

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA
TEMA “PERKEMBANGAN TEKNOLOGI” UNTUK SISWA KELAS III SDN 2
PRINGGABAYA UTARA**

Renata Utami Mahardika¹, Muhammad Turmuzi², Khairun Nisa³

¹PGSD FKIP Universitas Mataram

²PGSD FKIP Universitas Mataram

³PGSD FKIP Universitas Mataram

¹renamahardika21@gmail.com, ²mturmuzi@unram.ac.id,

³khairun_nisa@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop media math educational games for grade IV elementary school students and test its feasibility and effectiveness in improving understanding of the concept of fractions. The background of this research is the low interest of students in learning and difficulty in understanding the material, so that interactive and fun media is needed. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects involved material experts, media experts, class teachers, and students. The results of material expert validation obtained a score of 98.6% in the “very feasible” category, while media expert validation reached 90% in the “very feasible” category. Phase I small group test resulted in 85% (category “very interesting”), while phase II increased to 96.7% (category “very interesting”). The results of implementation showed that the educational game media was able to increase learning motivation, student involvement, and better understanding of fraction concepts. Thus, the educational game media developed is declared very feasible and effective for use in learning mathematics elementary schools, and can be an alternative learning innovation to create a more meaningful and enjoyable learning atmosphere.

Keywords: Media Development, Math Educational Games, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan edukatif matematika untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dan kesulitan dalam memahami materi, sehingga dibutuhkan media interaktif dan menyenangkan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru kelas, dan peserta didik. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 98,6% dengan kategori “sangat layak”, sedangkan validasi ahli media mencapai 90% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kelompok kecil tahap I menghasilkan 85%

(kategori “sangat menarik”), sedangkan tahap II meningkat menjadi 96,7% (kategori “sangat menarik”). Hasil implementasi menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep pecahan secara lebih baik. Dengan demikian, media permainan edukatif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, serta dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Kata kunci: Pengembangan Media, Permainan Edukatif Matematika, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses ini bukan hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga pembentukan karakter dan pengembangan potensi agar tercapai keseimbangan serta kesempurnaan dalam kehidupan individu maupun masyarakat. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan profesional dalam mengelola pembelajaran. Kreativitas tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan metode, model, sumber belajar, dan media pembelajaran yang tepat sehingga proses belajar tidak monoton, tetapi menarik, interaktif, serta menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi sebagai sekumpulan konsep,

melainkan dapat mengaitkannya dengan pengalaman nyata.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi awal di kelas III SDN 2 Pringgabaya Utara memperlihatkan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku tematik sebagai sumber utama. Media pembelajaran yang digunakan juga terbatas, yaitu papan tulis, buku paket, dan gambar sederhana. Kondisi ini berdampak pada rendahnya perhatian siswa, suasana belajar yang monoton, serta kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi karena kurangnya variasi media yang dapat membantu mereka belajar secara lebih visual, kontekstual, dan menyenangkan. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki

peran penting untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar.

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa. Hamalik dalam Muhtar dkk. (2020) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan keinginan, menumbuhkan minat baru, serta memberikan pengaruh positif terhadap psikologis siswa. Bagi anak sekolah dasar, penggunaan media yang variatif dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kemampuan masing-masing. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Hamalik dalam Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan perhatian, tetapi juga mengarahkan motivasi belajar, menciptakan interaksi langsung dengan lingkungan, serta mendorong siswa untuk belajar mandiri.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga mendukung pentingnya inovasi media pembelajaran. Solekha (2015) membuktikan bahwa media monopoli tematik pada tema *Tempat Tinggalku* layak digunakan karena mampu meningkatkan keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Vikagustani dalam Lestari (2021) menyatakan bahwa permainan monopoli bermanfaat bagi siswa dalam melatih daya ingat, menguasai materi, serta meningkatkan kemampuan mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis monopoli berpotensi menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada tema *Perkembangan Teknologi* untuk siswa kelas III SDN 2 Pringgabaya Utara. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, inovatif, interaktif, dan efektif. Harapannya,

media ini dapat membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi perkembangan teknologi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji keefektifan suatu produk pembelajaran. Menurut Sukmadinata (2012), penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut dalam dunia nyata. Dengan demikian, penggunaan metode R&D dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada tema "Perkembangan Teknologi" bagi

