bertujuan mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara interaktif dan menyenangkan. Siswa belajar melalui simulasi, menjawab pertanyaan kuis, dan berkolaborasi, meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri. Meskipun desain game yang menarik dan dukungan guru menjadi faktor pendukung, potensi teralihkannya fokus siswa pada hiburan dan biaya tambahan merupakan penghambat. Evaluasi menunjukkan perlunya peningkatan dokumentasi selama proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila, namun membutuhkan pengelolaan yang cermat untuk menyeimbangkan aspek edukasi dan hiburan.

Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Game

Media pembelajaran berbasis game monopoli dalam penerapannya menghadapi berbagai hambatan dalam pelaksanaannya yang perlu diatasi dengan solusi yang tepat. Dalam aspek teknis, kendala utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan peralatan dan bahan untuk membuat papan monopoli edukatif, seperti kebutuhan kertas

berkualitas, dadu, pion, dan kartu-kartu pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, dapat memanfaatkan bahan alternatif yang mudah didapat atau mengembangkan versi digital menggunakan aplikasi desain sederhana. Selain itu, waktu pembuatan yang cukup panjang juga menjadi tantangan tersendiri, namun dapat diatasi dengan perencanaan yang matang dan pembagian tugas dalam tim.

Dalam proses pembelajaran, manajemen waktu juga menjadi kendala karena permainan monopoli memerlukan waktu yang cukup lama. Solusi yang bisa diterapkan adalah dengan membuat aturan permainan lebih sederhana atau membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil agar permainan berjalan lebih efektif. Penting juga untuk menjaga keseimbangan antara aspek pendidikan dan hiburan, karena sering kali peserta didik terlalu fokus pada aspek permainan dan melupakan materi pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, bisa dibuat aturan tertentu yang mengharuskan peserta didik membuktikan pemahaman mereka tentang materi sebelum dapat melanjutkan permainan.

Pengelolaan kelas juga menjadi tantangan dalam mengendalikan suasana pembelajaran yang bisa menjadi terlalu riuh akibat antusiasme peserta didik. Hal ini dapat diatasi dengan menetapkan aturan yang jelas sebelum permainan dimulai untuk membantu mengatur jalannya permainan. Partisipasi peserta didik juga perlu diperhatikan, di mana beberapa siswa mungkin mendominasi sementara yang lain menjadi pasif. Solusinya adalah dengan membuat sistem rotasi pemain dan memberikan peran khusus untuk setiap anggota kelompok.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis monopoli yang bernama "Belajar Dan Bermain Bersama Kuis Pintar Pancasila" telah berhasil meningkatkan minat belajar pada peserta didik dengan mata pelajaran PPKN. Hasil implementasi di SDN 2 Tunjungtirto menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif, menciptakan suasana belajar menyenangkan, serta motivasi pada peserta didik. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasi ini, terdapat solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini terbukti efektif sebagai alat pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik dengan lebih mendalam dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Daerah (2014). Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 3 Tahun 2014 Tentang Sistem Penyelenggaraan Pendidikan.

Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.

Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.

Mulyatiningsih, E. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabeta