

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MOCA (MONOPOLI PANCASILA)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM
DARUNGAN TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

**Bella Umro Isyah Febriyanti
NIM. T20194065**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MOCA (MONOPOLI PANCASILA)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM
DARUNGAN TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**


SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Bella Umro Isyah Febriyanti
NIM. T20194065

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Disetujui Pembimbing
J E M B E R


Erfan Efendi, M.Pd.I
NUP. 20160365

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN MOCA (MONOPOLI PANCASILA)
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDLATUL ULUM
DARUNGAN TANGGUL JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 09 November 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I.
NUP. 20161366

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I

2. Erfan Efendi, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

لَا يَنْهَى اللَّهُ عَنِ الَّذِينَ لَمْ يُقَاتِلُوكُمْ فِي الدِّينِ وَلَمْ يُخْرِجُوكُمْ مِنْ دِيَارِكُمْ أَنْ تَبَرُّوهُمْ
وَتُقْسُوا إِلَيْهِمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُقْسِطِينَ ۙ (الْمُتَحَنِّنُ/60:8)

Artinya: “Allah tidak melarang kamu berbuat baik dan berlaku adil terhadap orang-orang yang tidak memerangimu dalam urusan agama dan tidak mengusir kamu dari kampung halamanmu. Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang berlaku adil”. (Q.S. Al-Mumtahanah/60:8)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 21-30”, (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an), 811.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan karya ini sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku.

1. Cinta pertama dan panutanku Bapak Syahid serta pintu syurgaku Ibu Aryani selaku orang tua saya, Terimakasih atas doa dan dukungannya, pengorbanan, serta kasih sayang dengan setulus hati, yang mendidik mulai dari kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamin.
2. Adik kandung saya, Naizyilah Okta Dwi Anisyah. Terimakasih telah memberi dukungan, serta doa. Perjalanan masih panjang tetap semangat dalam menuntut ilmu semoga apa yang dicita-citakan tercapai, Aamin.
3. Teruntuk Paman saya Jumari serta keluarga besar. Terimakasih sudah berperan penting selama penulis menempuh pendidikan disini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

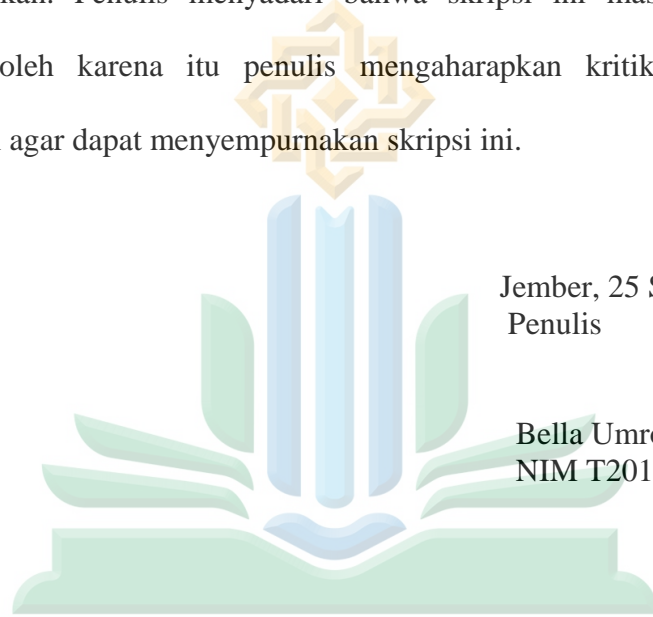
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa kabar gembira bagi umat yang bertaqwa. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak orang tentunya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas yang memadai selama kami menuntut ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan persetujuan pada skripsi ini.
3. Bapak Dr. Rif’an Humaidi, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktunya dan menerima judul skripsi ini.

5. Bapak Erfan Efendi, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan guna selesainya skripsi ini.
6. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat kepada penulis.
7. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, selaku dosen validator ahli media yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan dan banyak memberikan bimbingan serta arahan.
8. Bapak Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I, selaku dosen validator ahli materi yang sudah memberikan arahan dan bimbingan untuk produk yang saya kembangkan.
9. Segenap dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis.
10. Bapak Abdur Rahman, S.Pd.I, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.
11. Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md, selaku guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember yang membantu memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama peneliti melakukan penelitian.

12. Terimakasih peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember yang sudah bersedia memberikan informasi mengenai data penelitian skripsi.

Tiada kata yang terucap selain doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.



Jember, 25 September 2023
Penulis

Bella Umro Isyah Febriyanti
NIM T20194065

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Bella Umro Isyah Febriyanti 2023: “*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024*”.

Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran, Monopoli Pancasila, Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar peserta didik, mempermudah guru dalam memaparkan pesan serta menimbulkan semangat peserta didik dalam belajar. Dapat dikatakan peserta didik tingkat sekolah dasar masih gemar bermain, maka dari itu pembelajaran harus memberikan suasana bermain tanpa mengabaikan tujuan belajar. Salah satunya dapat ditempuh dengan pembelajaran berbasis permainan. Pengembangan media permainan MOCA (monopoli pancasila) sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sekaligus melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini: (1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun 2023/2024, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun 2023/2024.

Berdasarkan hal tersebut penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun 2023/2024, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun 2023/2024.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan (1) Produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini adalah media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V Bab 1 tentang Pancasila dalam Kehidupanku (2) Hasil kelayakan media dibuktikan dengan hasil kevalidan yang berdasarkan pada hasil validasi para ahli yaitu validasi dari ahli media sebesar 95%, validasi ahli materi sebesar 92,5%, dan validasi dari ahli pembelajaran sebesar 84%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori.....	24

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	41
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	44
C. Uji Coba Produk	47
1. Desain Uji Coba.....	47
2. Subjek Uji Coba.....	47
3. Jenis Data	49
4. Instrument Pengumpulan Data.....	49
5. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	56
A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah	56
B. Penyajian Data Uji Coba	59
C. Analisis Data.....	73
D. Revisi Produk	76
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	78
A. Kajian Produk Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila).....	78
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	85
C. Kesimpulan	86
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	22
3.1 Validasi Ahli	48
3.2 Skala Likert	53
3.3 Kriteria Kelayakan Media	54
3.4 Analisis Data Peserta Didik.....	55
4.1 Daftar Tenaga Kependidikan MIRU Darungan	57
4.2 Daftar Nama Peserta Didik MIRU Darungan	58
4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	67
4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	68
4.6 Hasil Validasi Beberapa Validator	74
4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	75
4.8 Hasil Revisi Produk	77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

1.1 Bentuk media permainan MOCA.....	10
3.1 Model penelitian ADDIE	43
4.1 Bahan-bahan permainan MOCA.....	64
4.2 Desain awal permainan MOCA	65
4.3 Kegiatan pembelajaran.....	70
4.4 Peserta didik menyebutkan penerapan nilai-nilai Pancasila	71
4.5 Penggunaan media permainan MOCA.....	71



DAFTAR LAMPIRAN

1. Matriks Penelitian
2. Surat Pernyataan Keaslian Tulisan
3. Validasi Ahli Media Pembelajaran
4. Validasi Ahli Materi Pembelajaran
5. Validai Ahli Pembelajaran
6. Hasil Wawancara
7. Angket Peserta Didik
8. Soal Evaluasi
9. Jurnal Kegiatan
10. Surat Selesai Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya zaman menuntut manusia menuju perubahan lebih baik dari yang sebelumnya ataupun sebaliknya. Untuk menjadikan seseorang menuju kebaikan yang berkualitas dari sebelumnya hanya melalui pendidikan.² Melalui pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusiaan diwariskan, bukan sekedar diwariskan saja namun menginternalisasi dalam watak dan juga kepribadian.

Melalui pemikiran serta perubahan peradaban, manusia sepakat bahwasannya pendidikan itu penting, walaupun dengan latar belakang dan cara pandang berbeda dalam melihat keutamaannya.³ Menurut UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar sekaligus terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁴

Dalam sudut pandang keagamaan, menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap manusia yang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam

² Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), 1.

³ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 2.

⁴ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & Dosen, 2.

rangka meningkatkan derajat kehidupan manusia. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Alaq ayat 1- 5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ ٥ (العلق/96:1-5)

Artinya: “(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (2) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (3) Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia (4) yang mengajar (manusia) dengan pena (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S Al-'Alaq/96:1-5).⁵

Ayat diatas memerintah kepada manusia untuk mempelajari, membaca, belajar, dan penelitian ilmiah terhadap pembuatan manusia itu sendiri. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Al-Qur'an berulang kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa adanya pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara.⁶

Terdapat beberapa point utama yang menjelaskan tentang menuntut ilmu, yaitu: 1) Mereka yang menuntut ilmu dan memahami ajaran agamanya akan dimudahkan untuk menjaga diri dari kesesatan dan menjauhi larangan-Nya. 2) Fungsi ilmu semata-mata untuk mencerdaskan umat. 3) Sebaik-baik orang yang berilmu ialah orang yang menyebarkan ilmunya dan mengajarkan orang

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia, “Al-Qura'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 21-30”, (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an), 902.

⁶ Abd Rahman et al., “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan,” Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, Vol. 2, No. 1: 1–8, 2022.

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>

lain. Untuk itu seorang muslim memiliki tiga kewajiban dalam bidang ilmu pengetahuan yakni menuntut ilmu, mengamalkannya, kemudian mengajarkannya kepada orang lain. Oleh karena itu guru diharapkan dapat mengembangkan berbagai pengetahuan, misalnya metode, media, strategi dalam mengajar, dan ilmu-ilmu lain yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Fakta menunjukkan bahwa dalam melaksanakan tugasnya, para guru kerap menghadapi berbagai kendala yang menghambat proses belajar mengajar⁷. Mengajar adalah seluruh kegiatan dan tindakan yang diupayakan oleh guru untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Untuk itu guru dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar, melaksanakan kegiatan di dalam dan di luar kelas.⁸

Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada peserta didik di kelas.⁹ Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman gaya belajar peserta didik, mempermudah guru dalam memaparkan pesan serta menimbulkan semangat peserta didik dalam belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, metode sangat diperlukan oleh guru, penggunaan metode dapat dilakukan secara bervariasi disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga suasana belajar semakin menarik dan tidak membosankan

⁷ Ahmad Izzan, *Membangun Guru Berkarakter*, (Bandung: Humaniora, 2012), 31-32.

⁸ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), 4-6.

⁹ M. Ghofar Rohman dan Purnomo Hadi Susilo, "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 8, No. 1: 174, 2019.

bagi peserta didik. Namun, bisa saja penggunaan metode yang bervariasi malah menjadikan kegiatan belajar tidak menguntungkan jika metode yang digunakan tidak tepat. Oleh sebab itu, dalam menggunakan metode pembelajaran dibutuhkan kompetensi guru untuk memilih metode yang tepat.¹⁰

Dapat dikatakan yang mana peserta didik tingkat sekolah dasar masih gemar bermain dan dunia mereka penuh dengan nuansa bermain. Maka dari itu pembelajaran harus memberikan suasana bermain tanpa mengabaikan tujuan belajar. Salah satunya dapat ditempuh yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain yaitu pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan adalah permainan yang didesain khusus untuk pembelajaran. Desain tersebut harus mampu mengaitkan antar materi, konsep-konsep, pemahaman terhadap peristiwa, serta keterampilan yang harus dimiliki seorang anak sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Terdapat banyak manfaat yang bisa diambil dari pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik anak.¹¹

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bapak Abdur Rahman, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MI Raudlatul Ulum Darungan didapati bahwa sebagian besar guru jarang mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Masih banyak guru yang hanya memanfaatkan media seadanya seperti buku, papan tulis, dan

¹⁰ Hani Subakti et al, *Inovasi Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2021), 9.

¹¹ Apri Damai Sagita Krissandi, *Anang Sudigdo, dan Adhi Surya Nugraha, Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), 106-107.

laptop hanya sesekali.¹² Penggunaan media yang masih bersifat umum menjadikan proses pembelajaran tidak begitu aktif karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran kurang tercapai. Karena aspek yang mempengaruhi terlaksananya tujuan pembelajaran salah satunya ialah aspek media pembelajaran.

Wawancara juga dilakukan kepada beberapa peserta didik kelas V terkait media pembelajaran apa yang pernah digunakan pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.¹³

“ masih belum ada guru yang menggunakan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Gaya pembelajaran yang digunakan masih monoton berupa metode ceramah dan hanya menggunakan gambar-gambar yang ada di buku saja. Sehingga kita menjadi bosan dan cepat mengantuk saat kegiatan belajar mengajar berlangsung”.

Penggunaan media yang kurang efektif mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara itu, dengan adanya media pembelajaran dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik, membuat peserta didik lebih aktif dan berantusias dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan adanya media pembelajaran yang membuat peserta didik aktif, tidak bosan, dan tetap berkonsentrasi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar, salah satunya yaitu dengan media permainan monopoli. Media monopoli yang peneliti kembangkan yaitu media permainan MOCA (monopoli pancasila)

¹² Abdur Rahman, diwawancara oleh Peneliti, Jember, 2 Mei 2023

¹³ M. Rafli Afnani, diwawancara oleh peneliti, Jember 16 September 2023.

sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sekaligus melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya. Melalui media yang digunakan, peserta didik mendapatkan pengalaman bermain sambil belajar secara langsung serta berlatih soal-soal sekaligus.

Monopoli merupakan media yang efektif dan efisien yang dikembangkan dengan cara melakukan modifikasi terhadap permainan monopoli sesuai dengan bahan-bahan tersedia dan materi pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan menggunakan media monopoli ini peserta didik akan termotivasi dan terlibat langsung dalam pembelajaran.¹⁴ Permainan monopoli ini akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton dan tidak membuat peserta didik menjadi terbebani untuk belajar karena disini peserta didik akan belajar sambil bermain.

Hal ini dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md selaku guru kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan mengatakan memang benar adanya bahwa sejauh ini belum pernah melihat ada yang melakukan pengembangan media menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.¹⁵ Dilihat juga dari hasil angket dari guru kelas sebagai ahli pembelajaran ini menunjukkan skor presentase sebesar 84% dan artinya media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

¹⁴ Ridwan Wibiantoro, et al, *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Lokal di SD*, (CV Srikandi Kreatif Nusantara, 2021), 10.

¹⁵ Tasha Nadhifatul, diwawancara oleh Peneliti, Jember 16 September 2023.

