



PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN LUWU TIMUR

Oleh:

Afdholis Zdikrillah^{1*}, Nurdin K², Ervi Rahmadani³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Palopo

*Email: 2102549470@iainpalopo.ac.id¹, nurdink@iainpalopo.ac.id², ervirahmadani@iainpalopo.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3033>

Article info:

Submitted: 02/05/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, merancang desain dan mengembangkan media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur serta mengukur praktikalitas dan evektifitas media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *reasearch and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analiysis, Desain, development, implementation, and evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SDN 170 Mulyasri dengan subjek penelitian sebanyak 18 orang siswa di kelas IV. Objek yang diteliti adalah media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Sedangkan Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan, proses desain media dilakukan dengan menggunakan canva. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli media dan materi dengan kategori sangat valid. Pengujian praktikalitas oleh guru mendapatkan skor 97,5%, sementara tanggapan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85,55%, yang berarti media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Analisis efektivitas berdasarkan hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 27,61%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PPKn, serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Monopoli Pancasila, *Joyful Learning*, Pembelajaran PPKn.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam pengembangan serta pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga sebagai tolak ukur dalam memajukan peradaban sebuah negara. Negara akan dapat dikategorikan maju apa bila persentase pendidikan masyarakatnya tinggi. (Lilis Suryani et al., 2022:24). Menurut Elfachmi dan Amien Kunaefi., (2016:13) Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam rumah dan Masyarakat. Setiap jenjang pendidikan pasti mempunyai aturan atau kebijakan yang disusun secara cermat untuk menyelenggarakan pendidikan secara optimal. Dunia



pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi individu dan membentuk manusia menjadi manusia yang berharga.

Dalam UUD No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa 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 ketrampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Mohammad Fatih & Akbar Safaat., 2023:14). Mata Pelajaran PPKn dikembangkan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter. PPKn diharapkan menjadi wahana edukatif untuk mengembangkan peserta didik memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Hal ini karena Pendidikan Pancasila di lingkungan sekolah berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter dan moral siswa, yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Melalui pendidikan ini, siswa diajarkan untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan, persatuan, dan kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sekolah menjadi wadah yang strategis untuk menanamkan semangat nasionalisme dan cinta tanah air, serta membangun generasi yang berintegritas dan memiliki rasa tanggung jawab sosial yang tinggi.

Sekolah merupakan sarana untuk siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan pengembangan keterampilan dalam kegiatan belajar. Selain itu, sekolah juga memberikan pendidikan moral dan etika sehingga dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang baik bagi siswa. Oleh karena itu, sekolah sebagai pusat pendidikan harus bisa melakukan fungsinya dengan baik sehingga dapat membentuk generasi penerus bangsa. Keberhasilan siswa dalam belajar harus ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai dengan materi yang diberikan sehingga siswa tertarik untuk belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Selain sarana dan prasarana, kompetensi guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti guru harus menguasai materi yang diajarkan kepada siswa serta memberikan apresiasi kepada siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktanya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 170 Mulyasri, sarana dan prasarana memang sudah cukup memadai. Sekolah tersebut telah menyiapkan beberapa proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun sayangnya, fasilitas tersebut jarang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang kurang faham dengan materi yang disampaikan.

Hasil wawancara pada guru kelas IV mengatakan bahwa adanya permasalahan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu, kurangnya media saat belajar dan kurangnya kefokuskan siswa saat sedang belajar terutama pada pembelajaran PPKn pada materi pancasila. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya untuk mempersiapkan materi menjadi faktor penghambat guru dalam membuat media. Dari aspek siswa, tanpa bantuan visual dari media pembelajaran, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Hal ini membuat pembelajaran menjadi monoton dan mengurangi minat serta motivasi mereka yang berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah, yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik mereka. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Candra Puspita Rini, 2023:236). Media pembelajaran juga sangat membantu dalam perkembangan psikologis siswa dalam belajar. Dikatakan demikian, sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Selain media pembelajaran, penggunaan strategi pembelajaran juga sangat penting, karena Strategi pembelajaran berpedoman pada perilaku dan pemikiria siswa, termasuk memori dan daya ingat yang mendukung perkembangan pendidikan sehingga dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap suatu materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut mendorong peneliti untuk mencari solusi, yang diusulkan dalam bentuk pengembangan media monopoli Pancasila yang berbasis strategi *Joyfull*