siswa kelas III SDN 2 Pringgabaya Utara.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini bersifat sistematis, terstruktur, dan interaktif, di mana setiap tahapan saling berkaitan untuk menghasilkan produk yang layak dan efektif (Sezer dkk., 2017). Jadi, ADDIE merupakan salah satu kerangka desain instruksional yang banyak digunakan untuk mengembangkan materi ajar maupun pelatihan karena mampu memberikan arahan komprehensif mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Pada tahap analisis, dilakukan pengkajian terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa, kondisi lingkungan belajar, media yang tersedia, serta kebutuhan akan inovasi dalam kegiatan belajar. Analisis ini memberikan gambaran mengenai pentingnya media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa sekaligus mempermudah pemahaman konsep, sehingga permainan monopoli dipilih sebagai alternatif. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan

merancang struktur media monopoli, meliputi papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, pion, dadu, serta aturan permainan yang disesuaikan dengan materi “Perkembangan Teknologi” dan karakteristik siswa kelas III.

Tahap pengembangan menghasilkan prototipe monopoli pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas isi maupun tampilan produk. Setelah memperoleh masukan dan revisi, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pada kelompok kecil berjumlah 12 siswa kelas III. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa uji coba terbatas perlu dilakukan untuk melihat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk sebelum diimplementasikan lebih luas. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana respon siswa dikumpulkan melalui angket untuk menilai kelayakan produk dari aspek kemudahan penggunaan, keterlibatan, dan manfaat pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket validasi, serta kuesioner respon

siswa. Data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert (1–5) dan Guttman (0–1), dengan kriteria $\geq 75\%$ dinyatakan layak dan $\leq 60\%$ tidak layak (Sugiyono, 2019). Analisis kualitatif diperoleh dari masukan ahli dan siswa yang digunakan sebagai dasar revisi produk akhir. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SDN 2 Pringgabaya Utara, Kabupaten Lombok Timur, dengan populasi seluruh siswa kelas III dan sampel 12 siswa yang dipilih secara acak.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media monopoli pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Perkembangan Teknologi”.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran di SDN 2 Pringgabaya Utara yang masih menggunakan metode konvensional, dominan ceramah, serta minim pemanfaatan

media inovatif. Berdasarkan hasil observasi, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran tematik, khususnya pada tema "Perkembangan Teknologi". Oleh karena itu, pengembangan media berbasis permainan menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan sarana penting untuk menciptakan proses komunikasi edukatif yang efektif antara guru dan siswa. Media dapat merangsang perhatian, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Dengan mengacu pada konsep tersebut, media permainan monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang dengan prinsip kolaborasi antara unsur edukatif dan rekreatif, sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Secara umum, media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, dalam pemilihannya, media pembelajaran

harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti jenis mata pelajaran, kondisi sarana prasarana kelas, serta karakteristik siswa.

Pengembangan media permainan monopoli ini juga didasarkan pada sejumlah manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, menyediakan panduan dan alur pengajaran yang terstruktur, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mempermudah siswa dalam memahami materi ajar, serta meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli yang layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Diharapkan hasil dari pengembangan media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, efektivitas pembelajaran, serta motivasi belajar siswa kelas III, khususnya pada tema 7 tentang perkembangan teknologi, subtema 4 mengenai perkembangan teknologi transportasi. Selain itu, permainan monopoli ini juga dirancang untuk mendukung perkembangan berbagai aspek kecerdasan siswa, seperti

kecerdasan bahasa, logika matematika, visual-spasial, interpersonal, dan intrapersonal. Pengembangan media permainan monopoli ini mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur, sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran (Miranda 2025).