Media permainan monopoli pancasila dalam penelitian ini sama seperti permainan monopoli pada umumnya, namun yang membedakan yaitu pada isinya. Disini peneliti menyesuaikan dengan materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu “Pancasila Dalam kehidupanku” kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan. Terdapat beberapa kartu kompleks yang berisikan soal-soal untuk dijawab oleh setiap kelompok. Permainan monopoli pancasila ini dimainkan oleh 4 kelompok yang masing-masing kelompok memiliki perwakilan untuk menjalankan pion dan anggota lainnya untuk menjawab pertanyaan. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan bintang sebagai poinnya.

Manusia hidup sebagai makhluk sosial dituntut hidup bermasyarakat, dalam skala yang lebih besar disebut bernegara yang baik, maka diperlukannya pendidikan yang mampu mengajarkan manusia untuk saling bekerja sama dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satunya melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan dalam menanamkan ideologi atau pandangan hidup bangsa berdasarkan butir-butir yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang difokuskan pada pemahaman akan kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga negara yang berbudi pekerti luhur, mampu menghormati, menghargai, dan bekerja sama dengan warga negara lainnya.

¹⁶ Zulfikar Putra dan Farid Wajdi, *Buku Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Panduan Kuliah Di Perguruan Tinggi*, (Malang: Ahlimedia Book, 2021), 15.

Dengan begitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat bermanfaat untuk mendidik manusia agar dapat bekerja sama dalam berbagai bidang kehidupan.

Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar, penanaman sikap sosial yang nantinya akan dapat membentuk karakter peserta didik dituangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tidak hanya itu saja, Pendidikan Kewarganegaraan juga menjadi mata pelajaran khusus yang mengajarkan bagaimana menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, berkarakter dan mampu menjalankan hak dan kewajiban secara seimbang berdasarkan peraturan perundang-undangan.¹⁷

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah

¹⁷ Machful Indra Kurniawan, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*, (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2018), 9.

Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berupa permainan monopoli pancasila, yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media papan monopoli pancasila dibuat menggunakan bahan triplek dan kayu dengan ukuran 50 x 50 cm². Sesuai dengan namanya, monopoli ini dihiasi dengan lambang pancasila dan gambar-gambar lainnya.
2. Pada papan monopoli terdapat beberapa atribut berupa kartu komplek, kartu hak milik, kartu kesempatan yang didalamnya berisi pertanyaan bagi peserta didik serta ada juga pion dan dadu.
3. Materi pada monopoli disesuaikan dengan materi Pendidikan Pancasila kelas V yakni “Pancasila Dalam Kehidupanku”.

4. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.



Gambar 1.1
Bentuk media permainan MOCA

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif peserta didik diharapkan lebih berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Adanya media permainan monopoli pancasila ini dapat mengarahkan kegiatan belajar yang aktif dan diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pancasila adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan agar peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan yang disampaikan oleh guru mengenai

pembelajaran Pendidikan Pancasila serta melalui media pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam membimbing peserta didik mengembangkan pengetahuan dan pemahamannya. Serta guru menjadi lebih inovatif lagi dalam membuat media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Raudlatul Ulum Darungan sehingga sekolah lebih berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran, dan juga peserta didik tertarik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran, serta mendorong peneliti untuk lebih kreatif, inovatif dalam menghasilkan media pembelajaran, memberikan ide dan inovasi untuk peningkatan kualitas sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan permainan monopoli pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan yakni monopoli pada umumnya, yang

membedakan monopoli pancasila ini adalah terletak pada isi materinya. Peserta didik bukan hanya dapat bermain saja, melainkan mereka juga bisa memahami materi tentang Pancasila Dalam Kehidupanku. Adapun asumsi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pancasila pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila antara lain:

1. Monopoli pancasila sebagai media pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Pembelajaran menggunakan media monopoli pancasila mengkombinasikan antara belajar sekaligus bermain yang akan membuat peserta didik merasa nyaman dan senang dalam belajar yang pada akhirnya akan mendorong motivasi belajar peserta didik.
3. Melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya.
4. Dengan guru mengkolaborasi antara bahan ajar dengan permainan sehingga menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak membosankan dan lebih menarik serta lebih disukai oleh peserta didik.

Berikut merupakan keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pancasila, diantaranya:

1. Produk yang dihasilkan berupa permainan monopoli pancasila yang berisi materi “Pancasila Dalam Kehidupanku”.
2. Dalam proses pembuatan produk membutuhkan ketelitian serta membutuhkan ide dan kreativitas lebih untuk membuat media terlihat lebih menarik.

3. Subjek penelitiannya ialah peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tahun Pelajaran 2023/2024.

G. Definisi Istilah

Peneliti memaparkan beberapa definisi istilah mengenai penelitian tentang pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan, ialah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah rangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk membekali peserta didik dengan situasi belajar yang bermakna serta menciptakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran dikembangkan secara sistematis menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta perubahan perilaku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Monopoli Pancasila

Permainan monopoli pancasila salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain bentuknya yang dirancang khusus, media pembelajaran monopoli pancasila juga dapat membantu guru menciptakan suasana kelas yang aktif dan tidak monoton. Permainan monopoli pancasila terdiri dari beberapa atribut seperti: pion, dadu, kartu kompleks berjumlah 24 (terdiri dari kompleks M, O, C, A tiap kompleks

terdapat 6 kartu), kartu hak milik jumlah sama dengan kartu komplek, kartu kesempatan sebanyak 12 kartu, dan bintang sebagai poin.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ialah pendidikan yang mengingatkan kita pada pentingnya nilai, hak, dan kewajiban warga Negara sehingga setiap hal yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari apa yang terkandung di dalamnya. Pendidikan ini telah diterapkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai pendidikan usia dini sampai perguruan tinggi dengan tujuan untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 merupakan sebuah proses dalam mengembangkan suatu produk permainan monopoli pancasila yang nantinya digunakan untuk membantu guru serta peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain yang bertujuan agar peserta didik aktif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan mengkaji beberapa penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya sebagai salah satu sumber rujukan yang relevan. Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran:

1. Penelitian yang ditulis oleh Syifa Fauziah El – Abida, Saktian Dwi Hartanti, dan Candra Puspita Rini dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema “Kewajiban dan Hakku” Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah”¹⁸.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang sering disebut Research and Development (RnD). Model dalam penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode observasi awal, dokumentasi, wawancara peserta didik dan guru, angket.

Seluruh angket dikategorikan dengan kriteria penilaian yang dibagi menjadi 4 yaitu: STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), S (Setuju), SS (Sangat Setuju). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli tematik memperoleh skor rata-rata total untuk seluruh aspek validitas ahli materi dosen universitas yaitu 93,33% hasil skor bahan ajar dinilai dari

¹⁸ Syifa Fauziah El-Abida, Saktian Dwi Hartantri, and Candra Puspita Rini, “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema ‘Kewajiban Dan Hakku’ Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* Vol. 8, No. 1: 236, January 28, 2023. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>

aspek materi menunjukkan media pembelajaran valid, 86,15% hasil skor aspek materi dari wali kelas 3 dan ahli media 93,33% yang menunjukkan kualitas media pembelajaran monopoli valid. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran monopoli tematik berbasis pelajar pancasila yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran PPKn dalam tematik kelas III.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya yaitu media ditujukan untuk peserta didik kelas III pada pembelajaran Tema “Kewajiban dan Hakku” sedangkan peneliti ditujukan untuk peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Penelitian yang ditulis oleh Muthia Amalusholiha Annasri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”¹⁹.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar. Responden dalam penelitian ini terdiri dari uji ahli yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli bahasa serta uji pengguna yang melalui

¹⁹ Muthia Amalusholiha Annasri, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”, (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022)

3 tahapan, yaitu tahap one to one dengan 3 peserta didik, small group dengan 7 peserta didik, dan tahap field test dengan 18 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar di SDN Gendong 08 Pagi.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ASSURE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan kuesioner. Hasil uji coba pengembangan media permainan MOCA kepada para ahli diperoleh nilai rata-rata 97,64% untuk ahli media, 92,72% untuk ahli materi dan 87,27% untuk ahli bahasa. Hasil uji coba pengguna 97,22% untuk tahap one to one, 97,61% untuk tahap small group, dan 93,51% untuk tahap field test. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan MOCA termasuk ke dalam kategori “sangat baik” sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Tema 4 “Berbagai Pekerjaan” kelas IV Sekolah Dasar.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama mengembangkan media MOCA (monopoli pancasila) menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD). Perbedaannya yaitu media ditujukan untuk kelas IV di sekolah dasar menggunakan model pengembangan ASSURE, sedangkan peneliti ditujukan untuk peserta didik kelas V di madrasah ibtidaiyah dengan model pengembangan ADDIE.

3. Penelitian yang ditulis oleh Nilam Sari Anggraheni dengan judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada

Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018”²⁰.

Peneliti menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg dan Gall yang dilakukan hingga pada langkah ke tujuh, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut; (1)Potensi dan masalah; (2)Pengumpulan data; (3)Desain produk; (4)Validasi desain; (5)Revisi desain; (6)Uji coba produk; dan (7)Revisi produk. Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menghasilkan suatu produk berupa media permainan monopoli merah-putih pada pembelajaran tematik integratif.

Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 93% “sangat baik”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 92% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 96% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 94% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) media ditujukan untuk peserta didik kelas V. Perbedaannya yaitu menggunakan model pengembangan Borg and Gall, fokus pada pembelajaran Tematik sedangkan

²⁰ Nilam Sri Anggraheni, “Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 44

peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, fokus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Serta lokasi penelitian ini terletak di Lampung sedangkan peneliti di daerah Jember.

4. Penelitian yang ditulis oleh Tri Utami dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PKN dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV A SD Negeri Jageran”²¹.

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Produk pendidikan yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa monopoli berbasis multikultural. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli berbasis multikultural yang layak untuk meningkatkan pemahaman konsep PKN dan sikap cinta tanah air siswa kelas IV A SD Negeri Jageran.

Prosedur penelitian dan pengembangan media ini berdasarkan pada langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh Borg & Gall, yang dilakukan sampai dengan langkah ketiga untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan skala penilaian ahli. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan.

²¹ Tri Utami, “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PKN dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV A SD Negeri Jageran”, *Jurnal Pendidikan Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9: 202, 2021*.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 44 dengan rata-rata skor 4,4. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media monopoli berbasis multikultural yang dikembangkan dari segi materi termasuk dalam kriteria sangat baik. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 91 dengan rata-rata skor 4,8. Dengan demikian, media monopoli berbasis multikultural dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD), fokus pembelajaran PKN. Perbedaannya yaitu media ditujukan untuk kelas IV di sekolah dasar menggunakan model pengembangan Borg and Gall, sedangkan peneliti ditujukan untuk peserta didik kelas V di madrasah ibtidaiyah dengan model pengembangan ADDIE. Serta lokasi penelitian dilakukan di daerah Yogyakarta sedangkan peneliti di daerah Jember.

5. Penelitian yang ditulis oleh Vira Setyaningrum dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”²².

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model Sugiyono. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pekuwon Pati. Sampel penelitian adalah sampel jenuh.

²² Vira Setyaningrum, “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 170.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pekuwon Pati dan sudah dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2019. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan media permainan monopoli berbasis STAD mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli materi sebesar 97% dan ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada uji keefektifan media terdapat peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif yang memperoleh indeks n-gain sebesar 0,558 dengan kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks n-gain sebesar 0,512 dalam kriteria sedang pada kelompok besar. Simpulan penelitian adalah media permainan monopoli berbasis STAD layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan saya lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD), media ditujukan untuk peserta didik kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaannya yaitu menggunakan model pengembangan Sugiyono serta media yang dikembangkan berbasis STAD, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

Table 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Syifa Fauziah El-Abida, Saktian Dwi Hartanti, dan Candra Puspita Rini, 2019.	Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema “Kewajiban dan Hakku” kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media monopoli • Menggunakan penelitian <i>Research and Development</i> (RnD) • Model dalam penelitian adalah model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada subjek penelitian yaitu kelas 3 sedangkan subjek penelitian saya peserta didik kelas V • Melakukan penelitian di daerah Tangerang, sedangkan penelitian saya berada di daerah Jember.
2.	Muthia Amalusholih a Annasri, 2022.	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media MOCA (monopoli pancasila) • Metode penelitian yang digunakan ialah <i>Research and Development</i> (RnD) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Gedong 08 pagi sedangkan penelitian saya dilakukan di kelas V MI Raudlatul Ulum Darungan, Jember • Model penelitian menggunakan ASSURE, sedangkan penelitian saya menggunakan model ADDIE.
3.	Nilam Sri Anggaraheni, 2018.	Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media monopoli • Menggunakan metode penelitian <i>Research and</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model penelitian Borg dan Gall sedangkan penelitian saya menggunakan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018.	<p><i>Development</i> (RnD)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian kelas V 	<p>model ADDIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini digunakan pada pembelajaran Tematik sedangkan penelitian saya pada muatan Pendidikan Pancasila. • Tempat penelitian berada di daerah Bandar Lampung sedangkan penelitian saya berada di daerah Jember.
4.	Tri Utami, 2021.	Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PKN dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV A SD Negeri Jageran.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (RnD) • Menggunakan media monopoli dalam penelitiannya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian kelas IV • Model penelitian yang digunakan ialah model Borg and Gall sedangkan penelitian saya menggunakan model ADDIE. • Melakukan penelitian di daerah Panggungharjo Yogyakarta sedangkan penelitian saya bertempat di daerah Jember.
5.	Vira Setyaningrum, 2019.	Pengembangan Media Monopoli Berbasis STAD Untuk	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan penelitian pengembangan Research and Development 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian yang digunakan model Sugiyono sedangkan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati.	(R&D). <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan muatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Subjek penelitian kelas V 	model penelitian yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. <ul style="list-style-type: none"> Media permainan monopoli yang dikembangkan berbasis STAD Sedangkan peneliti mengembangkan media MOCA (monopoli pancasila)

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu, diketahui bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Adapun persamaan tersebut yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Sedangkan perbedaan penelitian terletak pada subjek penelitian terdahulu kelas III dan kelas IV, subjek yang digunakan peneliti yaitu peserta didik kelas V. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian terdahulu yaitu Sugiyono, Borg and Gall, ASSURE, sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan memiliki makna proses, cara, perbuatan mengembangkan. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta, pengembangan merupakan perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran,

pengetahuan dan sebagainya). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga didapatkan bentuk yang dianggap memadai.²³ Pengembangan yang berarti suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan keahlian teoritis, konseptual, dan moral.

