

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
DI KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDHATUL JANNAH UNGGULAN  
JENGAWAH JEMBER**

**SKRIPSI**

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



**Siti Mufidhatul Zannah**

NIM. 202101040023

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQJEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2024**

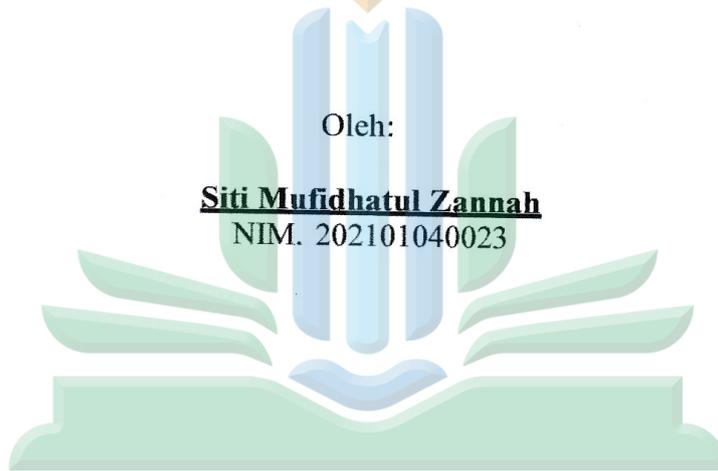
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
DI KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDHATUL JANNAH  
UNGGULAN JENGAWAH JEMBER**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**Siti Mufidhatul Zannah**  
NIM. 202101040023



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP : 196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN  
DI KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH RAUDHATUL JANNAH  
UNGGULAN JENGAWAH JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu

Tanggal : 04 Desember 2024

**Tim Penguji**

**Ketua**

**Sekretaris**

**Dr. Ahmad Royani, S.Pd.I, M.Pd.I.**  
NIP.198904172023211022

**Muhammad Suwigyo Prayoga, M.Pd.I.**  
NIP.198610022015031004

**Anggota :**

1. **Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I.**
2. **Prof. Dr. Hj Mukni'ah, M.Pd.I.**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'tis, S.Ag., M.Si**  
NIP.197304242000031005

## MOTTO

اللَّهُ نُورُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ مِثْلُ نُورِهِ كَمِشْكُوتٍ فِيهَا مِصْبَاحٌ الْمِصْبَاحُ فِي زُجَاجَةٍ الزُّجَاجَةُ كَأَنَّهَا كَوْكَبٌ دُرِّيٌّ  
يُوقَدُ مِنْ شَجَرَةٍ مُبَارَكَةٍ زَيْتُونَةٍ لَا شَرْقِيَّةٍ وَلَا غَرْبِيَّةٍ يَكَادُ زَيْتُهَا يُضِيءُ وَلَوْ لَمْ تَمْسَسْهُ نَارٌ نُورٌ عَلَى نُورٍ يَهْدِي  
اللَّهُ لِنُورِهِ مَنْ يَشَاءُ وَيَضْرِبُ اللَّهُ الْأَمْثَالَ لِلنَّاسِ وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya : “Allah (pemberi) cahaya (pada) langit dan bumi. Perumpamaan cahaya-Nya seperti sebuah lubang (pada dinding) yang tidak tembus yang di dalamnya ada pelita besar. Pelita itu di dalam tabung kaca (dan) tabung kaca itu bagaikan bintang (yang berkilauan seperti) mutiara, yang dinyalakan dengan minyak dari pohon yang diberkahi, (yaitu) pohon zaitun yang tumbuh tidak di timur dan tidak pula di barat, yang minyaknya (saja) hampir-hampir menerangi walaupun tidak disentuh api. Cahaya di atas cahaya (berlapis-lapis). Allah memberi petunjuk menuju cahaya-Nya kepada orang yang Dia kehendaki. Allah membuat perumpamaan-perumpamaan bagi manusia. Allah Maha Mengetahui segala sesuatu.” {An-Nur;35}\*