Tahap ini dimulai dengan observasi di SDN 2 Pringgabaya Utara yang menemukan bahwa siswa kesulitan memahami konsep perkembangan teknologi transportasi hanya melalui buku teks. Guru juga mengaku keterbatasan variasi media menjadi salah satu penyebab rendahnya partisipasi siswa. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa siswa lebih responsif terhadap kegiatan berbasis permainan. Hal ini mendukung temuan Hamalik (dalam Muhtar dkk., 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Menurut Arsyad (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi

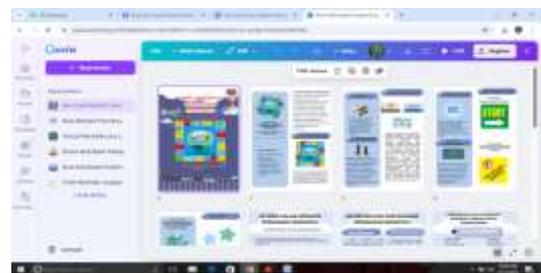
dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif sangat berpengaruh terhadap mutu pembelajaran, keterlibatan aktif siswa, serta capaian hasil belajar mereka. Penggunaan media yang sesuai dan kreatif sesuai dengan materi pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena melibatkan siswa secara langsung dalam prosesnya. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merancang sebuah alat permainan edukatif berupa permainan monopoli yang disesuaikan dengan tema perkembangan teknologi transportasi untuk siswa kelas III SD. Penggunaan media permainan ini mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Tahap desain merupakan langkah perancangan visual serta komponen-komponen utama dalam media pembelajaran permainan monopoli. Pada tahap ini, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dipilih karena

kemampuannya dalam memfasilitasi proses desain secara fleksibel dan efisien sesuai kebutuhan. Kegiatan desain meliputi perancangan jumlah petak pada papan permainan, elemen teks, judul, skema warna, tata letak, serta ilustrasi alat transportasi. Selain itu, dilakukan perancangan terhadap kartu-kartu permainan yang mencakup kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dan kartu bonus. Pion permainan juga dirancang menyerupai bentuk alat transportasi untuk mendukung keterkaitan dengan tema. Tidak hanya itu, buku petunjuk permainan turut dikembangkan sebagai panduan dalam pelaksanaan permainan di kelas. Keseluruhan proses desain ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta selaras dengan tema pembelajaran “Perkembangan Teknologi Transportasi” yang ditujukan bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

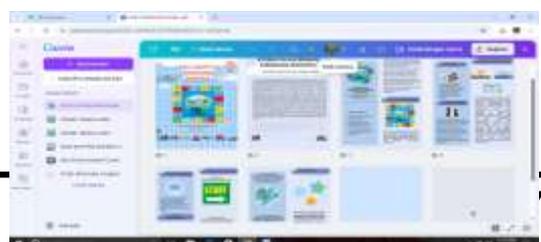
Menurut Mulyatiningsih dalam Husna (2021), tahap pengembangan dalam model ADDIE merupakan proses implementasi dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, seluruh hasil desain yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya kemudian direalisasikan

dalam bentuk prototype media permainan monopoli. Realisasi ini mencakup pembuatan papan permainan, produksi berbagai jenis kartu permainan, pembuatan pion, pin berbentuk bintang, dadu, serta buku panduan permainan yang ditujukan baik untuk peserta didik maupun guru.



Gambar 1. Buku panduan untuk guru

Dari Gambar 1 terlihat bahwa buku panduan guru dirancang untuk memberikan pedoman yang jelas dalam mengimplementasikan permainan monopoli di kelas. Buku ini berisi tujuan pembelajaran, langkah-langkah pelaksanaan, aturan permainan, serta strategi pengelolaan kelas. Keberadaan panduan ini memudahkan guru berperan sebagai fasilitator sekaligus memastikan kegiatan pembelajaran berjalan terarah sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan.



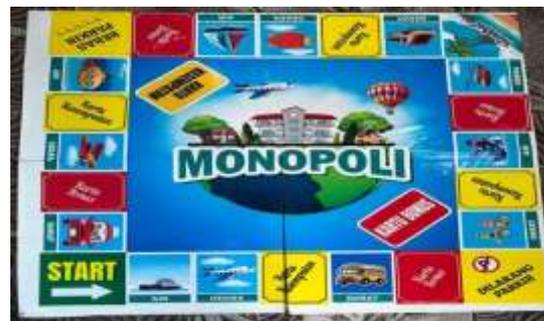
Gambar 2. Buku panduan untuk siswa

Dari Gambar 2 dapat dilihat bahwa buku panduan siswa disusun dengan bahasa sederhana dan ilustrasi menarik agar mudah dipahami oleh siswa kelas III. Panduan ini menjelaskan tata cara bermain, alur perolehan poin, serta aturan permainan secara sistematis. Dengan adanya panduan ini, siswa dapat memahami aturan permainan dengan lebih cepat, berpartisipasi secara aktif, serta mengikuti kegiatan pembelajaran secara lebih mandiri.