Ketika hendak membuat media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan ialah melakukan persiapan serta perencanaan dengan teliti. Dalam membuat perencanaan, kita harus mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik
- b. Merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes revisi

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah memiliki makna ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.²⁴ Sedangkan dalam bahasa Arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan²⁵. Secara literal kata media memiliki makna “perantara” atau “pengantar”. *Association for education and communication technology*

²³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), 53-54.

²⁴ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 13.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

(AECT) mendefinisikan media sebagai bentuk serta saluran yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran pesan atau informasi.²⁶

Menurut *education association* (NEA) mendeskripsikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, dan dibaca beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik. Dalam artian pendidik, buku teks, serta lingkungan sekolah adalah media. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, ataupun elektronik guna menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.²⁷

Dapat disimpulkan bahwasannya media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya. Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, apabila diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pastinya akan menjadi sangat bermanfaat.²⁸

Ahmad Susanto mengemukakan kata pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar²⁹. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan ke peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh pendidik. Sedangkan Suyono & Hariyanto menjelaskan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran,

²⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11.

²⁷ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 5-6.

²⁸ Shoffan Shoffa et al, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Bojonegoro: CV Agrapana Media, 2021), 1.

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), 18.

sebuah kegiatan dimana seorang pendidik mengajar ataupun membimbing anak didik ke proses pendewasaan diri.

Dengan begitu, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan tingkah laku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari hubungan antara individu dengan lingkungannya.³⁰

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang daya pikir, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal ini sependapat dengan Haryoko yang menjelaskan media pembelajaran, umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang dipakai untuk mempermudah interaksi serta komunikasi antara dosen dengan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.³¹

a. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan guna meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Achsin dalam tujuan penggunaan media pembelajaran, diantaranya ialah: a) Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat guna dan berdaya guna. b) Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik. c) Dapat memotivasi peserta didik untuk mengetahui lebih

³⁰ M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Uwais Inspirasi Indonesia), 20-21.

³¹ Mustofa Abi Hamid et al, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 4-5.

mendalam tentang materi ataupun pesan yang disampaikan oleh guru. d) Untuk mempermudah peserta didik menerima serta memahami materi yang telah dipaparkan. e) Untuk menghindari kesalah pahaman antara peserta didik yang satu dengan lainnya terhadap materi yang dipaparkan oleh guru.

Dari beberapa tujuan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya tujuan media pembelajaran adalah untuk efektifitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar , meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan akan memberikan berbagai metode pembelajaran kepada guru saat proses pembelajaran.³²

b. Landasan Media Pembelajaran

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasa usia anak didik, materi yang hendak diajarkan sehingga anak didik mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh suatu media tersebut.

1) Landasan Filosofis

Terdapat sebuah pandangan, bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran peserta didik justru memiliki banyak pilihan untuk menggunakan media yang sesuai dengan kompetensinya.³³

³² Susi Susanti et al, *Desain Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 6-7.

³³ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Tangerang: CV Jejak, 2021), 19.

2) Landasan Psikologis

Landasan psikologis harus diperhatikan karena dengan adanya pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan pengalaman peserta didik.

3) Landasan Empiris

Media pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Gaya dan teknik belajar yang dimiliki oleh setiap peserta didik berbeda-beda. Dengan kondisi yang demikian pendidik harus mempertimbangkan pemilihan dan perancangan media pembelajaran.³⁴

4) Landasan Teknologi

Landasan ini merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi guna menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan juga mengelola pemecahan permasalahan dalam situasi di mana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terarah.³⁵

Punaji S, mengemukakan peranan media dalam kegiatan belajar mengajar menjadi bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.³⁶

³⁴ Rahmi Mudia Alti et al, *Media Pembelajaran*, (Padang: Get Press 2022), 27.

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gawa Media, 2010), 12.

³⁶ Mohammad Miftah, *Peran Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022), 4.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Membantu para pendidik

Memakai berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna akan membantu para pendidik untuk mempercepat pemahaman peserta didik dalam penerimaan pesan pembelajaran yang disajikan, daya ingat, emosi, fantasi, dan intelegensi dapat dibangun karena dengan media pembelajaran mempunyai stimulus yang lebih kuat.³⁷

2) Memperbaiki proses pembelajaran

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna dapat meningkatkan hasil belajar mengajar. Hal ini disebabkan penggunaan berbagai macam media pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga pemaparan pesan pembelajaran yang disampaikan lebih efektif dan hasil pembelajarannya sesuai dengan tujuan.³⁸

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat. Manfaat media pembelajaran ini terbagi kedalam empat bagian yang mana bisa dirasakan oleh guru dan peserta didik.

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru ialah menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang hendak dipelajari dan membuat langkah-

³⁷ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antosari), 2.

³⁸ Ana Widyastuti et al, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), 77-78.

langkah pengajaran menjadi terstruktur yang menjadikan kualitas pembelajaran lebih baik.³⁹

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik ialah sebagai alat untuk merangsang peserta didik agar lebih semangat dalam belajar. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Jika mereka paham dengan materi yang disampaikan, maka mereka juga dapat berpikir untuk menganalisis materi yang telah dipelajarinya.⁴⁰

Ketika membuat media, sebelumnya guru harus menentukan media mana yang cocok pada suatu materi agar pembelajaran dapat terlaksana secara efisien. Jika guru salah dalam memilih medianya, maka berakibat sangat fatal untuk peserta didik, yang seharusnya peserta didik itu paham menjadi semakin bingung pada materi tersebut.

d. Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip media pembelajaran terdiri atas prinsip pemilihan media pembelajaran dan prinsip penggunaan media pembelajaran.⁴¹

1) Prinsip pemilihan media pembelajaran

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran di SD/MI, ialah:

- a) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif atau psikomotor.

³⁹ Satrianawati, *Media & Sumber Belajar*, 9.

⁴⁰ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, (Sukabumi: CV Jejak Publisher, 2021), 51-52.

⁴¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group), 224-226.

Perlu dipahami tidak ada satupun media yang bisa digunakan cocok untuk semua tujuan. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.

- b) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Dalam artian pemilihan media tertentu bukan didasarkan pada kesempatan guru ataupun sekedar selingan dan hiburan saja, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran peserta didik.
- c) Pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- d) Pemilihan harus sesuai gaya belajar peserta didik dan gaya kemampuan guru. Oleh karena itu, guru harus memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih.
- e) Pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.⁴²

2) Prinsip penggunaan media pembelajaran

Prinsip pokok yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran di SD/MI pada setiap kegiatan belajar mengajar ialah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan

⁴² Marlina et al, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 12-15

begitu, penggunaan media pembelajaran harus dilihat dari sudut kebutuhan peserta didik.⁴³

e. Kriteria Media Pembelajaran

Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka harus mempertimbangkan kriteria dalam pemilihan media. Kriteria pemilihan media berasal dari konsep bahwasannya media adalah bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu terdapat beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:⁴⁴

1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Secara umum mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi supaya dapat membantu dalam proses belajar mengajar yang efektif, media harus sepadan serta sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

3) Praktis, luwes, dan bertahan

Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang tersedia, mudah didiperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya bersifat fleksibel agar bisa digunakan kapan saja dan di mana saja.

⁴³ Marlina et al, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 12-15.

⁴⁴ Marlina et al, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 61-62.

4) Guru terampil menggunakannya

Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apabila guru tidak dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

5) Pengelompokan sasaran

Maksudnya ialah, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu juga akan efektif apabila diterapkan pada kelompok kecil atau perindividu, oleh sebab itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

6) Mutu teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

f. Efektifitas Media Pembelajaran

Efektifitas media pembelajaran merupakan alat perantara informasi antara guru dengan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan dengan jelas dan dimengerti yang bisa meningkatkan hasil belajar. Adapun yang menjadi indikator efektifitas media pembelajaran dalam penelitian ini antara lain: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian terhadap isi bahan pelajaran, keterampilan guru dalam menggunakannya serta sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.⁴⁵

⁴⁵ Agus Abdillah, "Efektivitas Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Dan Swasta Di Jakarta Timur," Jurnal Online STIKP PGRI, 11-25, 2008. <https://doi.org/10.29100/v1i2.222>

2. Permainan Monopoli

Permainan sebagai wahana pendidikan akan memperoleh keberhasilan jika guru memahami peranan permainan dalam pendidikan, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, mengetahui kebutuhan anak dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan anak.⁴⁶

Monopoli adalah permainan papan yang paling terkenal di dunia. Permainan ini bertujuan untuk menguasai semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan monopoli dilakukan secara berkelompok untuk mengisi waktu luang. Ismail juga menyatakan *monopoly game start* atau yang disebut dengan monopoli pintar yakni sistem permainan monopoli yang dilakukan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak disekeliling papan, kemudian menjawab soal. Jika peserta didik tidak bisa menjawab, maka tidak dapat melanjutkan permainan. Sebaliknya jika peserta didik berhasil menjawab soal maka akan mendapatkan satu bintang. Kelompok yang paling cepat mencapai *finish* dan mendapat bintang terbanyak ialah pemenangnya.⁴⁷

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya media monopoli merupakan permainan papan yang didalamnya terdapat petak dimana setiap pemain bisa membeli sesuai harga yang tertera didalam

⁴⁶ Abdul Salam Hidayat dan Rustam Effendi, *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*, (Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2020), 26.

⁴⁷ Rahmawati Matondang et al, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila*, (CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 159.

permainan monopoli meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan serta uang mainan.

Media permainan monopoli ini merupakan media yang termasuk dalam permainan yang relative digemari oleh anak dan mudah dalam memainkannya. Media permainan monopoli ini juga sangat mudah digunakan terutama pada anak SD/MI dengan adanya permainan monopoli ini mereka akan mudah memahami materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI dari sana mereka akan mempelajarinya dengan menggunakan media tersebut.⁴⁸

3. Pendidikan Pancasila

Pancasila merupakan dasar negara indonesia yang berisi aturan mengenai sikap dan perilaku terpuji atau moralitas yang telah disepakati bersama sebagai acuan dalam hidup atau moralitas yang telah disepakati bersama sebagai acuan dalam hidup berbangsa dan bernegara.⁴⁹ Karena itu, setiap individu yang ingin melakukan tindakan harus bercermin pada nilai-nilai pancasila terlebih dahulu. Wujud pancasila secara konkret yaitu pancasila dalam setiap perbuatan, perilaku, dan sikap hidup sehari-hari.

Berikut adalah pengertian pancasila menurut para ahli:

⁴⁸ Rahmawati Matondang et al, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila*, 160.

⁴⁹ Edi Rohani, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Perspektif Santri*, (Gema Media, 2019), 1.

1) Notonegoro

Pancasila merupakan dasar falsafah Negara Indonesia, sehingga bisa disimpulkan bahwa pancasila ialah dasar falsafah dan ideology Negara yang diharapkan menjadi pandangan hidup bangsa Indonesia sebagai dasar pemersatu, lambang persatuan dan kesatuan, serta sebagai pertahanan bangsa dan Negara Indonesia.⁵⁰

2) Prof. Muhammad Yamin

Pancasila berasal dari kata *panca* yang artinya lima dan *sila* yang berarti sendi, asas, dasar, atau peraturan tingkah laku yang penting dan baik. Dengan demikian pancasila adalah lima dasar yang berisi pedoman maupun aturan tentang perilaku yang penting dan baik.⁵¹

3) Ir. Sukarno

Pancasila ialah isi jiwa bangsa Indonesia yang turun-temurun sekian abad lamanya terpendam bisu oleh kebudayaan barat. Maka demikian, pancasila tidak saja falsafah Negara, tetapi lebih luas lagi yaitu falsafah bangsa Indonesia.⁵²

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pancasila merupakan pedoman hidup bangsa Indonesia. Apabila umat beragama islam pedomannya ialah Al-Qur'an dan Hadist, maka bangsa Indonesia pedomannya pancasila. Pancasila tidak hanya sebagai tulisan dan pengakuan saja, melainkan harus dijiwai dan diamalkan.

⁵⁰ Irwan Gesmi dan Yuni Hendi, *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), 1.

⁵¹ Toni Nasution, *Pendidikan Pancasila*, (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2022), 42.

⁵² Sarinah, et al, *Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan PPKn Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 2.

Pada hakikatnya, Pendidikan Pancasila adalah ujung tombak untuk membangun karakter bangsa karena Pendidikan Pancasila pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai kepribadian bangsa Indonesia sebagaimana tertuang dalam Pancasila. Pendidikan Pancasila sendiri memiliki peranan yang amat penting dalam menumbuhkan pola pikir, sikap dan perilaku warga Negara.⁵³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran wajib dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan mampu memberikan perhatiannya kepada pengembangan nilai, moral dan juga sikap perilaku peserta didik. Sejatinya Pendidikan Pancasila merupakan studi yang membahas tentang kehidupan kita sehari-hari, mengajarkan bagaimana menjadi warga Negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar Negara bagi Indonesia.⁵⁴

Tujuan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yaitu menjadikan warga Negara yang cerdas dan baik, serta mampu untuk mendukung keberlangsungan bangsa dan negara. Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, ialah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kemampuan dalam berpikir kritis, bersikap nasionalisme, dan berjiwa Pancasila.

⁵³ Maulana Arafat Lubis, Hamidah Dalimunthe dan Nashran Azizan, *Model-model Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SD/MI Teori dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), 20.

⁵⁴ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 1.

- 2) Mempunyai wawasan kebangsaan dalam menjunjung tinggi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan rasa cinta tanah air.
- 3) Memiliki rasa persatuan dan kesatuan dalam mempertahankan bangsa Indonesia menuju lebih baik.
- 4) Memiliki mindset dalam memecahkan masalah yang terjadi di negara.
- 5) Mempunyai karya yang inovatif untuk mengangkat harkat dan martabat di depan Negara-negara lain.
- 6) Menjiwai nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁵

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi peserta didik SD/MI. hal ini dikarenakan Pendidikan Pancasila mempelajari tentang bagaimana peserta didik SD/MI untuk menjadi warga Negara yang baik dan benar. Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk dipelajari bagi penerus bangsa. Berikut hal yang menunjukkan begitu pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi peserta didik SD/MI:

- 1) Menguatkan kepada mereka untuk cinta kepada Tuhan Yang Maha Esa dan sesama makhluk hidup sesuai nilai-nilai pancasila agar kelak mereka dapat mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari.
- 2) Pendidikan Pancasila mengajarkan peserta didik untuk mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab, dan demokratis.

⁵⁵ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020), 25.

