

**PENGEMBANGAN MEDIA MOGA (MONOPOLI GAME) PADA MATERI  
PANCASILA KELAS III SDN 31 CAKRANEGARA TAHUN AJARAN 2022/2023**

Haeriyatul Mona<sup>1</sup>, Arjudin<sup>2</sup>, Khairun Nisa<sup>3</sup>, Prayogi Dwina Angga<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD FKIP Universitas Mataram

[haeriyatulmona@gmail.com](mailto:haeriyatulmona@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to produce a product in the form of game-based MOGA (Monopoly Game) learning media on Pancasila material, to determine the feasibility of MOGA media from the aspect of practicality, effectiveness. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. This study uses 5 stages, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The research was conducted at SDN 31 Cakranegara, Sandubaya District, Cakranegara. Data collection tools using interviews, questionnaires and tests. The results of this research and development are game-based MOGA (Monopoly Game) learning media on Pancasila material for grade III SD. The feasibility of the MOGA (Monopoly Game) media on Pancasila material based on the assessment of the media expert validator got the appropriate criteria with a percentage of 83%, the material experts got very feasible criteria with a percentage of 90.5%, while the teacher's response got very practical criteria with a percentage of 91.6 %. Based on the average results of the pretest and posttest, it was found that the average value was increased by 41.25 and there were 28 students with high criteria for N-gain and 4 students with medium criteria for N-gain. The overall N-gain average value is 0.83 which indicates that the increase in student scores is in the high criteria. If seen from the maximum completeness criteria (KKM), which is 75, then the percentage of students' completeness level is 100% with an average posttest of 90.62. So it can be stated that game-based MOGA (Monopoly Game) media is feasible from the feasibility, practical and effective aspects to be used as a learning medium for class III students at SDN 31 Cakranegara.*

**Keywords:** *Media, Monopoly Game, Pancasila*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran MOGA (Monopoli Game) berbasis permainan pada materi Pancasila, mengetahui kelayakan media MOGA dari aspek kepraktisan, keefektifan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SDN 31 Cakranegara, Kecamatan Sandubaya, Cakranegara. Alat pengumpulan data menggunakan, wawancara, angket dan tes pilihan ganda. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran MOGA (Monopoli Game) berbasis permainan pada materi Pancasila untuk kelas III SD. Kelayakan media MOGA (Monopoli Game) pada materi Pancasila berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria layak dengan persentase 83%, dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase 90,5%, sedangkan respon guru mendapatkan kriteria sangat praktis dengan persentase 91,6%. Berdasarkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttes* didapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 41,25 dan diperoleh *N-gain* dengan kriteria tinggi ada 28

siswa dan 4 siswa memperoleh *N-gain* dengan kriteria sedang. Nilai rata-rata *N-gain* secara keseluruhan sebesar 0,83 yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kriteria tinggi. Jika dilihat dari kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75, maka persentase tingkat ketuntasan nilai siswa sebesar 100% dengan rata-rata *posttest* yaitu 90,62. Maka dapat dinyatakan bahwa media MOGA (Monopoli *Game*) berbasis permainan sudah layak, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III SDN 31 Cakranegara.

Kata Kunci: Media, Monopoli *Game*, Pancasila

## **A. Pendahuluan**

Pada umumnya pembelajaran di sekolah dilakukan secara klasikal, yaitu setiap individu yang berada di kelas yang sama akan mendapatkan materi yang sama, guru yang sama dan fasilitas belajar yang sama. Akan tetapi muncul suatu permasalahan yaitu adanya perbedaan hasil belajar tiap siswa. Hal ini diawali dengan perbedaan daya serap belajar tiap siswa dalam memahami pelajaran. Perbedaan hasil belajar tersebut berupa adanya siswa yang mendapat hasil belajar yang baik, yang cukup, bahkan ada yang kurang dalam hasil belajarnya. Terjadinya perbedaan hasil belajar ini merupakan indikasi adanya beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Slameto (2010) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut seperti faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa yaitu; (a) faktor kesehatan; (b) minat; (c) bakat; (d) motivasi.

Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu, (a) faktor keluarga; (b) faktor sekolah; (c) faktor masyarakat (dalam Nabillah & Abadi, 2019).