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

---

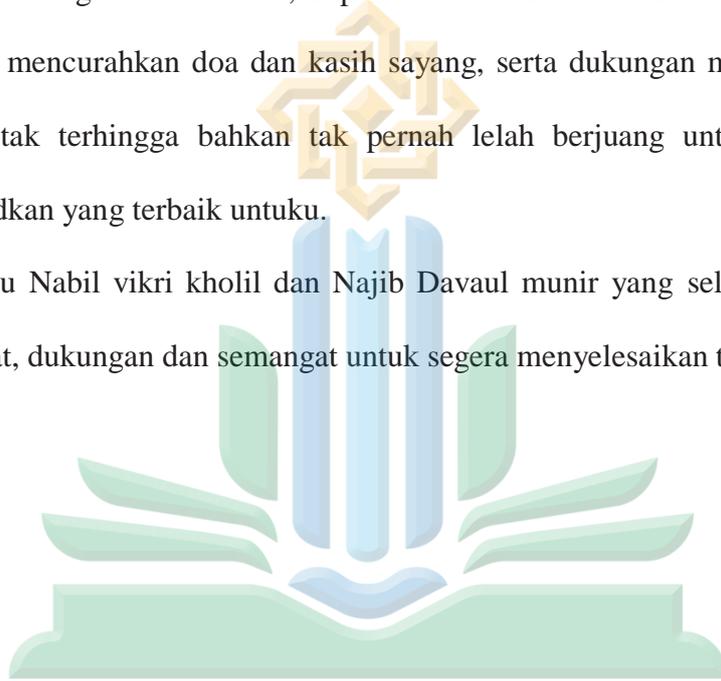
\* Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan Surah An-Nur Ayat 35*, (Surabaya: Halim publishing & distributing, 2014)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proses penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan skripsi ini sebagai ungkapan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, bapak M. Muhsin dan Ibu Nurhudaifah yang selalu mencurahkan doa dan kasih sayang, serta dukungan moral dan materi yang tak terhingga bahkan tak pernah lelah berjuang untuk memberikan pendidikan yang terbaik untukku.
2. Adikku Nabil vikri kholil dan Najib Davaul munir yang selalu memberikan nasihat, dukungan dan semangat untuk segera menyelesaikan tanggungjawab.



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

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah peneliti persembahkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran di kelas IV di Madrasah ibtidaiyah Raudhatul Jannah jenggawah jember” Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi pendidikan guru madrasah ibidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan limpahkan kepada junjungan kita nabi bsara Muhammad SAW yang telah membimbing kitadari jalan jahiliyah menuju jalan islimiyah.

Kesuksesan ini dapat peneliti peroleh karena dukungan dari berbagi pihak. Oleh karena itu peneliti, menyampaikan terimakasih kepada :

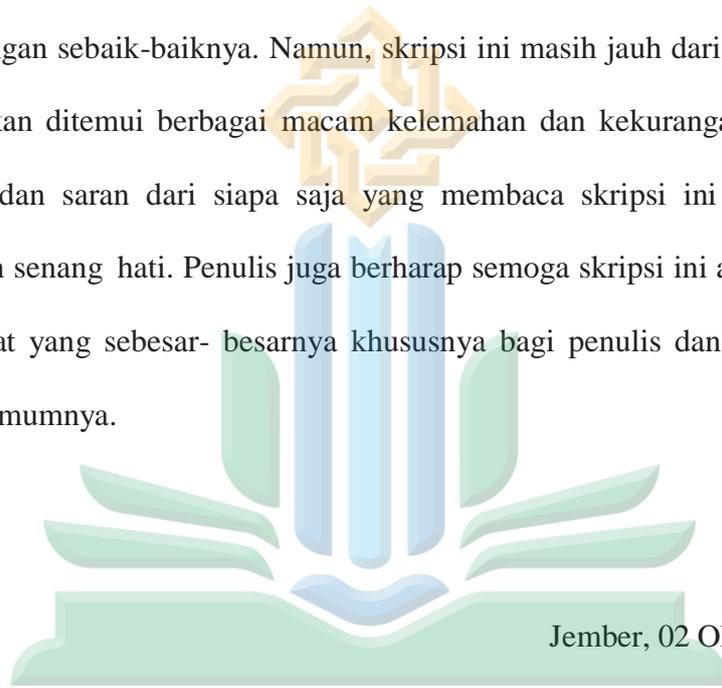
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., MM., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi kami selama proses pembelajaran.
2. Bapak Dr. H. Abdul. Muis, S. Ag., M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi dalam penyelesaian studi di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan

Bahasa yang telah memberikan dukungan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberikan arahnya dalam program perkuliahan yang kami tempuh.
5. Ibu Prof Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang tak pernah lelah membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi. Semoga peran tulusmu dibalas berkali lipat oleh Allah SWT. Aamiin.
6. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing akademik yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dari semester 2 hingga saat ini.
7. Bapakn Dr. Ubaidillah, M.Pd, yang bersedia memberikan waktunya untuk menjadi validator ahli materi.
8. Bapak M Sholahuddin Amirullah, M.Pd.I, yang telah bersedia memberikan waktunya untuk menjadi validator ahli media.
9. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan banyak ilmu serta bimbingan.
10. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
11. Bapak Redi Nur Hamzah S. ST, selaku kepala sekolah di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian dan memberikan informasi mengenai lembaganya.

12. Ibu Zalifatus Zahro S.Pd, selaku guru kelas di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.

Demikianlah ucapan terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis telah berusaha dengan segenap tenaga, kemampuan dan meluangkan waktu dalam menyelesaikan karya tulis ini dengan sebaik-baiknya. Namun, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan akan ditemui berbagai macam kelemahan dan kekurangan. Karena itu, kritik dan saran dari siapa saja yang membaca skripsi ini akan diterima dengan senang hati. Penulis juga berharap semoga skripsi ini akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.



Jember, 02 Oktober 2024

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

## ABSTRAK

Siti Mufidhatul Zannah 2020: *Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di kelas IV di madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah unggulan jenggawah jember .*

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, Monopoli, Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan

Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan proses pembelajaran dikelas membosankan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam mengatasi hambatan-hambatan saat pembelajaran. Berdasarkan fakta yang ditemukan disekolah pada saat observasi guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, buku paket, dan menggunakan metode ceramah. Guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran tersebut, sehingga peneliti mengembangkan media permainan monopoli agar proses belajar mengajar tidak membosankan.

Rumusan masalah dalam penelitian: 1) Bagaimana pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PKN Kelas IV di MI Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah Jember. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PKN Kelas IV di MI Raudhatul jannah Jenggawah Jember. 3) Bagaimana efektifitas Pengembangan media monopoli pada pembelajaran PKN Kelas IV di MI Raudhatul jannah Jenggawah Jember.

Tujuan penelitian ini : 1) Menguji pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PKN Kelas IV di MI Raudhatul jannah Jenggawah Jember. 2) Menguji kelayakan pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PKN Kelas IV di MI Raudhatul jannah Jenggawah Jember. 3) Menguji efektifitas Pengembangan media monopoli pada pembelajaran PKN Kelas IV di MI Raudhatul jannah Jenggawah Jember.

Model penelitian ini adalah Research and Development (R&D) Pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: 1) *Analysis*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; 5) *Evaluation*. Teknik Pengumpulan data yang digunakan yakni lembar pedoman wawancara, lembar angket validasi, lembar respon peserta didik, dan lembarsoal test,

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa 1). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah unggulan jenggawah jember 2) Hasil kelayakan pengembangan media permainan monopoli dari penilaian analisis data validasi ahli materi yaitu 93% dengan kategori sangat valid dilihat dari aspek kelayakan isi, keakuratan materi, penyajian teknik penyampaian materi soal,dan aspek bahasa. Validasi ahli media yaitu 90% dengan kategori sangat valid dilihat dari aspek kualitas, dan penyajian teknis. Hasil penilain analisis data dari guru kelas yaitu 88% dengan kategori sangat valid dilihat dari aspek kualitas, aspek teknis.3) Media permainan monopoli sangat efektif dan layak digunakan pada pembelajaran PKN karna hasil presentase ke validan uji produk <76-100