- 3) Pendidikan Pancasila memberikan pengajaran terhadap peserta didik SD/MI untuk saling memahami sesama warga Negara dan menanamkan kepada mereka makna dari *Bhinneka Tunggal Ika*.
- 4) Memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai sistem pemerintahan dan tentang peraturan negara yang berlaku, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis.⁵⁶



⁵⁶ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)*, 27..

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Pengembangan atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R&D). Metode *Research & Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk (dapat berupa model atau modul atau bisa juga lainnya) dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Borg and Gall mengemukakan (1983) *Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*. Sukmadinata berpendapat Research & Development merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Sedangkan menurut Sugiyono metode Research & Development ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁷

Dari beberapa pengertian para ahli maka ditarik kesimpulan bahwasannya Metode *Research & Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta mempunyai efektifitas dari sebuah produk tersebut.⁵⁸

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 40.

⁵⁸ Budiyo Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017), 7-8.

Kata penelitian sudah tidak asing lagi, bukan hanya dikalangan para akademisi namun juga dikalangan pndidik dan peneliti. Apabila mendengar kata penelitian maka yang dapat dirasakan bahwa hal tersebut ialah sesuatu yang sulit untuk dilakukan. Secara ilmiah bahwasannya penelitian merupakan suatu upaya untuk mencari jawaban berdasarkan masalah yang dihadapi secara cermat, terukur, dan terarah. Penelitian atau research merupakan suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi.⁵⁹

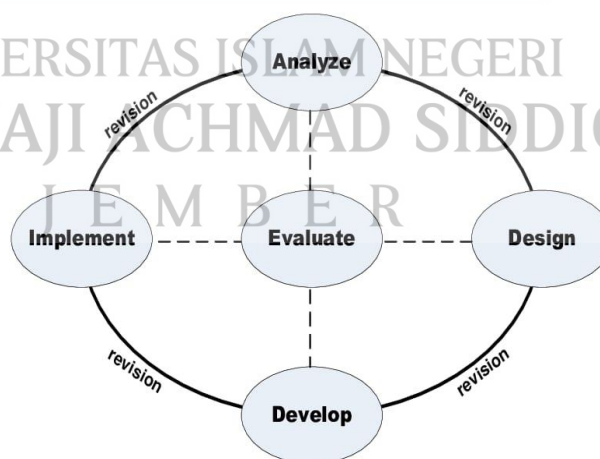
Terdapat beberapa macam model penelitian dan pengembangan dalam proses pengembangan yaitu pengembangan Model Prosedural, Model Konseptual, Model Teoritik. Model Prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif yakni menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Sedangkan model Konseptual merupakan model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang hendak dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Model konseptual lebih bersifat konstruktivistik, dalam artian urutan bersifat terbuka, rekursif, dan fleksibel. Terakhir Model Teoritik merupakan model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Sedangkan penelitian dan pengembangan ini menggunakan tipe model pengembangan prosedural. Mengadopsi dari penelitian pengembangan model procedural diatas, maka pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan

⁵⁹ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Pasuran: Lembaga Academic & Research Institue, 2020), 18.

sederhana sehingga mudah untuk dipelajari. ADDIE sendiri adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Jika dilihat dari langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama.

Terdapat beberapa alasan mengapa ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan. Model ADDIE merupakan model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut bisa digunakan sampai detik ini. Tingkat fleksibilitas dari model ini dalam menjawab permasalahan cukup tinggi.⁶⁰ Oleh karena itu, model ini bisa digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan juga bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang system pembelajaran.



Gambar 3.1 Model ADDIE

⁶⁰ Aysyah Rengganis et al, *Penelitian dan Pengembangan*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), 113.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima langkah, diantaranya ialah:

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas dan beberapa peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan. Dengan melihat bagaimana kondisi kelas, kemudian didapati bahwa khususnya pada kelas V kebanyakan peserta didik yang kurang menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila karena ketika pembelajaran dilaksanakan guru menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah yang monoton sehingga membuat peserta didik cenderung bosan dan mengantuk.

Setelah mengetahui permasalahan diatas, peneliti menyesuaikan produk yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) sebagai jalan keluar dari masalah tersebut.

2. *Design* (perancangan)

Kegiatan design dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten didalam produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat serta mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan

media permainan MOCA (monopoli pancasila) ini. beberapa rancangan yang peneliti lakukan yaitu seperti menentukan bahan utamanya, menyusun kerangka media, menyusun penyajian materi yang akan dicantumkan, kemudian menentukan tema, gambar-gambar, membuat kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dan simbol lainnya.

3. *Development* (pengembangan)

Langkah selanjutnya setelah desain yaitu tahap pengembangan. pada tahap pengembangan dalam model ADDIE ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar kemudian kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan, diantaranya:

- a. Pemilihan bahan media permainan MOCA (monopoli pancasila).
- b. Bahan yang digunakan adalah bahan yang tidak mudah rusak dan tentunya mudah dijumpai.
- c. Menyiapkan triplek dan kayu sebagai bahan utamanya beserta alat dan bahan lainnya.
- d. Sebelum produk divalidasi, peneliti membuat angket validasi produk yang akan diberikan kepada tim validator yang terdiri dari 2 dosen sebagai validator media dan materi, serta 1 guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan sebagai ahli pembelajaran.

e. Kemudian setelah mendapat nilai validasi dari tim validator, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari validator. Setelah produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata di kelas. Setelah produk dinyatakan layak, peneliti kemudian melakukan tahapan implementasi produk di lapangan yaitu di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan layak akan diuji cobakan dalam pembelajaran untuk melihat layak atau tidaknya produk tersebut digunakan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Setelah tahap implementasi berikutnya ada tahap evaluasi. Pada tahap ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Apabila pada tahap sebelumnya masih menemukan kekurangan ataupun kelemahan dalam produk media ini maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak ada revisi lagi maka media sudah layak untuk di implementasikan. Karena tujuan akhir evaluasi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.⁶¹

⁶¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," Halaqa: Islamic Education Journal Vol. 3, No. 1: 35-42, 2019. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Uji coba produk ini amat penting untuk dilaksanakan dalam penelitian pengembangan.⁶²

Subjek uji coba dalam pengembangan media permainan MOCA (monopoli pancasila) ini adalah dosen ahli media pembelajaran, dosen ahli materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru kelas V dan peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk merupakan langkah untuk mengetahui kelayakan dari sebuah produk, karena penilaian sebuah produk penting dilakukan untuk mengetahui kelebihan serta kelemahan sebuah produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan terhadap produk tersebut. Uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar-benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk dalam pengembangan media pembelajaran MOCA (monopoli pancasila) ini ialah dosen validator media, dosen validator materi, guru kelas sebagai ahli pembelajaran, dan juga peserta didik kelas V MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember.

⁶² Aysyah Rengganis et al, *Penelitian dan Pengembangan*, 110.

a. Ahli Media

Ahli media merupakan orang yang ahli dalam media pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengambil salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

b. Ahli Materi

Ahli materi merupakan orang yang ahli dalam bidang materi. Pada penelitian ini peneliti mengambil dosen PKn sebagai ahli materi. Yang menjadi validator ahli materi pada penelitian ini salah satu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yaitu bapak Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran merupakan seorang yang mengajar di lokasi penelitian, yaitu gurus kelas V ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md.

Tabel 3.1
Validasi Ahli

No	Nama	Subjek Validasi
1	M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	Ahli media
2	Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I	Ahli materi
3	Tasha Nadhifatul M, A.Md	Ahli pembelajaran

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat tiga validator ahli yang berperan dalam memberikan penilaian serta saran dalam pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila).

d. Peserta Didik

Subjek utama pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan yang berjumlah 16 orang.

3. Jenis Data

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau verbal. Data ini diperoleh dari beberapa buku maupun jurnal penelitian yang serupa. Data kualitatif dapat dilengkapi dengan data hasil observasi, wawancara serta saran dari tim validator.

b. Data kuantitatif

Sedangkan data kuantitatif merupakan data atau informasi yang didapatkan dalam bentuk angka. Dalam hal ini data kuantitatif didapat dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator dan peserta didik untuk menilai pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) pada penelitian ini.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrument pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah dengan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi dilakukan di MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember.⁶³ Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran disana serta untuk mengetahui kondisi peserta didik dan sarana prasana yang tersedia di madrasah. Observasi awal dilakukan peneliti guna mengetahui kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga perlunya penelitian dan pengembangan khususnya pada media pembelajaran.

b. Wawancara

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada bapak Abdur Rahman, S.Pd.I selaku kepala sekolah dan ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md selaku guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan di sekolah, bagaimana pembelajaran di kelas, serta media pembelajaran yang ada di sekolah. Disini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur yang mana jenis wawancara ini termasuk dalam kategori in-dept interview, dalam pelaksanaannya lebih bebas jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

c. Angket

Angket akan sangat efektif jika responden mempunyai kemampuan dan pemahaman yang signifikan dan sesuai dengan informasi yang

⁶³ Observasi di MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember, 2 Mei 2023.

dibutuhkan oleh peneliti.⁶⁴ Dalam penelitian ini angket diberikan kepada validator media bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, validator materi bapak Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I, guru kelas sebagai validator ahli pembelajaran dan peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan untuk respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

d. Dokumentasi

Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang diberikan, atau bisa juga diambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik dan beberapa dokumen lain yang diperlukan sebagai penguat sekaligus pendukung penelitian.⁶⁵ Dalam hal ini dokumentasi ditujukan untuk mendapat data langsung dari tempat penelitian, dokumentasi ini berupa praktek dalam proses pembelajaran, kegiatan penggunaan media permainan MOCA (monopoli pancasila) serta dokumen lainnya sebagai data pendukung yang dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif disini digunakan untuk mengetahui informasi data yang

⁶⁴ Muna Una, *Laporan Analisis Angket Bimbingan dan Konseling*, (Guepedia, 2021), 11.

⁶⁵ Maskur Ahmad, "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kela IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung", (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 61

diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kritik, serta saran yang diberikan oleh validator saat proses validasi berlangsung.

Sedangkan data kuantitatif disini digunakan untuk mengukur kelayakan produk, mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan, dan juga mengukur hasil respon peserta didik. Untuk data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi sehingga data yang didapat lebih bersifat deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan serta hasil angket yang diberikan kepada responden. Adapun teknik analisis data yang digunakan ialah sebagai berikut:

1) Analisis data kualitatif

Dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan, saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan) terhadap rancangan produk.

2) Analisis data kuantitatif

Dalam penelitian ini diperoleh dari pengumpulan angket validasi ahli dan respon peserta didik. Data angket yang sudah dibuat kemudian akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan yang akan dilakukan dan pada analisis data kuantitatif ini yang digunakan mencakup analisis kelayakan.

3) Analisis data angket validasi ahli

Pada tahap ini kevalidan produk pengembangan dinilai oleh validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Hasil angket validasi nantinya dikonversi menggunakan skala Likert dengan kategori sebagai berikut.

Tabel 3.2
Skala Likert (Sugiyono, 2013:135)

Skor	Keterangan
4	Sangat setuju/selalu/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi
3	Setuju/baik/sering/positif/sesuai/mudah/layak/bermanfaat/memotivasi
2	Tidak setuju/hamper tidak pernah/negative/kurang setuju/kurang baik/kurang sesuai/kurang menarik/kurang paham/kurang layak/kurang bermanfaat/kurang memotivasi
1	Sangat tidak setuju/sangat kurang baik/sangat kurang sesuai/sangat kurang menarik/sangat kurang paham/sangat kurang layak/sangat kurang bermanfaat

Berdasarkan tabel kategori penilaian likert tersebut dapat dihitung presentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor yang maksimum

Jika sudah dilakukan perhitungan persentase, selanjutnya presentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kualifikasi	Pencapaian
76 – 100%	Sangat baik	Layak
51 – 75%	Baik	Cukup Layak
36 – 50%	Cukup	Kurang Layak
≤ 35%	Kurang baik	Tidak Layak

4) Analisis data angket respon peserta didik

Data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dianalisis menggunakan skala Gutman. Pada skala Gutman terdapat dua kategori, yaitu nilai dan skor. Angket respon yang telah diisi oleh peserta didik akan dianalisis dan dipresentasikan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = jumlah skor yang maksimum

Setelah dilakukan perhitungan pada tiap komponen, selanjutnya menyesuaikan nilai yang didapat dengan kualifikasi pencapaian produk media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang telah disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Analisis Data Peserta Didik

Persentase	Kualifikasi	Pencapaian
76 – 100%	Sangat baik	Sangat efektif, tidak perlu direvisi
51 – 75%	Baik	Efektif, perlu direvisi
36 – 50%	Cukup	Kurang efektif, perlu direvisi
≤ 35%	Kurang baik	Tidak efektif, perlu direvisi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah

MI Raudlatul Ulum Darungan merupakan salah satu lembaga swasta yang berada di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Karang Jati Rt. 010 Rw. 001 Ds. Darungan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur.⁶⁶

Adapun lokasi MI Raudlatul Ulum Darungan terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat dilihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan peserta didik tetap belajar dengan nyaman.

Proses belajar mengajar di MI Raudlatul Ulum Darungan diselenggarakan di pagi hari, mulai jam 07.00 – 13.00 WIB. Sebelum kegiatan belajar mengajar diawali dengan membaca asmaul husna bersama di dalam kelas.⁶⁷

⁶⁶ Observasi yang dilakukan peneliti, Jember 2 Mei 2023.

⁶⁷ Hasil wawancara yang dilakukan peneliti, Jember 2 Mei 2023.

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan terdapat 10 orang. Adapun Daftar Nama Guru MI. Raudlatul Ulum Darungan tahun 2023/2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar tenaga kependidikan di MIRU Darungan

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
Abdurrohman, S.Pd.I	S1	Kepala Madrasah	GTY	√	
Nur Holis, S.Pd.I	S1	Bendahara	GTY	√	
Siti Nindia Dewi Fatima, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Yuni Susiati S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Tasha Nadhifatul M, A.Md	DIII	Guru	GTY		√
Erni Johan, S.Pd.I	S1	Guru	GTY	√	
Sofiyatun, S.Pd.I	S1	Guru	GTY	√	
Halimatus Sa'diyah, S.Pd.I	S1	Guru	GTY		√
Miftahul Ulum, S.Pd.I	S1	Guru	GTY	√	

Dari data kependidikan tersebut hanya guru kelas V yang dijadikan sebagai titik fokus dalam penelitian ini. Data-data yang mendukung penelitian pengembangan ini didapat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md, adapun biodata guru kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember ialah sebagai berikut. Memiliki nama lengkap Tasha Nadhifatul M, A.Md dengan status kepegawaian sebagai GTY, bertempat tinggal di desa Darungan kecamatan

Tanggul Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Beliau merupakan anak pertama dari 4 bersaudara.⁶⁸

3. Peserta didik

Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan pada tahun pelajaran 2023/2024, jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 111 peserta didik, yang terdiri dari 51 laki-laki dan 60 perempuan.