Setiap sekolah biasanya memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk dijadikan ukuran keberhasilan belajar siswa. Jika siswa mampu mencapai nilai di atas KKM maka siswa tersebut dianggap telah mencapai target keberhasilan belajar. Ketika hasil belajar siswa belum mencapai standar KKM yang ditentukan berarti siswa tersebut belum mampu memahami materi pelajaran yang diberikan sehingga hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah. Hal ini terjadi pula di SDN 31 Cakranegara, KKM yang ditentukan oleh sekolah pada mata pelajaran PPKn yaitu 75.

Rata-rata nilai UTS kelas III masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Siswa tidak aktif, sering mengantuk bahkan sampai tertidur di

kelas, siswa tidak memiliki motivasi belajar dan tidak memiliki kesiapan belajar yang baik. Rendahnya hasil belajar siswa tidak dapat dibiarkan begitu saja karena akan memberikan dampak yang sangat merugikan. Jika hasil belajar rendah maka akan membuat siswa mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran pada materi selanjutnya, karena hal ini mengindikasikan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nabillah dan Abadi (2019) yakni rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa itu sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan siswa.

Oleh karena hasil belajar itu merupakan hal yang penting, maka sangat dibutuhkannya pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil belajar siswa yang rendah akan memberikan dampak psikologis bagi siswa itu sendiri, karena siswa akan merasa kurang percaya diri dan terbebani saat proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membantu tercapainya pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik, meningkatkan keaktifan, motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, motivasi belajar siswa serta keaktifan siswa sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Marlina et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa, dengan adanya media pembelajaran akan menimbulkan sebuah interaksi antara siswa dan guru (Anjarini, 2017).

Dunia pendidikan saat ini sudah termasuk ke dalam era dunia media, pada era ini guru dituntut untuk mengurangi adanya metode ceramah pada proses pembelajaran, siswa ditekankan untuk terlihat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga peranan media pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan dan menjadi suatu hal yang

sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar (Nurseto, 2021).

Namun pada kenyataannya, tidak semua guru mampu menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sering kali ditemukan.

Hal ini juga terjadi di SDN 31 Cakranegara, sebagaimana berdasarkan hasil wawancara guru di kelas III bahwa dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan buku paket sebagai media dalam menyampaikan materi PPKn khususnya tentang sila-sila pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, guru kelas III lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah serta menjelaskan materinya secara lisan yang dapat mempengaruhi ketertarikan dan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

Guru kelas III juga menyampaikan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang belum

tuntas, hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Nilai KKM yang diberikan pada mata pelajaran PPKn yaitu 75. Dari ke 32 siswa, jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 14 siswa, sedangkan yang tidak tuntas belajar sebanyak 18 siswa, sehingga didapatkan persentase ketuntasan belajar sebesar 43,75%.

Kualitas hasil belajar siswa tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan guru, dampak yang terjadi selama guru tidak menggunakan media yaitu siswa menjadi kurang aktif pada saat kegiatan belajar. Dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran bahwa masih ada siswa yang lebih senang mengerjakan kegiatan yang lain misalnya seperti bermain atau berbicara dengan teman sebangkunya, bahkan ketika pada saat diskusi tanya jawab antara siswa dengan guru, hanya sebagian siswa yang paham dan mampu menjawab pertanyaan guru.

Dilihat dari permasalahan pembelajaran di sekolah tersebut, bahwa pada dasarnya siswa usia sekolah dasar sangat menyukai sebuah permainan. Anak dan bermain

adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena anak tidak lepas dari dunia bermain. Karenanya untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran di sekolah dasar diperlukan sebuah media pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan edukasi.

Media monopoli merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga mampu memberikan suasana belajar menjadi bervariasi dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan (Ulfaeni, 2017).

Media monopoli termasuk permainan edukasi berbentuk papan persegi panjang dengan petak-petak yang memuat gambar-gambar dan materi Pancasila kelas III SD, serta dapat dimainkan secara berkelompok. Media monopoli *game* ini dikembangkan dan diperbaharui dari media monopoli pada umumnya baik dari segi desain maupun konsep permainannya agar dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi Pancasila pada siswa.

Media monopoli *game* dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan

siswa, serta merangsang siswa untuk berpikir kreatif karena soal dalam media ini mengandung pertanyaan yang bervariasi sehingga bisa membantu siswa dalam menguasai materi pelajarannya. Soal yang digunakan yaitu soal *hots* dan *lots*. Pada petak yang memiliki poin 5 berisi soal *hots* (*higher order thinking skill*) dalam hal ini soal *hots* berfungsi untuk melatih siswa berpikir secara kritis dan bertujuan agar proses pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga mampu berpikir secara kreatif. Sedangkan petak yang tidak memiliki poin berisi soal *lots* (*lower order thinking skill*) dalam soal *lots* ini hanya menggali kemampuan siswa dalam mengingat, memahami dan menerapkan materi yang diajarkan.

Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran dapat dibuktikan dari beberapa penelitian terdahulu, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Azizah Dwi Ardhani, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, siswa semangat mengikuti pembelajaran,

dan menjadi lebih aktif. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media hasil penilaian keseluruhan didapatkan 93% dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran monopoli *game* pada materi Pancasila untuk kelas III. Media MOGA akan dilengkapi dengan soal-soal terkait dengan materi Pancasila. Dengan penggunaan media monopoli *game* ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan, memberikan pengalaman belajar baru dan bermakna, memfokuskan perhatian siswa, serta mampu merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2013:407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Model pada

penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 31 Cakranegara, Jl. Peternakan, Selagalas, Kec. Sandubaya, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, 83237. Waktu Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN 31 Cakranegara sebanyak 32 siswa untuk uji coba kelompok besar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara guna untuk mengetahui potensi dan masalah yang terdapat di sekolah tersebut, angket guna mengetahui tingkat validitas media yang dikembangkan melalui uji validitas oleh validator ahli (ahli media dan ahli materi) dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan melalui respon guru, tes guna mengetahui kemampuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto-foto pelaksanaan penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar angket dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran MOGA (Monopoli Game) adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli, sedangkan teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi oleh ahli, skor hasil respon guru dan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media MOGA (Monopoli Game) adalah menggunakan *N-gain*. Menurut Aryani & Mansur (2017:67) *gain* adalah selisih antara *pretest* dan *posttest*. Uji *N-gain* merupakan uji pada data yang diperoleh dengan membandingkan selisih skor *posttest* dan *pretest* dengan selisih skor maksimal dan *posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah kegiatan proses belajar mengajar dilakukan.

Penilaian data yang dihasilkan dari proses validasi ahli media dan ahli materi serta respon guru dapat ditentukan kriteria kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran melalui konversi skala tingkat penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase**

Kelayakar	Kategori	Interpretasi
-----------	----------	--------------

90% - 100%	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Layak	Sedikit revisi
65% - 74%	Cukup Layak	Direvisi secukupnya
55% - 64%	Kurang Layak	Banyak yang harus direvisi
0% - 54%	Tidak Layak	Harus direvisi total

Sumber: Puspasari & Suryaningsih (2019)

**Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase**

Tingkat Pencapaian	Kategori	Interpretasi
90%-100%	Sangat Praktis	Tidak perlu direvisi
80%-89%	Praktis	Sedikit revisi
65%-79%	Cukup Praktis	Direvisi secukupnya
55%-64%	Kurang Praktis	Banyak hal yang direvisi
0%-54%	Tidak Praktis	Diulangi membuat produk

Sumber: Fitra & Maksum (2021)

Hasil pretest dan posttest siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N-gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Tinggi rendahnya *gain* yang dinormalisasikan (*N-gain*) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 3 Kriteria Gain Ternormalisasi**

Nilai N-Gain	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Rendah

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli *game* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi.

#### **Analysis (Analisis)**

Tahap analisis merupakan tahap pertama untuk mengumpulkan informasi atau masalah. Adapun pada tahap ini langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

*Pertama*, analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi di sekolah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Aktivitas dan hasil belajar siswa erat kaitannya dengan kinerja guru di dalam kelas. Kinerja guru sekolah dasar dapat dilihat pada kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan menilai proses belajar mengajar. Proses pembelajaran di kelas III yaitu guru masih menggunakan bantuan buku tema sebagai media pembelajaran serta guru menulis materi di papan tulis dan menjelaskan secara lisan dengan bantuan buku tema, sehingga siswa

menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

*Kedua*, menganalisis kebutuhan dengan menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa serta perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan kondisi belajar yang menyenangkan dan menarik, agar dapat merangsang keaktifan, meningkatkan minat serta motivasi belajarnya. Kondisi pembelajaran seperti itu dapat ditumbuhkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