Produk media pembelajaran ini kemudian melalui tahap validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan dan kualitas media sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli materi, yaitu Bapak Muhammad Sobri, S.Pd., M.Pd., yang memberikan skor persentase sebesar 98,6% dan masuk dalam kategori "sangat layak". Selain itu, validasi terhadap aspek media dilakukan oleh Bapak Asri Fauzi, S.Pd., M.Pd., yang memberikan skor sebesar 90%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil validasi ini menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran permainan monopoli yang telah dikembangkan ke dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Berikut gambar media pembelajaran permainan monopoli yang dimaksud.



Gambar 3 Tampilan papan permainan monopoli

Dari gambar 3 tampak papan permainan monopoli dirancang dengan ilustrasi alat transportasi tradisional hingga modern yang sesuai dengan subtema Perkembangan Teknologi Transportasi. Setiap petak papan berisi pertanyaan, instruksi, atau tantangan yang harus diselesaikan siswa. Desain papan dibuat berwarna, interaktif, dan dapat dilipat,

sehingga praktis digunakan di kelas dan mampu menarik perhatian siswa.

Pada tahap ini, media diuji coba dalam skala kecil dengan melibatkan 12 peserta didik sebagai subjek uji coba awal. Tujuan dari pelaksanaan uji coba ini adalah untuk mengetahui efektivitas media serta mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan yang mungkin masih terdapat pada produk. Setelah penerapan media, dilakukan pengumpulan tanggapan dari peserta didik sebagai bagian dari evaluasi awal terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon siswa pada tahap pertama, diperoleh persentase sebesar 85%, yang menunjukkan bahwa media dinyatakan layak untuk digunakan. Namun demikian, hasil evaluasi juga mengindikasikan perlunya dilakukan perbaikan pada aspek-aspek tertentu, khususnya pada indikator ketercapaian buku petunjuk permainan dan kemudahan dalam memahami cara bermain.

Tahap akhir dari model ADDIE yaitu tahap Evaluasi. Menurut Enha dalam Ardhani (2020), evaluasi dilakukan untuk melihat respon peserta didik sebagai umpan balik

atas penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, evaluasi dibagi menjadi dua tahap, yaitu evaluasi awal dan evaluasi lanjutan. Evaluasi awal dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian isi, tampilan media, kepraktisan penggunaan, dan daya tarik media permainan monopoli yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian para ahli, media permainan ini dinyatakan layak dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III dan materi pada subtema "Perkembangan Teknologi Transportasi".

Tahap evaluasi lanjutan dilakukan dengan uji coba kelompok kecil kepada peserta didik kelas III SDN 2 Pringgabaya Utara. Respon siswa dikumpulkan melalui angket dengan menggunakan skala Guttman. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media permainan monopoli. Siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa media permainan monopoli memperoleh persentase kelayakan

sebesar 97%, sehingga dapat dinyatakan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran tematik untuk kelas III SD. Penerapan media permainan monopoli ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif maupun sosial. Siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi tinggi saat bermain, serta mampu memahami materi yang disajikan dalam permainan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Meskipun media permainan monopoli yang dikembangkan telah dinyatakan layak, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam proses pengembangan dan penerapannya, yaitu media pembelajaran hanya dikembangkan satu set permainan, sehingga pada saat uji coba siswa harus bermain secara bergantian. Hal ini mengurangi efisiensi waktu dan mengharuskan pembelajaran dilakukan secara bergiliran. Selain itu, penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap kelayakan dan kepraktisan, belum mencakup uji efektivitas media secara lebih mendalam terhadap peningkatan

hasil belajar siswa secara kuantitatif. Materi yang dikembangkan masih terbatas pada satu subtema, yaitu “Perkembangan Teknologi Transportasi”, sehingga belum semua materi atau subtema pada tema “Perkembangan Teknologi” dapat dikemas secara utuh dalam media permainan monopoli ini. Uji coba juga dilaksanakan pada subjek yang relatif kecil (kelompok kecil siswa) dan dalam waktu yang terbatas karena penyesuaian dengan jadwal kegiatan sekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Permainan monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan secara mandiri atau berkelompok. Menurut Piaget (dalam Lestari, 2021), anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran paling efektif dilakukan melalui aktivitas nyata yang dapat diamati dan disentuh secara langsung. Media ini memenuhi prinsip tersebut karena