Tabel 4.2
Daftar nama peserta didik di MIRU Darungan

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	10	8	18
II	7	8	15
III	5	6	11
IV	13	11	24
V	9	7	16
VI	6	11	17
JUMLAH KESELURUHAN	50	51	101

Dari jumlah keseluruhan peserta didik yang menjadi fokus dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan yang berjumlah 16 yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

4. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum

⁶⁸ Tasha Nadhifatul, diwawancara oleh Peneliti, Jember 16 September 2023.

Darungan cukup memadai diantaranya adalah: Ruang Kepala Sekolah, Kantor Guru, Ruang Kelas, Aula, Masjid, Toilet.⁶⁹

Dari prasarana di atas, yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu ruang kelas V. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia yaitu blackboard (papan tulis hitam), terdapat 16 meja dan 8 kursi yang terbuat dari kayu. Kondisi ruang kelas yang bersih sehingga nyaman digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu di ruang kelas terdapat poster dan gambar-gambar sehingga menambah kesan belajar yang menyenangkan.⁷⁰

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan penelitian *R&D*, yang bertujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila).

Model penelitian yang digunakan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran permainan MOCA ini adalah model ADDIE. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam model ADDIE:

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Adapun tahapan awal pada model ADDIE yaitu analisis. Pada tahap ini dimulai dari kegiatan observasi ke lembaga Madrasah Ibtidaiyah

⁶⁹ MI Raudlatul Ulum Darungan, "Profil MI Raudlatul Ulum Darungan", Jember 23 September 2023.

⁷⁰ Hasil observasi yang dilakukan oleh Peneliti, Jember 2 Mei 2023.

Raudlatul Ulum Darungan untuk mengetahui informasi yang ada di lembaga tersebut. Hal-hal yang dianalisis meliputi analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Analisis karakteristik peserta didik dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai salah satu peserta didik kelas V sebagai subjek dan analisis materi digunakan untuk memahami konsep materi yang dianggap cocok untuk menerapkan media yang akan dikembangkan oleh peneliti guna meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil analisis dan wawancara oleh peneliti pada peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan didapati bahwa saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada Pendidikan Pancasila guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran.⁷¹ Guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan buku cetak, beberapa gambar, dan mengerjakan soal-soal yang ada pada buku lks tersebut. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) sebagai dasar pengembangan produk yang didesain semenarik mungkin supaya peserta didik tertarik dan semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis tahap berikutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media permainan

⁷¹ Hasil wawancara yang dilakukan oleh Peneliti, Jember 2 Mei 2023.

MOCA.⁷² Berikut ini tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain:

a. Menentukan Materi

Sebelum membuat media permainan MOCA (monopoli pancasila) harus menentukan materi terlebih dahulu. Materi yang dipilih dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan media yang akan dibuat sehingga peneliti memilih materi tentang pancasila dalam kehidupanku kelas V.

b. Menyesuaikan Materi dengan Media

Di tahap ini dilakukan penyesuaian antara materi dengan media yang akan digunakan, hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku peserta didik.

c. Pembuatan Media Permainan MOCA

Pembuatan media permainan MOCA (monopoli pancasila) di desain menggunakan bahan yang mudah dijumpai dan juga praktis. Media permainan MOCA (monopoli pancasila) ini berbentuk persegi yang terbuat dari triplek bekas dan juga kayu sebagai bahan dasarnya.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media permainan MOCA (monopoli pancasila), diantaranya:

- a. Siapkan triplek berukuran 50x50 cm². Disini peneliti menggunakan triplek bekas.

⁷² Hasil observasi dan wawancara oleh Peneliti, Jember 2 Mei 2023.

- b. Kemudian triplek diplamir dengan kalsium secara merata, hal ini bertujuan agar permukaan triplek terlihat lebih halus dan dijamin semalam agar kering dengan sempurna.
- c. Setelah itu bagi dua triplek dengan ukuran yang sama.
- d. Pemasangan reng kayu di tiap sisi triplek dengan ukuran 2x3
- e. Jika semua sudah terpasang, tahap berikutnya menyemprotkan cat pilox untuk menambah kesan yang lebih cerah.
- f. Cetak gambar yang telah disiapkan di percetakan banner dengan ukuran menyesuaikan triplek yaitu 50x50cm².
- g. Tempelkan banner tersebut dengan menggunakan lem fox pada permukaan papan permainan monopoli. Tahap pengeleman dilakukan secara teliti.
- h. Apabila sudah kering bagian tengah dibelah untuk menyesuaikan dengan bentuk papan monopoli tersebut.
- i. Media permainan MOCA (monopoli pancasila) siap digunakan.

Terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media permainan MOCA (monopoli pancasila) agar dapat berfungsi dengan baik, ialah sebagai berikut:

- 1) Tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan media permainan MOCA (monopoli pancasila).
- 2) Kejelasan pada pemaparan materi agar peserta didik mudah untuk memahami materinya.
- 3) Pemberian latihan soal untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Hasil pengembangan pada media permainan MOCA (monopoli pancasila) terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya:

a. Bentuk produk

Media permainan MOCA (monopoli pancasila) merupakan sebuah media yang dapat dikembangkan oleh setiap orang. Pembuatan media ini menggunakan bahan dan alat yang amat mudah didapatkan. Pembuatan media ini sudah disesuaikan dengan materi kelas V yaitu materi pancasila dalam kehidupanku. Media ini adalah desain awal yang dikonsultasikan oleh peneliti dosen pembimbing, tim validator yang terdiri dari validator ahli media dan ahli materi serta guru kelas V sebagai ahli pembelajaran.

b. Komponen-komponen Media Permainan MOCA

1) Bahan-bahan pembuatan media permainan MOCA

a) Triplek ukuran $50 \times 50 \text{ cm}^2$

b) Kayu

c) Kalsium

d) Cat pilox

e) Engsel dan paku kecil

f) Banner

g) Tarikan laci

h) Lem fox



(triplek bekas ukuran 50x50cm²)



(cat pilox berwarna yellow)



(pegangan lemari dan engsel)

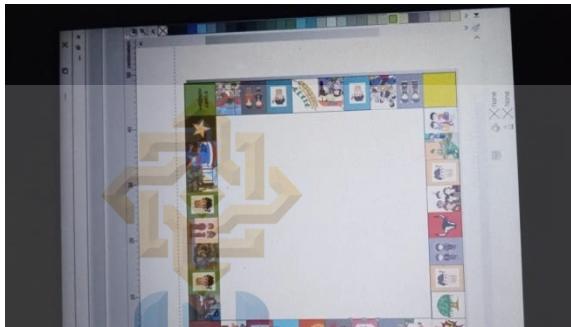
Gambar 4.1

Bahan-bahan pembuatan permainan MOCA

2) Langkah pembuatan media permainan MOCA, yakni sebagai berikut:

- a) Siapkan triplek berukuran 50x50 cm². Disini peneliti menggunakan triplek bekas.
- b) Kemudian triplek diplamir dengan kalsium secara merata, hal ini bertujuan agar permukaan triplek terlihat lebih halus dan diamankan semalam agar kering dengan sempurna.
- c) Setelah itu bagi dua triplek dengan ukuran yang sama.
- d) Pemasangan reng kayu di tiap sisi triplek dengan ukuran 2x3

- e) Jika semua sudah terpasang, tahap berikutnya menyemprotkan cat pilox untuk menambah kesan yang lebih cerah.
- f) Cetak gambar yang telah disiapkan di percetakan banner dengan ukuran menyesuaikan triplek yaitu 50x50cm².



(dok. Proses desain monopoli pancasila dengan corel draw)

Gambar 4.2
Desain awal permainan MOCA

- g) Tempelkan banner tersebut dengan menggunakan lem fox pada permukaan papan permainan monopoli. Tahap pengeleman dilakukan secara teliti.
- h) Apabila sudah kering bagian tengah dibelah untuk menyesuaikan dengan bentuk papan monopoli tersebut.
- i) Media permainan MOCA (monopoli pancasila) siap digunakan.

c. Validasi Produk

Validasi produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Untuk validasi ahli media permainan MOCA (monopoli pancasila) oleh bapak M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I dan validasi pembelajaran dilakukan oleh guru kelas V yaitu Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md. Proses validasi ini

dilakukan untuk mengetahui kelayakan media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita				√
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi “Pancasila Dalam Kehidupanku”				√
3	Desain media permainan MOCA menarik perhatian peserta didik				√
4	Media permainan MOCA memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				√
5	Pembuatan media permainan MOCA tidak rumit dan bahan-bahan yang diperlukan mudah dijumpai di sekitar			√	
6	Isi buku petunjuk penggunaan sudah sesuai dan terlihat jelas				√
7	Pemilihan dan penggunaan variasi warna pada media permainan MOCA menarik			√	
8	Penggunaan media permainan MOCA tidak membahayakan				√
9	Media permainan MOCA dapat disimpan dan digunakan secara berulang-ulang				√
10	Penyajian media permainan MOCA dapat mengembangkan minat belajar peserta didik				√

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

$$= 95\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σx_i = jumlah skor yang maksimum

Jadi hasil dari validasi media ini menunjukkan skor persentase sebesar 95% berada di kisaran 76% sampai 100% dan artinya media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang dikembangkan ini dikategorikan “Layak”.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran permainan MOCA dengan materi pembelajaran				√
2	Media pembelajaran permainan MOCA relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				√
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				√
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			√	
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				√
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna				√
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri			√	
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok			√	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				√
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi				√

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$

$$= 92,5 \%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σx_i = jumlah skor yang maksimum

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi materi menunjukkan skor persentase sebesar 92,5% dan artinya media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi yang akan digunakan.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media pembelajaran permainan MOCA sangat menarik.				√
2	Tampilan media permainan MOCA mudah dioperasikan.			√	
3	Media pembelajaran permainan MOCA menarik.				√
4	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.				√
5	Media permainan MOCA telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran.			√	
6	Media permainan MOCA mudah di aplikasikan pada peserta didik.			√	
7	Media yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.			√	
8	Penggunaan media permainan MOCA ini membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.				√
9	Bagaimana kesesuaian media permainan MOCA dengan materi pembelajaran ?			√	

10	Media permainan MOCA ini kuat dan juga tahan lama.			√	
11	Dengan adanya media permainan MOCA ini kegiatan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.			√	

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

$$P = \frac{37}{44} \times 100$$

$$= 84\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

Berdasarkan hasil dari validasi pembelajaran ini menunjukkan skor persentase sebesar 84% dan artinya media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahapan dimana peneliti melakukan uji coba produk pengembangan media permainan MOCA (monopoli pancasila), produk yang dinyatakan valid, kemudian di uji cobakan ataupun diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MI Raudlatul Ulum Darungan pada peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada kegiatan implementasi di kelas diawali dengan pengenalan peneliti dengan memberikan apersepsi sekaligus penyampaian rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peserta didik dikenalkan terlebih dulu dengan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan yaitu media permainan MOCA (monopoli pancasila).

Pembelajaran dilakukan selama 2 hari dimana hari pertama pemaparan materi dan uji coba produk pada peserta didik kelas V, sedangkan pada pertemuan kedua pengisian angket peserta didik terhadap peneliti dan penyerahan hadiah kepada kelompok yang menang dalam permainan monopoli pancasila. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik tentang media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Selain itu sebagai bahan evaluasi agar peneliti dapat memperbaiki media pembelajaran lebih baik lagi.

Adapun bukti dokumentasi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3
Kegiatan pembelajaran

Dalam gambar tersebut menunjukkan bahwa peneliti sedang memaparkan materi kepada peserta didik. Materi yang diberikan yaitu tentang “Pancasila dalam Kehidupanku” seluruh peserta didik menelaah terkait materi yang telah di sampaikan oleh peneliti dan juga bacaan pada buku LKS. Setelah itu nantinya salah satu peserta didik akan diminta untuk maju ke depan kelas untuk mengetahui apakah peserta didik paham dengan materi yang sudah disampaikan.



Gambar 4.4

Peserta didik menyebutkan penerapan nilai-nilai Pancasila

Seperti yang terlihat pada gambar diatas bahwa salah satu peserta didik ditunjuk untuk menyebutkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari didepan kelas. Mulai dari pancasila sila pertama sampai sila kelima. Sedangkan peserta didik yang lain memperhatikan dan mendengarkan temannya yang ada di depan.



Gambar 4.5

Penggunaan media permainan MOCA

Kegiatan yang ada pada gambar 4.5 ini penggunaan media permainan MOCA (monopoli pancasila) pada kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Sebelum bermain peneliti membagi peserta didik menjadi 4 kelompok dan melakukan hompimpa untuk mengetahui gilirannya.

Cara bermain media permainan MOCA (monopoli pancasila) ini sama seperti monopoli pada umumnya, menjalankan pion sesuai angka yang terdapat pada dadu. Permainan dimulai dari kotak start, setiap kelompok memiliki perwakilan untuk melempar dadu dan menjalankan pion kemudian anggota lainnya bertugas untuk menjawab pertanyaan yang tersedia, hal ini agar seluruh anggota di setiap kelompok aktif selama permainan berlangsung. Bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan gambar bintang sebagai poinnya. Sistem permainan monopoli pada penelitian ini ialah kelompok siapa yang paling banyak mendapatkan poin merekalah yang jadi pemenangnya. Pada media permainan monopoli pancasila disini terdapat kartu komplek yang berisikan pertanyaan, kartu hak milik, dan kartu kesempatan yang didalamnya terdapat tantangan dan pertanyaan.

Disini peneliti mengamati bahwa selama berlangsungnya proses pembelajaran menggunakan media permainan MOCA (monopoli pancasila) ini peserta didik mampu bekerja sama dalam bentuk team atau kelompok dengan baik, peserta didik belajar sambil bermain, dan peserta didik menjadi

lebih antusias ketika diberikan hadiah yang telah disediakan oleh peneliti. Hal ini tentunya berhasil dalam menarik perhatian peserta didik.