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Pentingnya Penelitian.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	8
G. Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	12

B. Kajian Teori .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>47</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	51
C. Uji Coba Pengembangan Produk .....	54
D. Desain Uji Coba .....	55
1. Subjek Uji Coba .....	55
2. Jenis Data .....	56
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>71</b>
A. Profil Madrasah Ibtida'iyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember .....	71
B. Penyajian Data Uji Coba.....	75
C. Analisis Data .....	98
D. Revisi Produk .....	101
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>103</b>
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi .....	103
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	107
C. Kesimpulan .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel analisis persamaan dan perbedaan .....	17
Tabel 2.2 Tujuan dan Capaian Pembelajaran PKN kelas IV Kurikulum Merdeka.....	35
TABEL 3.1 Skor Penilaian Validasi Materi .....	58
TABEL 3.2 Lembar Validasi Materi .....	59
TABEL 3.3 Skor Penilaian Validasi Media.....	60
TABEL 3. 4 Lembar Validasi Media.....	60
TABEL 3.5 Skor Penilaian Validasi Materi .....	61
TABEL 3. 6 Lembar Validasi Guru Kelas .....	61
TABEL 3.7 Lembar Angket Peserta Didik .....	63
Tabel 3.8 Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi .....	70
Tabel 4.1. Daftar Nama-nama Peserta DidikKelas VI.....	75
tabel 4.2 Tabel Kompetensi CP dan ATP .....	83
Tabel 4.3 Tabel validasi ahli materi.....	92
Tabel 4.4 Tabel validasi ahli media .....	94
Tabel 4.5 Tabel validasi guru kelas .....	95
Tabel 4.6 Tabel presentase individu peserta didik .....	97
Tabel 4.7 Tabel Revisi Produk.....	102

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian pengembangan .....	52
Gambar 4.1 Tampilan Media Permainan Monopoli .....	90



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

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Pedoman Wawancara
3. Lembar Validasi Media
4. Lembar Validasi Materi
5. Lembar Validasi Guru
6. Lembar Angket Peserta Didik
7. Hasil Validasi Media
8. Hasil Validasi Materi
9. Hasil Validasi Guru
10. Hasil Angket Peserta Didik
11. Modul Ajar Kelas Iv
12. Prensreen Media Permainan Monopoli
13. Penjelasan Materi Makna Simbol Dan Sila Pancasila
14. Peserta Didik Mengisi Angket
15. Jurnal Kegiatan Penelitian
16. Surat Izin Penelitian
17. Surat Sudah Penelitian



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

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bertujuan membantu peserta didik agar memperoleh bebagi pengalaman yang diperoleh akan dipengaruhi pada perilaku peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan tingkah laku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika peserta didik memperoleh ketrampilan, pengetahuan sikap dan merupakan pembelajaran yang disenangi peserta didik. Pembelajaran yang efektif juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan minat kepada siswa untuk dapat belajar secara maksimal.

Secara khusus, pendidik hendaknya mampu berperan tak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing, perantara sekolah dan masyarakat, administrator, fasilitator dan lain sebagainya. Islam juga telah mengajarkan tentang pentingnya pendidikan yang harus dilalui dari beberapa proses. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al Qur'an surat An-Nahl ayat

43 yang berbunyi : J E M B E R

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ ۖ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya : Dan kami tidak mengutus sebelum engkau (Muhammad), melainkan orang laki-laki yang Kami beri wahyu kepada mereka, maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Kementerian Agama, *Al Quran dan Terjemahan* (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al Quran Balitbang Diklat Kemenag RI, 2019), 378.