Learning dalam pembelajaran PPKn, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, cepat dan praktis. Media ini dapat membentuk keaktifan siswa dan dapat membantu siswa mengingat konsep-konsep materi pelajaran. Dengan adanya strategi *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran dimana terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan, jadi siswa akan merasa lebih enjoy. Proses pembelajarannya juga melibatkan siswa secara aktif, media monopoli pancasila yang didesain dengan warna warni dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Disini konsep yang dibuat dalam proses pembelajaran berbasis game menyenangkan yang dibuat oleh guru dengan membuat beberapa kelompok. Dimana kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dari media tersebut akan mendapatkan bintang. Jadi, siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang muncul dengan benar.

Kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan. Penggunaan media monopoli Pancasila dengan berbasiskan Strategi *Joyfull Learning* dapat menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan dan penuh makna bagi para siswa. Selain itu, dengan penggunaan media ini mempunyai manfaat lain yaitu membuat siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan konteks penelitian yang telah diungkapkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk yang dapat mengatasi masalah di lapangan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendekatan yang digunakan adalah *mixed methods*, yaitu gabungan pendekatan kualitatif untuk menganalisis kebutuhan melalui wawancara, dan kuantitatif untuk menguji kepraktisan produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menggagas sebuah media pembelajaran dalam bentuk monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara langsung. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Analisis Fungsi Tugas

Berdasarkan wawancara dengan guru juga diperoleh informasi bahwa banyak hal yang menjadi penyebab siswa sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan terkadang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan mulai dari penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan bervariasi maupun suasana dan kondisi kelas.

Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh melalui analisis tujuan pembelajaran kelas IV B SDN 170 Mulyasri, peneliti menggunakan instrument berupa dokumen yang dilihat dari capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Analisis *setting* instruksional

Berdasarkan hasil analisis angket, 78% siswa tertarik belajar menggunakan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*. Ini adalah indikasi yang kuat bahwa media monopoli dapat menjadi media yang efektif karena hanya 22% siswa yang kurang tertarik dengan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti melakukan suatu kegiatan yakni merancang produk yang mendasari



proses pengembangan media. Rancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual.

- a. Menentukan ukuran papan: Dalam menentukan ukuran papan yang akan digunakan dalam pembuatan media, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Salah satu aspek utama adalah kemudahan dalam membawanya ke berbagai tempat, sehingga media ini dapat digunakan secara fleksibel tanpa mengalami kesulitan dalam mobilitas. Selain itu, aspek penyimpanan juga menjadi pertimbangan, di mana ukuran papan yang dipilih harus memungkinkan untuk disimpan dengan mudah tanpa memerlukan ruang yang terlalu besar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan papan dengan ukuran 35 cm x 35 cm. Ukuran ini dipilih karena dianggap tidak terlalu besar sehingga tetap praktis untuk dibawa dan disimpan, namun juga tidak terlalu kecil sehingga masih memberikan ruang yang cukup untuk menampilkan elemen-elemen permainan secara jelas dan menarik.
- b. Tampilan Visual:
 - 1) Dominasi warna yang ceria dan menarik bagi anak-anak SD.
 - 2) Memuat lambang Pancasila, sila-sila Pancasila, dan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika".
 - 3) Kotak-kotak permainan berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar Pancasila.
- c. Komponen Permainan
 - 1) Kartu Soal & Tantangan: Berisi pertanyaan atau tugas terkait Pancasila.
 - 2) Bidak Pemain: berupa pion yang masing-masing memiliki warna yang berbeda
 - 3) Dadu: Digunakan untuk menentukan langkah pemain.
 - 4) Kartu bintang: Sebagai bentuk reward dalam permainan.
- d. Aturan Permainan
 - 1) Pemain melempar dadu untuk menentukan langkah.
 - 2) Jika berhenti di kotak tertentu, pemain harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan.
 - 3) Pemain yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak atau mencapai titik akhir terlebih dahulu menjadi pemenang

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan Media

- 1) Gambar-gambar tersebut disusun mengelilingi di atas kertas yang berukuran 35x35cm dengan menggunakan aplikasi canva. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar.