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tujuan evaluasi disini untuk mengetahui hasil atau keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Dengan pengembangan media permainan MOCA (monopoli pancasila) ini dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran

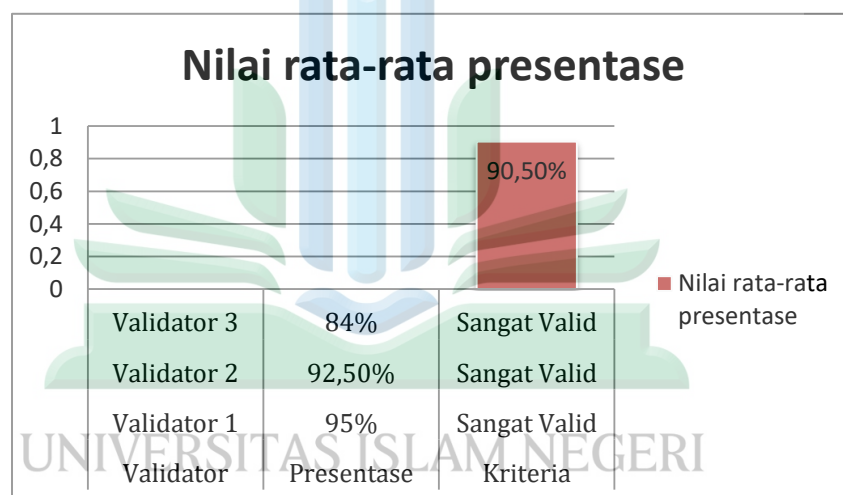
Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan dari para ahli. Berdasarkan data dari tiga validator, diketahui bahwa kelayakan ataupun kevalidan media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) pada materi pancasila dalam kehidupanku dengan validator pertama yaitu validator ahli media bapak M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd yang mendapat skor persentase sebesar 95% dengan kategori "Layak" sedangkan validator kedua yaitu validator ahli materi bapak Dr. Ubaidillah Afif, Mp.Pd.I yang mendapat skor persentase sebesar 92,5% yang artinya materi sudah sesuai. Validator ketiga yaitu validator ahli pembelajaran Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md yang mendapat skor persentase sebesar 84% itu artinya media yang dikembangkan dan materi yang diajarkan sudah sesuai. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan MOCA (monopoli

pancasila) ini “Layak” atau “Valid” digunakan dengan revisi berdasarkan yang disarankan oleh validator.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Beberapa Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Validator 1	95%	Sangat Valid
2.	Validator 2	92,5%	Sangat Valid
3.	Validator 3	84%	Sangat Valid
Nilai rata-rata presentase			90,5%

Berikut penyajian data hasil validasi dari beberapa validator dalam bentuk diagram batang:



Berdasarkan hasil analisis data dari 3 validator diperoleh nilai rata-rata 90,5%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli pancasila ini telah memenuhi kategori “Sangat Valid” atau “Layak” untuk digunakan, dalam artian media permainan monopoli pancasila ini sudah bisa diaplikasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

Sedangkan untuk analisis saran dan kritikan terhadap kevalidan media permainan monopoli pancasila ini akan dijadikan sebagai acuan dan juga

revisi, begitu pun saran-saran dari validator yang akan dijadikan sebuah acuan agar media permainan monopoli pancasila menjadi media yang lebih baik untuk diaplikasikan setelahnya.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket peserta didik terhadap media permainan MOCA (monopoli pancasila).

Tabel 4.7
Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama peserta didik	Skor		Presentase
		x	xi	
1.	Ahmat Izzat Ashari	34	40	85%
2.	Amelia Hayatun Nufus	35	40	87,5%
3.	Aulia Yunita	35	40	87,5%
4.	Danil Mahendra	30	40	75%
5.	Dewi Kanaya Alifiyah	32	40	80%
6.	Faiqotul Munawaroh	37	40	92,5%
7.	Hafidz Rafie Rabbani	37	40	92,5%
8.	Halwa Dinda Sarifah	34	40	85%
9.	Kava Billahi	34	40	85%
10.	M. Khoirul Fikri	37	40	92,5%
11.	M. Rafli Afnani	38	40	95%
12.	Muhammad Arya Putra	32	40	80%
13.	Muhammad Nasrul M.	37	40	92,5%
14.	Nofal Maulana	34	40	85%
15.	Nuri Eliza Aulia Safira	38	40	95%
16.	Safa Indy Nabila	38	40	95%
Jumlah		562	640	
Hasil rata-rata respon peserta didik				88%

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

$$P = \frac{562}{640} \times 100\% \\ = 88\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

Σx = jumlah skor yang diperoleh

Σxi = jumlah skor yang maksimum

Jadi hasil dari rata-rata respon peserta didik yang terdapat pada tabel tersebut, menunjukkan skor persentase sebesar 88% dan artinya bahwa media permainan MOCA (monopoli pancasila) yang dikembangkan ini mendapat respon yang sangat baik.

D. Revisi Produk

Setelah melalui proses validasi maka ada revisi produk disini peneliti menyesuaikan dengan saran dan masukan dari validator.

1. Dari Validasi Ahli Media

Terdapat revisi dan penambahan dalam media yaitu pada buku panduan media disarankan ditambah desain agar terlihat lebih menarik dan juga dicetak dengan menggunakan kertas AP.

2. Dari Validasi Ahli Materi

Terdapat revisi dan penambahan pada materi yaitu untuk pertanyaan dalam kartu permainan monopoli pancasila untuk dibuat lebih luas. Untuk pertanyaan disarankan yang bersifat nasionalisme.

Berikut beberapa perubahan pada media permainan MOCA (monopoli pancasila) sebelum direvisi dan sesudah direvisi yaitu:

Tabel 4.8
Hasil Revisi Produk

No	Komentar dan saran validator	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Buku panduan media disarankan untuk menambahkan desain agar terlihat lebih menarik.	Buku panduan terlihat biasa saja. 	Buku panduan ditambah <i>background</i> yang menarik. 
2.	Buku panduan sebaiknya dicetak dengan menggunakan kertas AP.	Buku panduan dicetak dengan menggunakan kertas A4. 	Buku panduan dicetak dengan menggunakan kertas AP. 
3.	Soal dan jawaban pada kartu pertanyaan media permainan monopoli pancasila dibuat lebih luas.	Soal hanya dalam bentuk pilihan ganda.  	Bentuk soal pilihan ganda dan juga esai.  

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti disini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi “Pancasila Dalam Kehidupanku”. Adapun hasil penelitian dan data analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (Monopoli Pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024, sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

Media papan MOCA (monopoli pancasila) berukuran 50 x 50 cm² dibuat menggunakan bahan utama yang mudah dijumpai yaitu triplek dan kayu. Sesuai dengan namanya media permainan monopoli ini dihiasi dengan lambang pancasila serta gambar-gambar lainnya.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) model pengembangan ADDIE. Menurut *Dick and Carry* (1996) model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) tahap *Analysis* (analisis), 2) tahap *Design* (perancangan),

3) tahap *Development* (pengembangan), 4) tahap *Implemetation* (implementasi), dan 5) tahap *Evaluation* (evaluasi).⁷³

Adapun perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yang ditulis oleh Muthia Amalusholiha dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”⁷⁴. Model penelitian yang digunakan disini yaitu model ASSURE yang terdiri dari enam tahap, yaitu: 1) *Analyze Learners*, 2) *State Objectives*, 3) *Select Methodes, Media, and Materials*, 4) *Utilize Media and Material*, 5) *Require Learner Participation*, dan 6) *Evaluation and Revise*. Sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan model ADDIE, terdiri dari lima tahapan di antaranya: 1) *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).

Selain itu, peneliti tersebut fokus pada kelas IV SDN Gedong 08 Pagi, sedangkan dalam penelitian saya tertuju pada peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan Tangul Jember. Adapun persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang saya lakukan yaitu media pembelajaran yang digunakan berupa permainan MOCA (Monopoli Pancasila). Pada penelitian tersebut monopoli yang dibuat diintegrasikan dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) dimana konten

⁷³ Aysyah Rengganis et al, *Penelitian dan Pengembangan*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), 113.

⁷⁴ Muthia Amalusholiha Annasri, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Muatan PPKn Kelas IV Sekolah Dasar”, (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022)

permainanannya berisi muatan materi yang dikaitkan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana karakteristik pendekatan CTL, sedangkan monopoli yang saya buat hanya berisi materi saja yang sudah disesuaikan dengan materi kelas V.

Media monopoli yang peneliti kembangkan disini sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sekaligus melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap analisis. Disini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas serta beberapa peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan dengan melihat bagaimana kondisi kelas, kemudian didapati bahwa khususnya pada kelas V dimana mayoritas peserta didik kurang menyukai pembelajaran pendidikan pancasila dikarenakan guru yang menjelaskan masih menggunakan metode ceramah yang monoton sehingga membuat peserta didik cenderung bosan dan cepat mengantuk.

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap *design* (perancangan). Pada tahap ini peneliti mulai mendesain bagaimana konsep dari produk yang akan dibuat serta mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media permainan MOCA (Monopoli Pancasila). Adapun beberapa rancangan yang peneliti lakukan yaitu seperti menentukan bahan utamanya, menyusun kerangka media, menyusun penyajian materi yang hendak dicantumkan, selanjutnya menentukan tema,

gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, membuat kartu pertanyaan, kartu kesempatan, dan simbol lainnya.

Tahapan ketiga yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap *development* (pengembangan). Dalam tahap ini ada beberapa tahapan yang peneliti lakukan, yaitu: 1) pemilihan bahan media permainan MOCA (Monopoli Pancasila), 2) bahan yang digunakan ialah bahan yang tidak mudah rusak dan tentunya mudah untuk dijumpai, 3) menyiapkan triplek dan kayu sebagai bahan utamanya beserta alat dan bahan lainnya, 4) sebelum produk divalidasi, peneliti membuat angket validasi produk terlebih dahulu yang kemudian akan diberikan kepada tim validator yang terdiri dari 2 dosen sebagai validator ahli media dan validator ahli materi serta 1 guru kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan sebagai ahli pembelajaran, 5) kemudian setelah mendapat nilai validasi dari tim validator, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dari validator. Setelah produk dinyatakan layak, maka peneliti dapat melanjutkan tahap berikutnya.

Tahap keempat yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap implementasi. Disini peneliti mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi nyata di kelas. Setelah produk dinyatakan layak, peneliti kemudian melakukan tahapan implementasi produk di lapangan yaitu kelas V MI Raudlatul Ulum Darungan dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Produk media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan layak akan diuji cobakan dalam pembelajaran untuk melihat layak atau tidaknya produk tersebut digunakan.

Tahapan yang terakhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta peserta didik. Jika pada tahap sebelumnya masih menemukan kekurangan maupun kelemahan dalam produk tersebut maka diperlukan penyempurnaan kembali. Namun jika sudah tidak ada yang perlu diperbaiki maka berarti media sudah layak untuk diimplementasikan, karena tujuan akhir evaluasi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas, proses pengembangan media permainan monopoli pancasila ini melalui lima tahapan pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) serta sebelum dilakukan uji coba, media divalidasi terlebih dahulu oleh tim validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Pembuatan media permainan MOCA (monopoli pancasila) di desain menggunakan bahan yang mudah dijumpai dan juga praktis dengan yaitu dari bahan triplek dan kayu sebagai bahan dasarnya.

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

Sebelum media diterapkan, media ini melalui tahap validasi terlebih dahulu yang bertujuan untuk menguji kelayakan. Komentar, saran dan masukan yang didapat dari para validator: validator ahli media, validator

ahli materi, dan validator ahli pembelajaran dijadikan sebagai acuan perbaikan.

Kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember tahun pelajaran 2023/2024. Adapun kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) dilakukan oleh tiga validator diantaranya: ahli media oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., memperoleh skor persentase sebesar 95% dengan kategori “Layak”, ahli materi oleh bapak Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I., memperoleh skor persentase sebesar 92,5% dalam artian media yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi serta layak untuk digunakan, dan ahli pembelajaran oleh Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md., memperoleh skor persentase sebesar 84% dengan kategori “Layak”.

Selanjutnya ialah respon peserta didik, disini peneliti menggunakan angket sebagai tolak ukur respon peserta didik terhadap media permainan MOCA (monopoli pancasila). Hasil respon peserta didik memperoleh skor persentase sebesar 88% yang artinya media permainan monopoli pancasila ini layak dikarenakan para peserta didik sangat setuju dan senang terhadap permainan monopoli pancasila.⁷⁵ Di lembaga tersebut belum pernah ada yang menggunakan media permainan monopoli pancasila ini dalam kegiatan pembelajaran, maka dengan adanya media ini peserta didik merespon

⁷⁵ Hasil perhitungan angket respon peserta didik Kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul, Jember 22 September 2023.

dengan sangat baik. Selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pancasila mereka sangat berantusias serta berperan aktif, jika dibandingkan dengan biasanya yang hanya menggunakan buku pelajaran atau berupa gambar saja mereka lebih cenderung merasa bosan dan kurang bersemangat.

Perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vira Setyaningrum dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”⁷⁶. Perbedaan yang terdapat pada penelitian saya dengan penelitian terdahulu yaitu: 1) model penelitian yang digunakan adalah model Sugiyono sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan model ADDIE 2) media permainan yang dikembangkan monopoli berbasis STAD. Sedangkan persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan yaitu subjek penelitiannya kelas V dan muatan yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil produk dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan memiliki perbedaan pada bahan yang digunakan. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Vira Setyaningrum menggunakan kertas sedangkan media yang saya hasilkan terbuat dari triplek dan kayu dengan ukuran 50x50 cm². Simbol dan gambar yang digunakan juga berbeda jika pada penelitian terdahulu menggunakan gambar tentang keragaman budaya,

⁷⁶ Vira Setyaningrum, “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”, (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019), 170.

sedangkan gambar yang saya gunakan tentang pancasila dalam kehidupanku yang mencakup gotong royong, tolong menolong dll.

Berdasarkan dari analisis data dari 3 validator dalam penelitian ini diperoleh nilai rata-rata 90,5% yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli pancasila sudah memenuhi kriteria “Sangat Valid” atau “Layak”. Dalam artian media permainan monopoli pancasila ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan untuk analisis saran dan kritikan terhadap kelayakan media permainan monopoli pancasila ini dijadikan sebagai acuan agar media permainan monopoli pancasila menjadi media yang lebih baik untuk kedepannya.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media permainan MOCA (monopoli pancasila) adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik diharapkan agar lebih serius dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran sebaik mungkin.
- b. Sebelum menggunakan produk media permainan MOCA (monopoli pancasila) peserta didik dianjurkan untuk membaca petunjuk penggunaan media agar media dapat digunakan dengan baik dan benar.