Pendidikan kewarganegaraan di dalam suatu konsep pendidikan sangatlah perlu diberikan kepada seorang siswa yang menempuh suatu jenjang pendidikan baik itu SD,SMP maupun di SMA serta perguruan tinggi karena pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan yang penting dalam pembentukan moral dan budi pekerti seseorang dalam kehidupan bernegara. "Pendidikan Kewarganegaraan adalah dimaksudkan agar warga negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila.<sup>3</sup>

Kesiapan guru yang rendah menimbulkan berbagai masalah dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran di kelas. Apa lagi, dalam dunia pendidikan, bahasa merupakan dasar bagi pengetahuan peserta didik untuk memahami setiap mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, berhasil dan tidaknya peserta didik mempelajari dan menguasai berbagai mata pelajaran dan pengetahuan di sekolah sangat tergantung pada pengetahuan dan penguasaan bahasa yang dimilikinya. Dengan demikian, Sekolah Dasar sebagai penggalan pertama pendidikan dasar harus membekali peserta didiknya dengan kemampuan berbahasa Indonesia dengan benar.

Media pembelajaran terdiri dari audio (pendengaran), visual (tulisan), maupun audio visual. Dalam memilih media seorang pendidik harus mempunyai persiapan yang matang agar tercapainya tujuan pendidikan

---

<sup>3</sup>Imron, Fauzi, "Pendidikan kewarganegaraan (civic education)." (2020).

dengan efektif dan efisien, selain itu pendidik juga harus menyesuaikan media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Adapun selain penggunaan media pembelajaran, peran guru juga sangat penting dan berpengaruh dalam proses belajar-mengajar, dengan adanya peran guru dalam menghadirkan strategi, metode dan media yang inovatif maka materi akan tersampaikan dengan mudah ke peserta didik. Namun disini guru juga belum mampu menghadirkan media untuk menunjang pendidikan dan pembelajaran bagi peserta didik.

*Monopoli* merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal didunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam system ekonomi yang disederhakan setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat dipetak yang belum dimiliki oleh pemain lain.<sup>4</sup>

Penggunaan media pembelajaran permainan *monopoli* mampu membantu guru ketika penyampaian materi pembelajaran dengan siswa diajak untuk bermain dan mengingat. Sehingga siswa menjadi nyaman serta senang ketika mengikuti pembelajaran dan diharapkan dengan adanya media ini dapat meningkatkan pemahaman untuk siswa tentang materi pelajaran terutama muatan pelajaran materi simbol simbol pancasila dan makna pancasila.<sup>5</sup>

MI Raudhatul Jannah belum pernah menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dalam proses pembelajaran

---

<sup>4</sup> Drs. Sujitno, M.Pd.I( “ Media monopoli siswa mudah belajar akuntansi “). Hlm 13-14

<sup>5</sup> Rifky ericko saputra, “pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 3,” (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 7.

sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran lainnya. Sehingga keadaan ini mengakibatkan sebagian besar peserta didik bosan dengan suasana pembelajaran, karena peserta didik hanya mendengarkan guru di kelas.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah khususnya kelas IV diperoleh data bahwa selama kegiatan pembelajaran ada beberapa peserta didik yang kurang fokus ketika guru menjelaskan materi simbol simbol pancasila di kelas. Adapula peserta didik yang bermain sendiri seperti diam-diam memainkan mainannya dibawah meja, mengobrol dengan temannya, dan juga mengganggu teman lainnya yang sedang fokus mendengarkan guru sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif.<sup>7</sup>

Hasil wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Zafilatus Zahro diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku paket, dan menggunakan metode ceramah. Guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku. Mengenai media pembelajaran yang kurang maksimal, hal ini dibuktikan dengan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar .<sup>8</sup> Siswa kelas IV menyatakan akan lebih tertarik belajar jika menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah, 30 Februari 2024.

<sup>7</sup> Observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah, 30 Februari 2024.

<sup>8</sup> Dewi Istiqomah, diwawancara oleh penulis, Jenggawah, 30 Februari 2024.

<sup>9</sup> Siswa kelas IV MI Raudhatul Jannah, diwawancara oleh penulis, Jenggawah, 30 Februari 2024.