Gambar 1 monopoli pancasila

- 2) Setelah desain monopoli selesai selanjutnya yaitu mendesain kartu tantangan, kesempatan dan informasi umum yang berisi soal dan langkah-langkah dalam permainan monopoli.
- 3) Kemudian semua desain yang telah dibuat harus dicetak. Untuk monopoli dicetak dengan menggunakan kertas stiker dan untuk kartu tantangan, kesempatan dan informasi umum, dicetak menggunakan kertas sertifikat. Yang kemudian dilaminating menggunakan plastik.
- 4) Selanjutnya monopoli yang telah dicetak ditempelkan pada papan catur secara presisi dan rapih.
- 5) Lanjut pada pengecatan pion dengan menggunakan cat akrilik, pengecatan tersebut dilakukan secara berulang kali agar mendapatkan warna yang bagus dan rapih



- 6) Dadu dibuat menggunakan kayu dengan ukuran 1,5x1,5cm yang harus dihaluskan menggunakan amplas hingga halus, setelah pengamplasan selesai selanjutnya dadu dicat secara merata dan diberikan penomoran.

Validasi Produk

Pada tahap ini, dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bobot Penilaian	Catatan
1	Tampilan	Ilustrasi dalam media mudah dipahami	3	Valid
2		Informasi yang disampaikan sudah akurat dan mudah dipahami	3	Valid
3		Desain grafis dan visual menarik dan sesuai dengan usia siswa kelas 4 SD.	4	Sangat Valid
4		Elemen visual (gambar, warna, dan font) mudah dipahami dan mendukung pemahaman materi	3	Valid
5	Kualitas	Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan	4	Sangat Valid
6		Mampu mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran	4	Sangat Valid
7		Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman	4	Sangat Valid
8		Petunjuk penggunaan media monopoli Pancasila jelas dan mudah diikuti	3	Valid
9		Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami materi lebih baik	3	Valid
Total Skor				31
Rata-rata Skor				3,44
Persentase Skor				86,11
Kategori				Sangat Valid

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 86,1%, hasil validasi oleh ahli media berada pada kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bobot Penilaian	Keterangan
1	Penyajian Materi	Tujuan pembelajaran yang tercantum sesuai dengan materi yang disajikan dalam media Monopoli Pancasila	4	Sangat Valid
2		Materi disajikan secara sistematis dan mudah diikuti.	4	Sangat Valid
3		Penjelasan dalam materi tidak membingungkan siswa.	4	Sangat Valid



4		Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	Sangat Valid
5		Alur penyampaian materi mengikuti urutan logis dan runtut.	4	Sangat Valid
6		Transisi antarbagian materi berjalan lancar dan terstruktur.	4	Sangat Valid
7		Materi sesuai dengan kurikulum kelas IV SD.	4	Sangat Valid
8	Kualitas Materi	Penyajian materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah untuk siswa kelas IV SD.	4	Sangat Valid
9		Materi mampu menarik perhatian siswa pada tingkat usia yang sesuai.	4	Sangat Valid
10		Informasi dalam materi akurat dan dapat dipercaya.	4	Sangat Valid
11		Materi tidak mengandung kesalahan konsep atau data.	3	Valid
12		Contoh yang diberikan relevan dengan materi yang dibahas.	3	Valid
13		Ilustrasi dalam materi mendukung pemahaman siswa terhadap konsep.	4	Sangat Valid
14		Materi membantu siswa memahami konsep secara mendalam.	4	Sangat Valid
Total Skor			54	
Rata- rata Skor			3,85	
Persentase Skor			96,42	
Kategori			Sangat Valid	