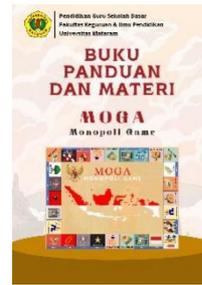
#### **Design (Perancangan)**

Tahap desain yaitu merancang bentuk dan konsep produk berupa media permainan Monopoli *Game*. Monopoli *game* menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa melalui tampilan media yang menarik. Kegiatan desain ini dilakukan dengan membuat rancangan dan konsep media monopoli *game* dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, maka pada tahap perancangan ini, ada beberapa tahapan dalam tahap desain yaitu: *Pertama*, perancangan materi untuk menyesuaikan materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas III. *Kedua*, yaitu perancangan media monopoli *game*. Beberapa tahapan rancangan yang dikembangkan yaitu, merancang konsep media monopoli *game*, mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan dengan materi Pancasila, merancang desain awal papan monopoli *game*, buku panduan dan materi menggunakan aplikasi *canva*. Media monopoli *game* memiliki beberapa komponen seperti papan monopoli *game* berukuran 70 cm x 90 cm memiliki 28 petak, kartu-kartu pada monopoli *game*, buku panduan dan materi, dua buah pion permainan dan satu buah dadu dengan enam sisi.



**Gambar 1. Desain Media MOGA**



**Gambar 2. Buku Panduan MOGA**

### ***Development (Pengembangan)***

Mulyatiningsih (2014:200) menjelaskan bahwa tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Oleh karena itu, tahap pengembangan pada tahap ini setelah media pembelajaran yang dikembangkan sudah direalisasikan, selanjutnya dilakukan penilaian oleh validator sebelum diimplementasikan. Adapun tujuan validasi menurut Lesmono et al., (2021) mengungkapkan bahwa validasi ahli dilakukan untuk mengetahui tingkat validasi dan saran terhadap media oleh ahli.

Pada tahap pengembangan ini ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu, mengembangkan kerangka media monopoli *game* dengan adanya revisi serta saran dan masukan dari validator. Beberapa saran dan masukan dari validator terhadap media monopoli *game* yang dikembangkan yaitu terkait dengan penulisan pada buku panduan monopoli *game* perlu

diperbaiki agar lebih rapi seperti jarak spasi serta pada bagian kartu soal yang semula berbentuk lipat agar dibuat menjadi satu kartu pada umumnya, pada bagian depan terdapat simbol dari sila-sila Pancasila dan pada bagian belakang kartu terdapat soal. Soal tes yang disajikan semula berjumlah 5 butir soal dengan tingkat kesukaran soal mudah dan sedang, kemudian mendapat saran dari validator untuk menambahkan dengan membuat soal sesuai jumlah siswa atau lebih dari 5 butir soal, dan soal tes yang dibuat dengan memperhatikan tingkat kesukaran soal seperti tinggi, rendah dan sedang.



a. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan untuk memvalidasi instrumen-instrumen angket yang telah disusun bertujuan untuk mengetahui bahwa instrumen yang telah dibuat dapat digunakan dan dapat mengukur apa yang hendak dicapai.

b. Validasi Media

Media pembelajaran monopoli *game* diuji kelayakannya oleh dosen ahli media pembelajaran Universitas Mataram. Adapun hasil penilaian validator terhadap media monopoli *game*, dapat dilihat pada tabel berikut.



**Gambar 3 Produk awal media MOGA**

Hasil Validasi Ahli Media

c. Validasi Materi	Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil Persentase	Kriteria
	Validasi ahli	Tampilan			
	Penyajian media	21			
	Bahan	12			

materi pada media pembelajaran monopoli *game* diuji kelayakannya oleh guru kelas III SDN 31 Cakranegara. Adapun hasil

penilaian validator terhadap materi pada media monopoli *game*, dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Jumlah rata-rata tiap indikator</b>	<b>Hasil Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Relevansi	18			
Keakuratan	23			
Komunikatif	9			
Berorientasi pada <i>student centered</i>	16	86	90,5%	Sangat Layak
Kebahasaan	10			
Keterbacaan	10			

### **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap ini produk media monopoli *game* yang sudah divalidasi dan direvisi serta sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada siswa kelas III SDN 31 Cakranegara, selanjutnya dilakukan uji coba atau penerapan media monopoli *game* pada materi Pancasila.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru kelas III SDN 31 Cakranegara terhadap media pembelajaran monopoli *game* berbasis permainan yang telah dikembangkan

oleh peneliti dan untuk melihat kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran monopoli *game* yang sudah dikembangkan, dan untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli *game*. Pada uji coba produk jumlah siswa yang digunakan oleh peneliti yaitu seluruh siswa kelas III SDN 31 Cakranegara yang berjumlah 32 orang.