Peserta didik mengalami kesulitan karena beberapa alasan. Pertama, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi simbol simbol pancasila dan makna pancasila pada saat pembelajaran. Kedua, selama pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket. Ketiga, peserta didik tidak mampu memahami materi dengan baik karena guru menjelaskan materi tanpa dukungan sumber belajar yang mendukung.<sup>10</sup>

MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah merupakan MI yang menerapkan *fullday school*. Terdapat beberapa program unggulan di lembaga tersebut salah satunya adalah pembiasaan *asma'ul husna*, *tahfidzul qur'an*, kelas intensif matematika, sains, bahasa Arab, dan bahasa Inggris. Sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan uraian yang telah disampaikan, peneliti menarik kesimpulan untuk mengambil judul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS IV DI MI RAUDHATUL JANNAH UNGGULAN JENGGAWAH JEMBER”.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di Madrasah

---

<sup>10</sup> Dokumentasi di MI Raudhatul Jannah, 22 Februari 2024

Ibtidaiyah Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah Jember

2. Bagaimana Kelayakan pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah Jember
3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan media monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah Jember

### **C. Tujuan Penelitian dan pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menguji pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan Jenggawah Jember
2. Menguji Kelayakan pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan Jenggawah Jember
3. Menguji Efektifitas Pengembangan media monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan Jenggawah Jember

### **D. Spesifikasi Produk**

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran siswa kelas IV Materi makna simbol- simbol dengan sila pancasila
2. Media ini berisi tentang penjelasan yang menarik serta mudah dipahami siswa kelas IV

3. Media ini disertai dengan gambar-gambar simbol- simbol pancasila yang akan membuat suasana pelajaran menjadi lebih aktif dan juga menyenangkan
4. Media ini dilengkapi dengan soal-soal yang dapat digunakan dalam mengasah serta menguji kemampuan siswa seputar Materi makna simbol dengan sila pancasila
5. Media ini menggunakan warna mengikuti kekhasan siswa Madrasah Ibtidaiyah

#### **E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan soal-soal dan materi dengan pengalamannya di kehidupan sehari-hari sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
  - a. Sebagai peserta didik ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahahmi materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila yang diajarkan oleh guru degan bantuan media pembelajaran monopoli dan menjadikan motivasi belajar peserta didik lebih tinggi dengan kegiatan belajar yang menyenangkan

2. Bagi guru

- a. Media ini memudahkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai

3. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

4. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman yang wawasan serta kreatifitas terutama mengenai cara mengembangkan media pembelajaran.

5. Bagi peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi refensi untuk penelelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan lagi dengan materi yang berbeda.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran Monopoli dapat digunakan seacara langsung
2. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didikdalam proses belajar.
3. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari Materi makna hubungan simbol dengan sila pancasila
4. Produk yang dikembangkan bisa diakses secara offline

Keterbatasan Penelitian Beberapa keterbatasan dari penelitian yang

dikembangkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Monopoli pancasila pada materi Makna hubungan simbol dengan sila pancasila kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan jenggawah jember
2. Media pembelajaran Monopoli yang dikembangkan hanya diujicobakan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan jenggawah jember
3. Produk yang dikembangkan hanya bisa digunakan secara langsung di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan jenggawah jember
4. Media monopoli yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektifitas Media Pembelajaran

#### **G. Definisi Istilah**

Judul Penelitian ini adalah “ Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kela IV Di Madrasah Ibtidaiyah Raudatul Jannah”. Perlu diadakannya defini istilah agar mampu memberikan penjelasan dan penegasan supaya tidak terjadi kesalah pahaman dalam makna judul diatas, maka peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut :

### 1. Media Permainan Monopoli

Media permainan monopoli yang dimaksud dalam judul ini adalah salah satu media yang bisa dilakukan dengan cara bermain sehingga bisa membuat siswa senang, tidak bosan, dan memudahkan siswa dalam memahami dan menjawab pertanyaan materi yang sudah diajarkan.

### 2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dimaksud dalam judul ini adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang wajib dilaksanakan di kelas IV MI Raudlatul Jannah Jenggawah dengan materi pembelajaran yang ada didalam buku paket kelas 4 pada subtema 1 yang didalamnya bisa membentuk individu yang intelektual, berakhlak mulia yang senantiasa menjunjung tinggi dan memajukan nilai-nilai demokrasi serta menumbuhkan rasa jati dirinya.