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 96,42%, hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bobot Penilaian	Keterangan
1		Kalimat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.	4	Sangat Valid
2		Pemilihan kata (diksi) dalam media pembelajaran mudah dipahami siswa.	4	Sangat Valid
3	Kevalidan Bahasa	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan multitafsir.	4	Sangat Valid
4		Penyampaian informasi dalam media pembelajaran terasa alami dan mudah dipahami oleh siswa.	3	Valid
5		Media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.	4	Sangat Valid
6		Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.	3	Valid



Total Skor	22
Rata-rata Skor	3,67
Persentase Skor	91,67
Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 91,67%, hasil validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori sangat valid.

Setelah proses validasi produk selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli media, materi dan bahasa agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk, pada penelitian ini tahap uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil atau uji kepraktisan dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi 4 kelompok kemudian maju secara bergiliran untuk memainkan produk berupa media pembelajaran monopoli berbasis *joyfull learning* materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn kepada kelas IV di SDN 170 Mulyasri.

Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No.	Coding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1.	HN	36	40	90%	Sangat Praktis
2.	FA	28	40	70%	Praktis
3.	AG	31	40	77,5%	Praktis
4.	MRH	34	40	85%	Sangat Praktis
5.	ADM	36	40	90%	Sangat Praktis
6.	APM	32	40	80%	Praktis
7.	DS	34	40	85%	Sangat Praktis
8.	MRW	27	40	67,5%	Praktis
9.	BCM	35	40	87,5%	Sangat Praktis
10.	AS	32	40	80%	Praktis
11.	ADK	32	40	80%	Praktis
12.	KAA	36	40	90%	Sangat Praktis
13.	S	32	40	80%	Praktis
14.	SAF	39	40	97,5%	Sangat Praktis
15.	RA	35	40	87,5%	Sangat Praktis
16.	RH	39	40	97,5%	Sangat Praktis
17.	R	40	40	100%	Sangat Praktis
18.	A	38	40	95%	Sangat Praktis
jumlah		616	720		
Rata-rata				85,55%	Sangat Praktis

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa hasil uji praktikalitas memperoleh nilai persentase sebesar 85,55%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas, hasil uji praktikalitas oleh siswa berada pada kategori sangat praktis. Adapun persentasi hasil angket respon guru terhadap uji praktikalitas atau uji coba produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

Aspek yang Dinilai	Bobot Penilaian	Catatan
--------------------	-----------------	---------



1. Media pembelajaran ini mudah dipahami dan digunakan.	4	Sangat Praktis
2. Penggunaan media monopoli Pancasila tidak memakan waktu yang lama.	4	Sangat Praktis
3. Alat atau bahan yang diperlukan untuk media pembelajaran mudah ditemukan dan tersedia.	3	Praktis
4. Media monopoli Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.	4	Sangat Praktis
5. Siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media ini	4	Sangat Praktis
6. Instruksi yang disertakan jelas dan mudah dipahami.	4	Sangat Praktis
7. Media pembelajaran inisiatif lama dan tidak cepat rusak	4	Sangat Praktis
8. Penyimpanan media monopoli Pancasila tidak memerlukan tempat yang terlalu besar.	4	Sangat Praktis
9. Media monopoli Pancasila dapat disesuaikan dengan berbagai materi Pelajaran.	4	Sangat Praktis
10. Media monopoli Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa	4	Sangat Praktis
Total Skor	39	
Rata-rata Skor	3,9	
Persentase Skor	97,5%	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas IV SDN 170 Mulyasri terhadap Media monopoli pancasila, skor yang diperoleh dari angket yaitu 39 dari skor maksimum 40 dengan persentase kepraktisan sebesar 97,5%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas, hasil uji praktikalitas oleh guru berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media monopoli berbasis *Joyfull Learning* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku paket dalam mengajarkan materi ini. Menurut Santoso, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena kurangnya interaksi dan keterlibatan aktif.