Adapun hasil respon guru pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6 Respon Guru**

Aspek	Jumlah Skor	Jumlah rata-rata tiap indikator	Hasil Persentase	Kriteria
Materi	22			
Tanggapan terhadap media	33	55	91,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media monopoli game mendapatkan peningkatan hasil belajar pada *posttest* siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,62.

Selanjutnya skor *N-gain* hasil belajar siswa dapat dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam tabel berikut.

**Tabel 7 Kriteria Perolehan Skor *N-gain***

No	Batasan	Kriteria	Jumlah
1	$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi	28
2	$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang	4
3	$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah	0
<b>Jumlah</b>			<b>32</b>

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pada kriteria tinggi memiliki arti apabila siswa mendapatkan nilai *n-gain* 0,70 atau lebih besar daripada 0,70 maka tingkat keefektifan yang didapatkan tinggi, terbilang tinggi karena apabila semakin besar selisih nilai antara nilai *posttest* dengan nilai *pretest* nya maka akan semakin besar *n-gain* yang didapatkan. Sedangkan pada kriteria sedang memiliki arti tingkat keefektifan yang didapatkan sedang apabila nilai yang didapatkan lebih kecil atau kurang dari 0,70. Kemudian pada kriteria rendah ini

memiliki arti jika siswa mendapatkan skor *n-gain* kurang dari 0,30 maka tingkat keefektifan yang didapatkan sedang. Dapat dilihat bahwa ada 28 orang atau 87,5% siswa memperoleh skor *N-gain* dengan kriteria tinggi dan 4 orang atau 12,5% siswa memperoleh skor *N-gain* dengan kriteria sedang. Nilai rata-rata *N-gain* secara keseluruhan sebesar 0,83 yang menunjukkan bahwa peningkatan nilai siswa berada pada kriteria tinggi. Jika dilihat dari kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75, maka persentase tingkat ketuntasan nilai

siswa sebesar 100% dengan rata-rata *posttest* 90,62.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Setelah tahap implementasi selesai dilaksanakan, selanjutnya tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan yaitu tahap evaluasi hasil dari implementasi dan pengujian pada tahap sebelumnya untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Brench (2009) dalam Hidayat & Nizar (2021:33) bahwa tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk baik sebelum maupun sesudah tahap implementasi.

Dari hasil validasi media yang dilakukan dengan dosen ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori "Layak". Hasil validasi ahli materi yang dilakukan dengan guru kelas III SDN 31 Cakranegara memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,5% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil respon guru setelah dilakukan uji coba produk memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,6% dengan kategori "Sangat Praktis", dan nilai *N-gain* secara keseluruhan sebesar 0,83 dengan kriteria "Efektif".

### **D. Kesimpulan**

Pengembangan media MOGA pada penelitian dan pengembangan ini, menggunakan model penelitian ADDIE. Media yang dikembangkan berupa media permainan MOGA (*Monopoli Game*) pada materi Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar, dengan beberapa spesifikasi diantaranya adalah 1) papan MOGA (*Monopoli Game*), 2) dadu, 3) pion, 4) kartu pertanyaan. Media permainan MOGA juga sudah melalui tahapan validasi ahli media dan ahli materi, hasil tes siswa dan respon guru. Hasil akhir dari penilaian terhadap pengembangan media MOGA (*Monopoli Game*) yang dilakukan menunjukkan atau berada pada tingkat kualifikasi layak. Hasil persentase penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 83% berada pada tingkat layak, ahli materi sebesar 90,5% berada pada tingkat sangat layak dan hasil persentase respon guru terhadap media pembelajaran MOGA (*Monopoli Game*) yaitu mendapat hasil persentase 91,6% dengan kriteria sangat praktis, dan nilai *N-Gain* secara keseluruhan sebesar 0,83 dengan kriteria efektif. Maka dapat dinyatakan bahwa media MOGA sudah layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Anjarini, T. (2017). Strategi, Model, Media dan Teknologi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 139-143.
- Aryani, W. Mansur. (2017) Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Mistar Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *PRIMARY*. Vol 09 No.01 Hal 67. <https://jurnal.uinbanten.ac.id>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 28-37.
- Lesmono, dkk. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 1 No. 1, hal. 100-105 (<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/download/23143/9291>)
- Marlina Wahab, A., Susidamaiyanti, & Ramadana. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SDMI*.
- Mulyatingsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nabillah, Tasya & Abadi, Agung Prasetyo. (2019). Faktor Penyebab Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 659-663
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.37638/padamunegeri.v1i1.118>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136-144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>