Berdasarkan beberapa pengertian denifisi istilah tersebut yang dimaksud dengan dengan judul ini adalah Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegarran Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember adalah salah satu pengembangan media yang dilakukan peneliti yang berfokus pada media permainan monopoli untuk media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV di MI Raudlatuh Jannah Jenggawah pada paket kelas 4 sub tema 1 yang bisa membentuk individu yang intelektual, berakhlak mulia yang senantiasa menjunjung tinggi dan memajukan nilai-nilai demokrasi serta menumbuhkan rasa

jati dirinya yang dilaksanakan dengan efektif agar bisa membuat siswa tertarik, tidak bosan, bisa cepat memahami dan menjawab pertanyaan yang sudah diajarkan oleh gurunya.



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

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan Vira setyaningrum (2019) dengan judul “ Pengembangan media permainan monopoli berbasis stand untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pad muatan ppkn siswa kelas V SDN Sekuwon pati. <sup>11</sup>

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. Selain itu terdapat pula peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan memperoleh indeks n-gain sebesar 0,552 dalam kriteria sedang pada kelompok kecil dan memperoleh indeks n-gain sebesar 0,543 dalam kriteria sedang pada kelompok besar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media permainan monopoli . Persamaan lainnya juga terletak pada teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi dan lembar angket.

---

<sup>11</sup> Vira setyaningrum, “ Pengembangann media permainan monopoli berbasis stad untuk meningkatkan berfikir kreatif dan hasil belajar ppkn siswa kelas V SDN Pekuwon pati

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada desain latar belakang media. Penelitian ini menggunakan background permainan Berbasis stand sedangkan peneliti menggunakan pola berfikir . Perbedaan juga terletak pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pre-experimenta dengan menggunakan model one group pretest posttest design, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D).

2. Penelitian ini dilakukan Siti Ulfaeni dan husni wakyudin dan januar saputra dengan judul “ Pengembangan media monergi (monopoli energy) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD.”<sup>12</sup>

Jenis Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu hanya dinilai oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran. Selain itu materi yang diberikan hanya terbatas yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi energi dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari dengan pokok materi bentuk-bentuk energi dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan dan pengembangan media pembelajaran. Persamaan juga terletak pada metode penelitian yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>12</sup> Siti Ulfaeni dan husni wakyudi dan Heny januar saputra, “Pengembangan media monergi (monopoli energy) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD,” (profesi pendidikan dasar vol. 4, No 2, Desember 2020),143

peneliti adalah pada konsep ipa yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan media monergi (monopoli energi).

3. Penelitian ini dilakukan Khairina Marina dan Beta Rapita Silalahi dengan judul “ Pengembangan media monopoli tematik pada subtema keberagaman budaya bangsa SD.”<sup>13</sup>

Jenis Penelitian ini mengembangkan media monopoli tematik di sd yang layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik subtema keberagaman budaya bangsa penelitian ini adalah pengembangan yang mengacu pada model pengembangan design Development implementation dan evaluation ) akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (development). Berdasarkan hasil validasi angket media pembelajaran berupa monopoli tematik. peneliti yaitu pada penggunaan dan pengembangan media pembelajaran.

Persamaan juga terletak pada metode penelitian yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada desain background yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan angket validasi sedangkan peneliti menggunakan desain permainan monopoli

---

<sup>13</sup> Khairi marini, Beta Rapita silahi “ Pengembangan media monopoli Tematik Pada subtema keberagaman budaya Bangsa DI SD,”) Vol 01, Maret 2022,

4. Penelitian ini dilakukan Mimin Ninawati dan Anita Noviana dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan Ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas tinggi.<sup>14</sup>

Jenis Penelitian mengembangkan media monopoli berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPS tujuan lainnya yaitu untuk mengetahui kelayakan media penelitian media monopoli ini agar dapat digunakan di dalam proses pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi oleh para ahli menunjukkan presentase yang sangat tinggi yaitu mencapai 94 % dan hal tersebut masuk pada kategori sangat valid pada validasi selanjutnya yang dilakukan oleh ahli lain menunjukkan presentase tinggi pula yaitu 92% dan hal kategori sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik menggunakan media monopoli smart games kontekstual dan media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa SD terutama kelas 5.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media permainan monopoli .