menghadirkan materi dalam bentuk permainan yang nyata dan berinteraksi dengan siswa. Selain itu, pendekatan ini juga selaras dengan teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikemukakan oleh Keller, di mana media ini mampu menarik perhatian siswa melalui warna dan desain permainan yang menarik, memberikan relevansi karena materi permainan terkait langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa mengenai teknologi transportasi, meningkatkan rasa percaya diri melalui kesempatan menjawab pertanyaan dengan tantangan yang sesuai tingkat kemampuan siswa, serta memberikan kepuasan belajar karena siswa mendapatkan penghargaan berupa poin (bintang) ketika berhasil menyelesaikan tantangan.

Dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Solekhah (2015), Kasanah (2019), dan Intan Permata Sari (2019), pengembangan media ini memiliki keunggulan dalam aspek penambahan kartu bonus dan panduan guru-siswa yang belum ada pada penelitian terdahulu, modifikasi pion yang menampilkan

perkembangan teknologi transportasi dari tradisional ke modern sehingga siswa dapat memahami proses perubahan secara bertahap, serta desain papan permainan yang dapat dilipat dan mudah dibawa, sehingga praktis digunakan di kelas dengan keterbatasan ruang. Penelitian ini juga menegaskan temuan sebelumnya bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar. Namun demikian, penelitian ini memberikan pembaruan berupa pengembangan media yang lebih kontekstual dan sesuai dengan tema kurikulum yang berlaku di sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran permainan monopoli ini dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Melalui setiap tahapan tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk tema "Perkembangan Teknologi Transportasi" pada pembelajaran

tematik kelas III SD. Spesifikasi produk hasil pengembangan terdiri dari 1) Papan permainan berukuran 50 cm x 50 cm yang didesain secara tematik, 2) Dadu berbahan kain flanel, 3) Pion berbentuk alat transportasi tradisional dan modern, 4) Buku panduan permainan untuk guru dan siswa, 5) Kartu pertanyaan dengan kategori transportasi air, darat, dan udara, 6) Kartu kesempatan, 7) Kartu bonus berisi tantangan atau soal, serta 8) Pin bintang sebagai indikator perolehan poin peserta didik.

Media ini telah melalui beberapa tahap penyempurnaan yang didasarkan pada validasi ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari peserta didik sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh Skor dari ahli materi sebesar 97,4%, Skor dari ahli media sebesar 97%, dan Respon peserta didik mencapai 96%.

Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran permainan monopoli ini dikategorikan dalam tingkat kelayakan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Implementasi media dalam pembelajaran terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang

lebih menyenangkan, meningkatkan semangat dan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan dan partisipasi siswa secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Y., & Putra, H. (2020). Inovasi media pembelajaran berbasis permainan tradisional dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 87–95.
- Ardhani, R. (2020). *Evaluasi pembelajaran: Teori dan praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Fauzi, A., & Rahmawati, D. (2021). Pengaruh penggunaan media board game terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54.
- Hamalik, O. (2020). Media pendidikan: Peranan dan fungsinya dalam proses belajar mengajar. Dalam Muhtar, T., Sari, N., & Yuliani, D. (Eds.), *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 115–126.

- Hidayat, M., & Lestari, I. (2022). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(2), 123–135.
- Indrawan, B., & Saputra, R. (2021). Media pembelajaran inovatif berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 55–64.
- Kasanah, U. (2019). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 150–159.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Kurniawan, D., & Yuliana, R. (2022). Board game sebagai media inovatif dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 221–231.
- Lestari, N. (2021). Teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(1), 45–53.
- Muhtar, T., Rahman, A., & Yusuf, M. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 45–53.
- Permata Sari, I. (2019). Pengembangan media permainan edukatif berbasis monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 33–42.
- Sezer, B., Karaoglan Yilmaz, F. G., & Yilmaz, R. (2017). *Integration of cloud computing services to learning management systems*. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(2), 69–82.
- Solekhah, H. (2015). Pengembangan media monopoli tematik pada tema “Tempat Tinggalku” untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 45–56.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, L., & Kurniawati, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 110–119.