2. Diseminasi Produk

Produk media permainan MOCA (monopoli pancasila) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat digunakan oleh semua peserta didik di sekolah yang bersangkutan dengan tujuan sebagai media

tambahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Akan tetapi sebelum itu harus disesuaikan dengan materi dan kondisi peserta didik agar pemanfaatan media dapat berguna dengan baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media permainan MOCA (Monopoli Pancasila) dikembangkan oleh peneliti di kelas V MI Raudlatul Ulum Darungan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini sudah dinyatakan valid dan telah memenuhi kriteria baik sehingga disarankan dapat terus diterapkan.
- b. Penelitian hanya dilakukan pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan, namun alangkah baiknya jika dapat dikembangkan di kelas lain maupun di lembaga lainnya.
- c. Bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain media permainan MOCA (monopoli pancasila) sebaik mungkin agar terlihat lebih menarik.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Kelas V Di MI Raudlatul Ulum Darungan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis) dengan melakukan observasi dan wawancara yang

dilakukan peneliti di lembaga MI Raudlatu Ulum darungan, *Design* (desain) dengan menentukan konsep dari produk yang akan dibuat, *Development* (pengembangan) dengan pemilihan bahan media permainan MOCA (Monopoli Pancasila) dan proses validasi oleh tim validator, *Implementation* (implementasi) setelah produk dikatakan layak media diterapkan pada situasi yang nyata dikelas, dan *Evaluation* (evaluasi) tahap ini didasarkan pada validasi yang dilakukan para ahli dan juga respon guru serta peserta didik.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di MI Raudlatul Ulum Darungan dapat diketahui setelah dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan dari analisis data dari 3 validator dalam penelitian ini diperoleh nilai rata-rata 90,5% yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli pancasila sudah memenuhi kriteria “Sangat Valid” atau “Layak”. Dalam artian media permainan monopoli pancasila ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sedangkan untuk analisis saran dan kritikan terhadap kelayakan media permainan monopoli pancasila ini dijadikan sebagai acuan agar media permainan monopoli pancasila menjadi media yang lebih baik untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Agus. “Efektivitas Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri Dan Swasta Di Jakarta Timur.” *Jurnal Online STIKP PGRI*, 2008. <https://doi.org/10.29100/.v1i2.222>
- Ahmad, Maskur. “Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung”. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Alti, Rahmi Mudia et al. *Media Pembelajaran*. Padang: Get Press, 2022.
- Anggraheni, Nilam Sri. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018”. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Annasri, Muthia Amalusholih. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2022.
- Anwar, Muhammad. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media, 2018.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal* Vol. 3, No. 1, 2019. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gawa Media, 2010.
- El-Abida, Syifa Fauziah Saktian Dwi Hartantri, and Candra Puspita Rini. “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema ‘Kewajiban Dan Hakku’ Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* Vol. 8, No. 1 January 28, 2023. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>.
- Gesmi, Irwan dan Yuni Hendi. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.
- Hamid, Mustofa Abi, et al. *Media Pembelajaran*. [t.t.] Yayasan Kita Menulis,

2020.

- Hidayat, Abdul Salam, dan Rustam Effendi. *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2020.
- Husamah, Arina Restian, dan Rohmad Widodo. *Pengantar Pendidikan*. Malang: UMM Press, 2019.
- Izzan, Ahmad. *Membangun Guru Berkarakter*. Bandung: Humaniora, 2012.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, “*Al-Qura’an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan 2019, Juz 21-30*”, (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an)
- Krissandi, Apri Damai Sagita, Anang Sudigdo, Adhi Surya Nugraha. *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- Kurniawan, Machful Indra. *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2018.
- Lubis, Maulana Arafat, Hamidah Dalimunthe dan Nashran Azizan. *Model-model Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SD/MI Teori dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Mohammad Miftah, Mohammad. *Peran Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Marlina et al. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Matondang, Rahmawati et al. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. [t.t.] CV Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Nurfadhilah, Septy. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV Jejak Publisher, 2021.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, 2021.

- Putra, Zulfikar dan Farid Wajdi. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Panduan Kuliah Di Perguruan Tinggi*. Malang: Ahlimedia Book, 2021.
- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Rahayu, Minto. *Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Gresindo, 2007.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* Vol. 2, No. 1, 2022. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antosari, [t.th.]
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuran: Lembaga Academic & Research Institue, 2020.
- Rena Fadilah Malik, et al. *Landasan Pendidikan*. Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2022.
- Rengganis, Aysyah, et al. *Penelitian dan Pengembangan*. [t.t] Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Rohani, Edi. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Perspektif Santri*. Gema Media, 2019.
- Rohman, M. Ghofar dan Purnomo Hadi Susilo. "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1, 2019.
- Saekan, Muhammad. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kudus: Nora Media Enterprise, 2010.
- Safitri, Dewi. *Menjadi Guru Profesional*. Riau: PT. Indragiri Dot Com, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2016.
- Saputro, Budiyono. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research&Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017.

- Sarinah, et al. *Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan PPKn Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Setyaningrum, Vira. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Pada Muatan Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati”. Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Shoffa, Shoffan. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV Agrapana Media, 2021.
- Siregar, Rosmita Sari, et al. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. [t.t] Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Solihatin, Etin. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Bumi Aksara, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Subakti, Hani, et al. *Inovasi Pembelajaran*. [t.t] Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Sunarso et al. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press, 2013.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Susi Susanti et al. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Toni Nasution, Pendidikan Pancasila, (Medan: Merdeka Kreasi Group, 2022), 42
- Triwiyanto, Teguh. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & Dosen, 2
- Utami, Tri. “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PKN dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV A SD Negeri Jageran”. *Basic Education*, 10(2), 2021.

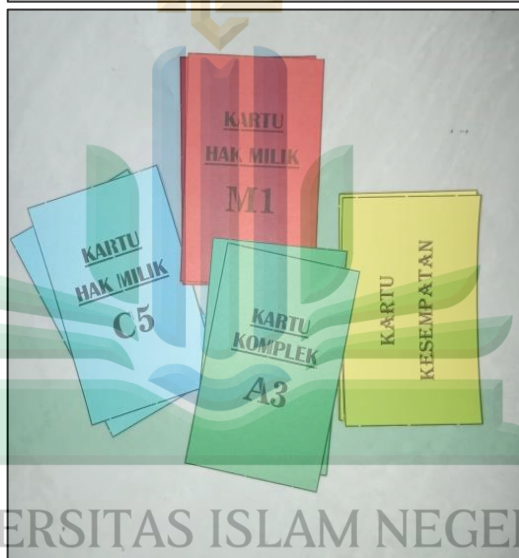
Wibiantoro, Ridwan et al. *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Lokal di SD*. [t.t] CV Srikandi Kreatif Nusantara, 2021.

Widyastuti, Ana et al. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. [t.t] Yayasan Kita Menulis. 2022.

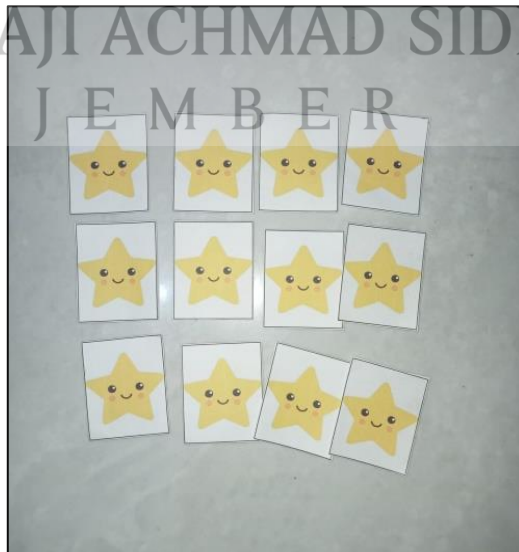


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



BUKU PANDUAN MEDIA



Lampiran 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI MOCA (MONOPOLI PANCASILA) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI MI RAUDLATUL ULUM	Pengembangan media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan tahun 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produk media pembelajaran permainan monopoli Pancasila 2. Kemampuan meningkatkan hasil belajar peserta didik 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validitas media pembelajaran permainan monopoli pancasila 2. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pancasila 3. Analisis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi ahli : validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli desain. 2. Uji coba kepada peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan tahun 2023/2024 3. Hasil belajar peserta didik pada mata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian: Penelitian Pengembangan 2. Prosedur penelitian: ADDIE 3. Subjek penelitian: Peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan 4. Metode pengumpulan data: observasi, angket, validasi ahli 5. Metode analisis: Analisis data deskriptif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V pokok bahasan “Pancasila Dalam Kehidupanku” di MI Raudlatul Ulum Darungan Tahun 2023/2024 2. Menguji

<p>DARUNGAN TAHUN 2023/2024</p>		<p>hasil belajar peserta didik</p>	<p>pelajaran Pendidikan Pancasila pokok bahasan “Pancasila Dalam Kehidupanku ”</p>	<p>kualitatif dan kuantitatif untuk hasil validasi dan data hasil belajar peserta didik</p>	<p>kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V pokok bahasan “Pancasila Dalam Kehidupanku“ di MI Raudlatul Ulum Darungan Tahun 2023/2024.</p>
---	--	------------------------------------	--	---	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bella Umro Isyah Febriyanti
NIM : T20194065
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 30 Oktober 2023

Saya yang menyatakan



Bella Umro Isyah Febriyanti
NIM. T20194065

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA
(Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas V DI MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun
2023/2024

Peneliti : Bella Umro Isyah Febriyanti

Pembimbing : Erfan Efendi, M.Pd.I

Intansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UTN KH. Achmad
Siddiq Jember

1. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.I
NIP : 199210132019031006
Instansi : UIN KH Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No. 1 Mangli

2. Petunjuk Penilaian

Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu.

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4: Sangat Baik

Skor 3: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

3. Instrument Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bahan yang digunakan dalam				

	pembuatan media mudah dijumpai di lingkungan sekitar kita				✓
2	Desain media sudah sesuai dengan konsep pendalaman materi "Pancasila Kebiasaan Hidupku"				✓
3	Desain media permainan MOCA menarik perhatian peserta didik				✓
4	Media permainan MOCA memiliki bentuk yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan				✓
5	Pembuatan media permainan MOCA tidak rumit dan bahan-bahan yang diperlukan mudah dijumpai di sekitar			✓	
6	Isi buku petunjuk penggunaan sudah sesuai dan terlihat jelas				✓
7	Pemilihan dan penggunaan variasi warna pada media permainan MOCA menarik			✓	
8	Penggunaan media permainan MOCA tidak membahayakan				✓
9	Media permainan MOCA dapat disimpan dan digunakan secara berulang-ulang				✓
10	Penyajian media permainan MOCA dapat mengembangkan minat belajar peserta didik				✓

4. Kolom Saran dan Komentar

- Tanya pada buku panduan ditambah desain ~~para~~ ~~kebang~~
 - Tanya buku panduan direvisi & terkas AP.

5. Penilaian Umum

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA
(Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas V DI MI Raudlatul Ulum Darung Tanggul Jember Tahun
2023/2024

Peneliti : Bella Umro Isyah Febriyanti

Pembimbing : Erfan Efendi, M.Pd.I

Intansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN KH. Achmad
Siddiq Jember

4. Identitas Validator

Nama : Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I
NIP : 198512042015031002
Instansi : UIN KH Achmad Siddiq Jember
Alamat Instansi : Jl. Mataram No. 1 Mangli

5. Petunjuk Penilaian

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Skor 4: Sangat Baik

Skor 3: Baik

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan.

6. Instrument Angket Validasi

No	Aspek yang di Nilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran permainan MOCA dengan materi pembelajaran				✓

2	Media pembelajaran permainan MOCA relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik				✓
3	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah dikuasai oleh peserta didik				✓
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
5	Media membantu dalam penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik				✓
6	Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna				✓
7	Mendorong peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri			✓	,
8	Mendorong peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam belajar kelompok			✓	
9	Mendorong peserta didik pada keadaan rasa ingin tahu				✓
10	Mendorong peserta didik tidak bosan terhadap materi				✓

4. Kolom Saran dan Komentar

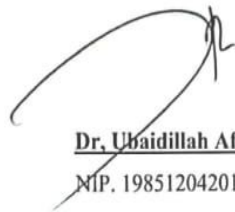
Suar & jawaban yg lebih war,
 lebih mendalam, dan uraian pgs-
 psmaditus, ATN & sistem
 Berbagi idar

5. Penilaian Umum

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi *Suar & jawab kng war*
- Produk tidak layak digunakan

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk.

Validator Ahli materi



Dr. Ubaidillah Afif, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

Jember, 18 September 2023

Peneliti



Bella Umro Isvah Febriyanti
NIM T20194065



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA
(Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas V DI MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun
2023/2024

Peneliti : Bella Umro Isyah Febriyanti

Pembimbing : Erfan Efendi, M.Pd.I

Intansi : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UIN KH. Achmad
Siddiq Jember

1. Identitas Validator
Nama : Tasha Nadhifatul M, A.Md
NIP : -

2. Petunjuk Penilaian
Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
Skor 4: Sangat Baik
Skor 3: Baik
Skor 2: Kurang
Skor 1: Sangat Kurang
Mohon Bapak/Ibu memberikan catatan atau saran pada kolom yang telah disediakan

3. Instrument Angket Validasi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media pembelajaran permainan MOCA sangat menarik.				√
2	Tampilan media permainan MOCA mudah			√	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

CS

	dioperasikan.				
3	Media pembelajaran permainan MOCA menarik.				✓
4	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.				✓
5	Media permainan MOCA telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran.			✓	
6	Media permainan MOCA mudah di aplikasikan pada peserta didik.			✓	
7	Media yang dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi.			✓	
8	Penggunaan media permainan MOCA ini membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.				✓
9	Bagaimana kesesuaian media permainan MOCA dengan materi pembelajaran ?			✓	
10	Media permainan MOCA ini kuat dan juga tahan lama.			✓	
11	Dengan adanya media permainan MOCA ini kegiatan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Validator Ahli Pembelajaran

Jember, 21 September 2023

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Peneliti



Tasha Nadhifatul M, A.Md

NIP.



Bella Umro Isyah Febrivanti

NIM T20194065

Lampiran 6

**HASIL WAWANCARA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MOCA
(MONOPOLI PANCASILA) KELAS V DI MI RAUDLATUL ULUM
DARUNGAN TANGGUL JEMBER TAHUN 2023/2024**

1. Sebelumnya media apa yang pernah dipakai dalam pembelajaran di kelas V ini, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

“ sejauh ini kita masih hanya menggunakan media pembelajaran berupa laptop dan itupun tidak setiap hari, hanya beberapa kali saja. Selebihnya kita hanya menggunakan media buku pelajaran.

