

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Andi Reski Dwi Yuliana¹, Ahmad Syawaluddin², Bhakti Prima Findiga
Hermuttaqien³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

[¹dwiana2207@gmail.com](mailto:dwiana2207@gmail.com), [²unmsyawal.patarai@gmail.com](mailto:unmsyawal.patarai@gmail.com), [³bhakti@unm.ac.id](mailto:bhakti@unm.ac.id)

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan Monopoly sebagai sarana pendidikan seni budaya bagi siswa kelas empat sekolah dasar serta mengevaluasi kelayakan produk tersebut. Model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan dalam metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 48 Barru pada siswa kelas empat. Wawancara, observasi, lembar validasi ahli, serta kuesioner tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data. Berdasarkan temuan, bahan pembelajaran Monopoly dianggap sesuai untuk penggunaan pendidikan. Meskipun tanggapan siswa mencapai 82% dan diklasifikasikan sebagai sangat layak, hasil validasi ahli terhadap materi tersebut masuk dalam kategori baik. Khususnya terkait dengan perumahan tradisional, media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap konten seni budaya. Oleh karena itu, media Monopoly dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran alternatif untuk pembelajaran seni budaya di kelas empat.

Keywords: *arts and culture, development, monopoly, students*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan Monopoly sebagai sarana pendidikan seni budaya bagi siswa kelas empat sekolah dasar serta mengevaluasi kelayakan produk tersebut. Model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan dalam metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 48 Barru pada siswa kelas empat. Wawancara, observasi, lembar validasi ahli, serta kuesioner tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mengumpulkan data. Berdasarkan temuan, bahan pembelajaran Monopoly dianggap sesuai untuk penggunaan pendidikan. Meskipun tanggapan siswa mencapai 82% dan diklasifikasikan sebagai sangat layak, hasil validasi ahli terhadap materi tersebut masuk dalam kategori baik. Khususnya terkait dengan perumahan tradisional, media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap konten seni budaya. Oleh karena itu,

media Monopoly dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran alternatif untuk pembelajaran seni budaya di kelas empat.

Kata Kunci: monopoli, pengembangan, seni budaya, siswa

A. Pendahuluan

Kemajuan pendidikan di era modern mendorong inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyajikan materi secara lebih efektif dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan menjadikannya lebih konkret dan mudah dipahami.

Masih terdapat sejumlah tantangan di kelas Sekolah Dasar, khususnya di kelas Seni Budaya. Proses pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa yang menggunakan alat pembelajaran inovatif kurang memperhatikan dan mengalami

kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini berdampak pada partisipasi dan motivasi belajar siswa di kelas Seni Budaya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang mendukung pembelajaran yang konkret, menarik, dan memotivasi. Oleh karena itu, diperlukan media pendidikan yang dapat menyesuaikan dengan karakteristik tersebut, salah satunya melalui penggunaan media berbasis permainan. Media pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan aktif sehingga siswa dapat belajar tanpa terganggu.

Salah satu jenis media yang dapat dikembangkan adalah media monopoli. Media monopoli adalah jenis permainan yang dapat diubah menjadi media pendidikan dengan memasukkan unsur materi ke dalam setiap aspek permainan. Penggunaan media monopoli di kelas memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif siswa, dan

membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah melalui pembelajaran bahasa.

Penelitian ini, media monopoli digunakan untuk mengajarkan Seni Budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Pemilihan materi ini didasarkan pada pentingnya mengajarkan adat istiadat lokal kepada siswa sebagai upaya pelestarian budaya sejak dini. Selain itu, materi adat dianggap cocok untuk digunakan dalam format permainan karena dapat disajikan secara interaktif dan visual.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Monopoli, juga sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran, yang menyatakan bahwa siswa secara aktif mengembangkan pengetahuan mereka melalui kegiatan belajar. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan pemecahan masalah. Media Monopoli dapat membantu siswa belajar secara kolaboratif, meningkatkan interaksi sosial, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan mereka

dalam situasi yang menantang dan tidak menentu.