Selain itu, minat belajar siswa masih kurang optimal, yang terlihat dari rendahnya partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka sering merasa bosan dengan metode ceramah yang terlalu dominan di kelas, karena kurang memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi secara langsung maupun mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Pembelajaran yang hanya berfokus pada buku cetak juga dianggap kurang menarik,



karena penyajiannya yang statis dan minim variasi, sehingga siswa merasa sulit untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Akibatnya, motivasi belajar mereka cenderung menurun, dan hasil belajar yang dicapai pun belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, agar siswa lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, serta dapat memahami materi dengan lebih baik.

2. Desain media monopoli pancasil berbasis *joyfull learning* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur

Tahap desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran merupakan fase krusial yang menjembatani analisis kebutuhan dengan implementasi produk akhir. Pada tahap ini, peneliti merancang desain media yang nantinya akan dikembangkan, serta memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengguna. Materi difokuskan pancasila, disesuaikan dengan lokasi penelitian. Penentuan capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan tujuan pembelajaran (TP) dilakukan untuk memastikan materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan.

Menurut Syahid, tahap desain berfungsi untuk memverifikasi hasil yang diinginkan dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan dalam pembelajaran (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024:258-268). Desain yang baik akan memastikan bahwa pengalaman belajar yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Hidayat dan Nizar juga menekankan bahwa tahap desain mencakup pembuatan rencana pembelajaran, pemilihan metode pengajaran, dan pengembangan materi ajar (Fitria Hidayat & Muhamad Nizar 2021:28-38).

3. Validitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn.

Validitas media diuji oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Skor rata-rata 91,67% yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media ini sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Handayani, bahasa dalam media pembelajaran harus sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan KBBI agar mudah dipahami siswa.

Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor validitas materi sebesar 96,42%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Fauzan yang menyatakan bahwa materi yang disusun secara sistematis dengan visual pendukung dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Selanjutnya, skor 86,11% dari hasil validasi media menunjukkan bahwa tampilan visual, dan tata letak media telah memenuhi standar kenyamanan pengguna, menarik, dan mudah digunakan. Menurut penelitian Nurdin, desain media pembelajaran yang interaktif dan mudah dinavigasi sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Dengan skor validasi yang tinggi, media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi kecil.

4. Praktikalitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* di kelas IV B SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap siswa dan guru juga menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Uji praktikalitas oleh siswa menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 85,55% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan uji praktikalitas oleh guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 97,5% yang juga berada dalam kategori "sangat praktis".

5. Analisis efektivitas media monopoli pancasila dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 mulyasri kecamatan tomoni kabupaten luwu timur.

Efektivitas media pembelajaran diuji melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa dari 61,89 pada *pretest* menjadi 89,5



pada posttest. Kenaikan sebesar 27,61 poin ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

4. SIMPULAN

Media Monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dikembangkan sebagai solusi atas kebutuhan siswa dan guru akan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, menggantikan metode ceramah yang kurang menarik. Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan nilai kelayakan dari ahli materi, bahasa, dan media masing-masing sebesar 96,42%, 91,67%, dan 86,11%. Uji praktikalitas menunjukkan media ini mudah digunakan dan menarik, dengan skor 85,55% dari siswa dan 97,5% dari guru. Efektivitas media juga terbukti melalui peningkatan hasil belajar siswa sebesar 27,61 poin setelah penggunaan media, yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Safaat, Mohammad Fatih Universitas. "Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 SD LAB UNU Srengat Blitar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. September (2023): 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- Elfachmi, Amien Kunaefi, Pengantar Pendidikan, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016) H.13 2.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Puspita Rini Candra, Syifa Fauziah El-Abida, Saktian Dwi Hartantri, "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.
- Suryani, Lilis, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2596>.
- Syahid, Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. "Model ADDIE Dan ASSURE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–268.