2. Apakah ibu pernah menggunakan media permainan seperti monopoli Pancasila ini?

“ jujur untuk saya pribadi belum pernah menggunakan media permainan seperti monopoli ini dalam pembelajaran, dan para guru juga belum ada”.

3. Bagaimana pendapat ibu terhadap media permainan MOCA (Monopoli Pancasila) yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V?

“ menurut saya dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan monopoli Pancasila ini dapat membuat anak-anak berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Karena disini mereka bukan hanya belajar saja tapi juga bias bermain”.

Lampiran 7

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M. Rofli Afrani
 Kelas : V (lima)
 Sekolah : MRSU
 Tanggal : Kamis- 21 -09- 2023

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan Permainan MOCA (Monopoli Pancasila).
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket.
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan keterangan berikut ini:
 dengan keterangan
 Skor 4: Sangat Setuju
 Skor 3: Setuju
 Skor 2: Kurang setuju
 Skor 1: Tidak setuju
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan papan media permainan monopoli pancasila menarik.				✓
2	Media permainan monopoli pancasila ini mudah digunakan.			✓	
3	Saya menyukai media permainan monopoli pancasila digunakan pada saat kegiatan				✓

	pembelajaran.				✓
4	Menggunakan media permainan monopoli pancasila dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
5	Media permainan monopoli pancasila ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.				✓
6	Media permainan monopoli pancasila berisikan materi yang menarik.				✓
7	Pemilihan warna dan gambar pada papan monopoli pancasila cukup menarik.			✓	
8	Saya tertarik belajar menggunakan media permainan monopoli pancasila.				✓
9	Dengan menggunakan permainan monopoli pancasila ini membuat pelajaran pendidikan pancasila lebih menarik untuk dipelajari.				✓
10	Dengan menggunakan media permainan monopoli pancasila pembelajaran tidak membosankan.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Hafid Rafi Rofiqani
 Kelas : Lima (V)
 Sekolah : MIRU
 Tanggal : Kamis 21.9.2023

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan Permainan MOCA (Monopoli Pancasila).
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket.
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan keterangan berikut ini:
 dengan keterangan
 Skor 4: Sangat Setuju
 Skor 3: Setuju
 Skor 2: Kurang setuju
 Skor 1: Tidak setuju
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan papan media permainan monopoli pancasila menarik.				✓
2	Media permainan monopoli pancasila ini mudah digunakan.		✓		
3	Saya menyukai media permainan monopoli pancasila digunakan pada saat kegiatan				✓

CS | Berbelanja dengan Kepercayaan

	pembelajaran.				
4	Menggunakan media permainan monopoli pancasila dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
5	Media permainan monopoli pancasila ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.				✓
6	Media permainan monopoli pancasila berisikan materi yang menarik.			✓	
7	Pemilihan warna dan gambar pada papan monopoli pancasila cukup menarik.				✓
8	Saya tertarik belajar menggunakan media permainan monopoli pancasila.				✓
9	Dengan menggunakan permainan monopoli pancasila ini membuat pelajaran pendidikan pancasila lebih menarik untuk dipelajari.				✓
10	Dengan menggunakan media permainan monopoli pancasila pembelajaran tidak membosankan.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Faiqotul Munawaroh
 Kelas : V
 Sekolah : MIku
 Tanggal : Kamis - 21-09/2023

A. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan Permainan MOCA (Monopoli Pancasila).
- Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan keterangan berikut ini:
 dengan keterangan
 Skor 4: Sangat Setuju
 Skor 3: Setuju
 Skor 2: Kurang setuju
 Skor 1: Tidak setuju
- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan papan media permainan monopoli pancasila menarik.				✓
2	Media permainan monopoli pancasila ini mudah digunakan.			✓	
3	Saya menyukai media permainan monopoli pancasila digunakan pada saat kegiatan				✓

	pembelajaran.				
4	Menggunakan media permainan monopoli pancasila dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
5	Media permainan monopoli pancasila ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.				✓
6	Media permainan monopoli pancasila berisikan materi yang menarik.			✓	
7	Pemilihan warna dan gambar pada papan monopoli pancasila cukup menarik.				✓
8	Saya tertarik belajar menggunakan media permainan monopoli pancasila.				✓
9	Dengan menggunakan permainan monopoli pancasila ini membuat pelajaran pendidikan pancasila lebih menarik untuk dipelajari.				✓
10	Dengan menggunakan media permainan monopoli pancasila pembelajaran tidak membosankan.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Niki Erika Aulia Safira
 Kelas : 5 / (lima)
 Sekolah : MI Raudhotul UluM Darunqan
 Tanggal : Kamis, 21-09-2023

A. Petunjuk Pengisian

- Sebelum mengisi angket respon ini, pastikan anda telah membaca dan menggunakan Permainan MOCA (Monopoli Pancasila).
- Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian yang diberikan berdasarkan keterangan berikut ini:
 dengan keterangan
 Skor 4: Sangat Setuju
 Skor 3: Setuju
 Skor 2: Kurang setuju
 Skor 1: Tidak setuju
- Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tampilan papan media permainan monopoli pancasila menarik.				✓
2	Media permainan monopoli pancasila ini mudah digunakan.			✓	
3	Saya menyukai media permainan monopoli pancasila digunakan pada saat kegiatan				✓

CS | Sekolah dengan Cerita

	pembelajaran.				
4	Menggunakan media permainan monopoli pancasila dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.				✓
5	Media permainan monopoli pancasila ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar.				✓
6	Media permainan monopoli pancasila berisikan materi yang menarik.			✓	
7	Pemilihan warna dan gambar pada papan monopoli pancasila cukup menarik.				✓
8	Saya tertarik belajar menggunakan media permainan monopoli pancasila.				✓
9	Dengan menggunakan permainan monopoli pancasila ini membuat pelajaran pendidikan pancasila lebih menarik untuk dipelajari.				✓
10	Dengan menggunakan media permainan monopoli pancasila pembelajaran tidak membosankan.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

Nama	M. Rafi Arnani
Kelas	V cims
No. Absen	10

Nilai
100 :)

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan baik dan benar!

1. Jelaskan arti pancasila sebagai dasar Negara dan pandangan hidup bangsa!
2. Sebutkan 3 penerapan nilai-nilai pancasila sila kelima di lingkungan rumah!
3. Coba tuliskan 3 contoh kegiatan yang dapat dilakukan secara bergotong royong!
4. Bagaimana pengaruh keanekaragaman terhadap gotong royong di Indonesia?
5. Tuliskan contoh perilaku yang tidak terpuji di lingkungan sekolah!

~Selamat Mengerjakan~

Jawaban!

1. Sebagai dasar negara memiliki arti = Setiap Peraturan Indonesia harus bersumber kepada Pancasila, sebagai pandangan hidup bangsa memiliki arti = digunakan sebagai petunjuk / pedoman di berbagai kegiatan kehidupan untuk mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. 1. Tidak boros 2. Pandai mengatur waktu untuk belajar
3. Menabung dan hemat
3. 1. Membangun tempat ibadah 2. Membersihkan ruang kelas
3. Membersihkan lingkungan sekolah
4. Sangat berpengaruh karena saat kegiatan gotong royong di perlukan kerja sama di antar satu sama lain, sehingga dalam keaneka ragaman itu ada kita harus saling menghargai

Lampiran 12

Nama	Safa Indy Nabila.
Kelas	5 (Lima).
No. Absen	16 (enam belas).

Nilai
100 :)

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan baik dan benar!

1. Jelaskan arti pancasila sebagai dasar Negara dan pandangan hidup bangsa!
2. Sebutkan 3 penerapan nilai-nilai pancasila sila kelima di lingkungan rumah!
3. Coba tuliskan 3 contoh kegiatan yang dapat dilakukan secara bergotong royong!
4. Bagaimana pengaruh keanekaragaman terhadap gotong royong di Indonesia?
5. Tuliskan contoh perilaku yang tidak terpuji di lingkungan sekolah!

~Selamat Mengerjakan~
Jawab.

1. Pancasila sebagai dasar negara berisi aturan-aturan hukum dan merupakan sumber dari segala sumber hukum di Indonesia. kedudukan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia berarti Pancasila digunakan sebagai petunjuk atau pedoman di berbagai kegiatan.

1. a. tidak bersikap bosan/rajin menabung, b. Pandai mengatur waktu untuk belajar, c. Saling menyayangi anggota keluarga.

1. a. membangun tempat ibadah, B. memperbaiki jembatan yang rusak, c. membersihkan ruang kelas.

1. Sangat berpengaruh karena saat kegiatan gotong royong di perlukan kerjasama satu sama lain, sehingga dalam keanekaragaman.

1. Bermain di saat guru sedang menjelaskan, bermusuhan dengan teman, dan menertawakan teman yang sedang kesusahan.

Lampiran 13

Nama	Mofal Maulana
Kelas	V (Lima)
No. Absen	14

Nilai	88
-------	----

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan baik dan benar!

1. Jelaskan arti pancasila sebagai dasar Negara dan pandangan hidup bangsa!
2. Sebutkan 3 penerapan nilai-nilai pancasila sila kelima di lingkungan rumah!
3. Coba tuliskan 3 contoh kegiatan yang dapat dilakukan secara bergotong royong!
4. Bagaimana pengaruh keanekaragaman terhadap gotong royong di Indonesia?
5. Tuliskan contoh perilaku yang tidak terpuji di lingkungan sekolah!

~Selamat Mengerjakan~

Jawaban

1. Cita-cita Moral bangsa yang memberikan pedoman dan kekuatan Rohaniah bagi bangsa untuk berperilaku luhur dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara
2. Tidak bersikap boros. Pandai mengor waktu untuk belajar, Rajin Mendukung Sekolah
3. Membangun tempat Ibadah, Memperbaiki jembatan yang rusak, Membersihkan Lingkungan
4. Sangat Berpengaruh karena Saat kegiatan Gotong Royong diperlukan kerjasama antara satu sama lain, sehingga dalam keanekaragaman yang ada kita harus saling menghargai
5. tidak menghormati teman.

Lampiran 14

Nama	Faiqotul Munawaroh
Kelas	V
No. Absen	6.

Nilai	84
-------	----

LATIHAN SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan baik dan benar!





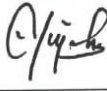



1. Jelaskan arti pancasila sebagai dasar Negara dan pandangan hidup bangsa!
2. Sebutkan 3 penerapan nilai-nilai pancasila sila kelima di lingkungan rumah!
3. Coba tuliskan 3 contoh kegiatan yang dapat dilakukan secara bergotong royong!
4. Bagaimana pengaruh keanekaragaman terhadap gotong royong di Indonesia?
5. Tuliskan contoh perilaku yang tidak terpuji di lingkungan sekolah!

~Selamat Mengerjakan~
Jawaban:

- (1). Cita-cita moral bangsa yang memberikan pedoman dan kekuatan bernalar bagi bangsa untuk perilaku luhur dalam kehidupan.
- (2). Sangat berbagi makanan untuk ketangyuan membantu orang yang sedang kesulitan, menghormati hak orang lain.
- (3). Membersih lingkungan sekolah, membersihkan lingkungan rumah bersama keluarga, memanggantempat ibadah.
- (4). Sangat berpengaruh karena saat kegiatan gotong royong diperlukan kerjasama antar satu sama lain.
- (5). Jarak kepada teman yang misal, tidak mendengarkan penjelasan guru, tidak menaruh teman yang sedang jatuh.
1. Bermaaf-maaf.

Lampiran 15

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	2 Mei 2023	Observasi ke lembaga sekaligus wawancara pra penelitian kepada bapak Abdur Rahman, S.Pd.I selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan.	
2	22 Agustus 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Darungan.	
3	16 September 2023	Wawancara dengan Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md selaku guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan.	
4	20 September 2023	Validasi media permainan MOCA (monopoli pancasila) kepada Ibu Tasha Nadhifatul M, A.Md sebagai ahli pembelajaran.	
5	21 September 2023	Penerapan produk media permainan MOCA (monopoli pancasila) di kelas V MI Raudlatul Ulum Darungan.	
6	22 September 2023	Wawancara kepada beberapa peserta didik kelas V di MI Raudlatul Ulum Darungan Tanggul.	
7	23 September 2023	Melengkapi data dan dokumentasi dengan kepala sekolah beserta guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan.	
8	23 September 2023	Permohonan surat selesai melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatul Ulum Darungan Tanggul Jember Tahun 2023/2024.	

Jember, 23 September 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah MIRU Darungan





Abdur Rahman, S.Pd.

Lampiran 16



YAYASAN RAUDLATUL ULUM DARUNGAN
MI. RAUDLATUL ULUM DARUNGAN

NSM : 111235090335 NPSN : 60715803

STATUS : TERAKREDITASI "B"

Karangjati Ds. Darungan Kec. Tanggul Kab. Jember

Email : miraudlatululum1979@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 054/MIRU/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,


Nama : Abdurrohman, S.Pd.I
 NIP :
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Alamat : Karang Jati Rt. 010 Rw. 001 Darungan Tanggul Jember
 Status Madrasah : Swasta

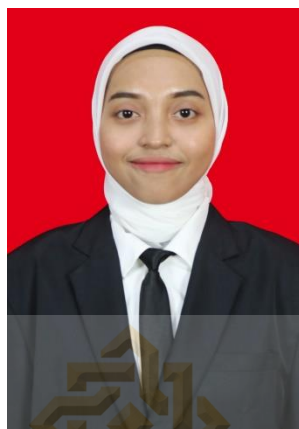
Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa

Nama : **BELLA UMRO ISYAH FEBRIYANTI**
 NIM : T20194065
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Universitas : Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember
 Alamat : Krajan Rt. 003 Rw. 002 Darungan Tanggul Jember

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian selama satu bulan (23 Agustus s/d 23 September 2023) di MI. Raudlatul Ulum Darungan Kec. Tanggul Kab. Jember dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Permainan MOCA (Monopoli Pancasila) Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V MI. Raudlatul Ulum Darungan Tahun Ajaran 2023/2024**"

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 23 September 2023
 Kepala Madrasah,

Abdurrohman, S.Pd.I

BIODATA PENULIS

Nama : Bella Umro Isyah Febriyanti
NIM : T20194065
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 18 Februari 2001
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Dsn. Krajan, RT 003/RW 002
Ds. Darungan Kec. Tanggul Kab. Jember

Email : bellaumroh@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Kartika VII-4 Tuban-Bali (2006-2007)
2. SD No. 6 Tuban-Bali (2007-2013)
3. MTsN 3 Jembrana-Bali (2013-2016)
4. MAN 3 Jembrana-Bali (2016-2019)