Selain itu, diharapkan pengembangan media monopoli dalam pendidikan Seni Budaya dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah Dasar, khususnya dalam menumbuhkan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media monopoli dapat mengatasi tantangan pembelajaran yang monoton saat ini dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memikat bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pengembangan media monopoli serta produksi media yang dapat digunakan dalam pendidikan Seni Budaya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media monopoli yang valid, praktis, dan bermanfaat untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar dan mengevaluasi keefektifannya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima komponen berikut: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Model ini dipilih karena memiliki pendekatan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran.

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar melalui analisis kebutuhan belajar, analisis karakteristik siswa, dan analisis bahan pembelajaran. Pada fase ini, diamati bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar membutuhkan bahan pendidikan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka, yang cenderung mendorong kegiatan belajar. Selain itu, bahan Seni Budaya, khususnya yang berkaitan dengan rumah, membutuhkan media visual agar siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah.

Tahap perancangan dilakukan dengan menggunakan media monopoli yang akan dikembangkan. Penyusunan kartu soal dan kartu permainan, desain papan monopoli, penyusunan konsep permainan, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi dan kuesioner tanggapan, semuanya termasuk dalam tahap perancangan. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar mudah digunakan dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk media monopoli sesuai dengan desain yang telah diselesaikan. Untuk memahami kelayakan media dari segi isi, tampilan, dan penggunaan, produk yang dihasilkan kemudian dievaluasi oleh para ahli materi dan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk tinjauan dan analisis media sebelum disajikan kepada siswa.

Proses implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil di kalangan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan uji coba ini adalah untuk memahami tanggapan siswa terhadap media monopoli yang telah dikembangkan. Selama fase ini, siswa menggunakan media monopoli dalam

kegiatan belajar mereka dan kemudian memberikan umpan balik melalui kuesioner tanggapan. Setiap tahap pengembangan dievaluasi secara terstruktur. Tujuan evaluasi ini adalah untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada media berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan siswa. Hasilnya, media yang dihasilkan dapat memenuhi persyaratan untuk dianggap sebagai media pendidikan.

Subjek penelitian ini adalah seorang siswa kelas empat di Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, kuesioner, dan wawancara. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli untuk menentukan kelayakan media dan kuesioner respon siswa untuk menentukan tingkat daya tarik dan kepraktisan media. Data yang diperoleh melalui pengumpulan data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan mengukur hasil penilaian, yang kemudian dikategorikan sesuai dengan kriteria kelayakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli untuk materi pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan paradigma ADDIE, yang terdiri dari enam langkah, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pendidikan Seni Budaya di kelas IV masih didominasi oleh metode konvensional dan belum didukung oleh media pendidikan. Siswa umumnya kurang aktif dan kesulitan memahami materi, terutama terkait materi visual seperti adat. Oleh karena itu, media pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan.

Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan media monopoli yang menghasilkan materi adat untuk digunakan di rumah. Media ini meliputi papan permainan, kartu pertanyaan, kartu kesempatan, pion, dan aturan permainan. Setiap komponen dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa di sekolah dasar sehingga

mudah digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media monopoli termasuk dalam kategori baik dengan persentase sekitar 52%, sehingga media ini dapat dinilai layak digunakan dengan beberapa penyesuaian. Setelah direvisi, media tersebut kemudian diterapkan di kelas melalui uji coba kelompok kecil.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap media monopoli sangat positif, dengan persentase sekitar 82%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Siswa terlihat lebih terlibat, antusias, dan penuh perhatian selama proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Adapun rekapitulasi hasil validasi dan respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 hasil Validasi dan Respon Siswa

No	Validator dan Responden	Nilai	Kategori
1	Ahli Materi	52%	Baik
2	Ahli Media	39%	Cukup
3	Siswa	82%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang telah disebutkan di atas, media monopoli yang dikembangkan memenuhi

persyaratan untuk diklasifikasikan sebagai media pendidikan. Penggunaan media semacam ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini berkaitan dengan konsep pembelajaran berbasis permainan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, media monopoli mendorong pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi memperkuat kesadaran sosial dan emosional mereka. Meskipun hasil validasi menunjukkan bahwa kategori media ini baik, beberapa aspek masih perlu diperhatikan, terutama dalam desain tampilan dan materi. Namun, setelah direvisi, media monopoli menjadi lebih efektif dan sesuai untuk digunakan dalam pendidikan.

Secara umum, penggunaan media monopoli dalam pendidikan Seni Budaya bermanfaat karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan mereka memahami materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi teman-teman sekelas mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi dan analisis, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar monopoli untuk siswa kelas IV mata pelajaran Seni Budaya di sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE telah berhasil diselesaikan. Media yang dikembangkan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, yang masuk dalam kategori baik dengan persentase sekitar 52%, dan tanggapan siswa, yang masuk dalam kategori sangat layak dengan persentase sekitar 82%.

Penggunaan media monopoli dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan memotivasi mereka melalui kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media monopoli dapat dianggap sebagai alternatif media pengajaran yang inovatif dan efektif untuk mata pelajaran Seni Budaya di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.

Clark, R. C., Nguyen, F., & Sweller, J. (2020). *Efficiency in learning: Evidencebased guidelines to manage cognitive load*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Firdausi, R. (2018). *Pendidikan Karakter Melalui Permainan Monopoli*. *Jurnal Pendidikan Karakter*.

Freedman, K. (2021). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art*. New York, NY: Teachers College

Press.Handayaniingrum, D. (2024). *Inovasi dan Kreativitas dalam Seni Budaya*. *Jurnal Seni dan Teknologi*.

Hartoyo, R. (2020). *Interaksi Sosial dalam Kegiatan Seni Budaya*. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*.

Hendrawan, A., & Sari, M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Seni Budaya pada Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 1(2), 77-90.

Hendrawan, R., & Sari, D. (2024). *Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali.

Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., & Sheridan, K. (2021). *Studio thinking 2:The real benefits of visual arts education*. New York, NY: Teachers College Press.

Irawan, B. (2019). *Keterampilan Sosial melalui Permainan Edukatif*. *Jurnal Psikologi*.

- Jazuli, M. (2020). Seni Budaya: Pembelajaran dan Pengembangan Kreativitas Siswa. *Jurnal Seni dan Budaya*.
- Kemdikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2020). *Keragaman Seni Budaya Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Monopoli sebagai permainan edukatif*. Diakses dari kemdikbud.go.id
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2021). *Panduan Pendidikan Seni Budaya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Khoirun, A. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif: Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Mankiw, N. G. (2021). *Principles of Economics*. Boston: Cengage
- Masruti. (2020). *Penggunaan media monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123–130.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., Kalman, H. K., & Kemp, J. E. (2019). *Designing Effective Instruction*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Mulyasa, E. (2023). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muqdamien, A., Supriyadi, S., & Tanjung, R. (2021). *Langkah-langkah Pengembangan Model 4D dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Unindra.
- Muqdamien, A., Sari, D. P., & Handayani, R. (2021). *Model pengembangan 4D dalam pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 120–130.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Putri, L. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (3), 101-115.
- Prabali, R., & Sukmana, A. (2021). *Dampak Media Monopoli terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2020). *Designing and Developing Training Programs: Pfeiffer Annual*. Wiley.
- Riyadi, R. A. (2023). *Pengembangan media permainan monopoli untuk materi seni rupa tiga dimensi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 50–60.
- Rohman, M. A., & Mutmainnah, S. (2023). *Pengembangan media permainan monopoli pada*

- pembelajaran seni rupa tiga dimensi. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 1–10.
- Rosyidah. (2024). Pendidikan dan Pembelajaran: Peran Seni Budaya dalam Pembentukan Karakter. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, D. (2018). Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Sari, R. (2022). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 45-60.
- Sella, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran: Teori dan Praktik. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2021). Metode penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. (2021). Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparyanto, & Rosad. (2020). Metode penelitian kualitatif dalam pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutanto, R. (2023). Game Based Learning di Sekolah Dasar; Peluang dan Tantangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 34-49
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2021). Instructional technology and media for learning (13th ed.). New York, NY: Pearson.
- Syahsiyah. (2018). Sejarah Permainan Monopoli dan Perkembangannya. Pustaka Setia.
- Wijaya, P., & Lubis, S. (2024). Desain Media Pembelajaran Edukasif untuk Pembelajaran Keterampilan Seni pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Desain Pembelajaran*, 3(1), 21-38.
- Yusnaldi, A. (2020). Pentingnya Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk Mengasah Bakat Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Seni*