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode yang digunakan penelitian ini yaitu kuantitatif sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D). Perbedaan lainnya terletak pada desain dan materi .

---

<sup>14</sup> Mimin Ninawati, Anita novian,( pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran Ips siswa kelas tingi,)diterbitkan 31 maret 2021

5. Penelitian ini dilakukan Solekhah dengan judul “Pengembangan media monopoli tematik pada tema “tempat tinggalku “ untuk siswa kelas IV di SD Babarsari untuk mengembangkan media monopoli tematik yang layak untuk pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Babasari.<sup>15</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&D) Menurut borg dan Gall. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan pruduk, uji lapangan awal, uji coba pelaksanaan, penyempurnaan produk akhir kelayakan produk didasarkan pada hasil penilain ahli medi, ahli materi dan siswa kelas IV Sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukan bahwa penilian ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,8 termasuk kategori layak. Pada uji coba lapangan awal merupakan prsentase skor 85% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan utama mendapatkan presentase skor 93,75% termasuk dalam kategori layak. Uji coba lapangan. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli tematik untuk pembelajarannn tematik siswa IV Sekolah dasar layak digunakan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media permainan monopoli . Persamaan lainny terletak pada metode penelitiannya yaitu menggunakan metode Research and Development (R&D). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada desain yang digunakan.

---

<sup>15</sup> Solekhah ( Pengembangan media monopoli tematik pada tema “ Tempat tinggal “ untuk siswa kelas IV di SDN babasari) Yogyakarta 5 juni 2021

Pada peneliti menggunakan media permainan monopoli sedangkan peneliti menggunakan tema simbol Pancasila .

Perbedaan lainnya terletak pada uji validitas, produk uji coba, uji coba pelaksanaan, pada peneliti ini melakukan validasi dengan 6 ahli sedangkan peneliti melakukan validasi dengan 2 ahli.

Berdasarkan uraian singkat dari ketiga penelitian diatas dapat diuraikan secara singkat pada table berikut :

Tabel 2.1  
Tabel analisis persamaan dan perbedaan

No	Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Vira Setyaningrum 2019	Pengembangan media monopoli berbasis stand untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan hasil belajar pada muatan ppkn siswa kelas V SDN PEKUWON PATI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan media monopoli</li> <li>2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&amp;D</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>2. Variabel Y nya berbeda (materi pancasila)</li> </ol>
2	Siti Ulfeani , 2020	Pengembangan media monergi (monopoli energy) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep ipa siswa SD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan media monopoli</li> <li>2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&amp;D</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian berbeda</li> <li>2. Variabel Y nya beberda (untuk menimbuhkan pemahaman )</li> <li>3. Materi bentuk-bentuk energy</li> </ol>
3	Khairina Marina 2022	Pengembangan Media monopoli	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama menggunakan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel Y nya berbeda</li> </ol>

		tematik pada subtema keberagaman budaya bangsa SD	media Monopoli 2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	(subtema keberagaman budaya bangsa) 2. Lokasi penelitian berbeda
4	Mimin Ninawati, 2021	Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada jenis jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran ips siswa kelas V	1. Sama-sama menggunakan media monopoli 2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	1. Variabel Y nya berbeda (berbasis kontekstual pada jenis jenis usaha) 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Sampel yang diambil siswa kelas V
5	Solekhah, 2021	Penggunaan Media monopoli tematik pada tema “tempat tinggalku” untuk siswa kelas IV di SD Babasari	1. Sama-sama menggunakan media Monopoli 2. Sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Variabel Y nya berbeda (pada tema tempat tinggalku) 3. Sampel yang diambil siswa kelas IV

Berdasarkan tabel 1.1 tersebut dapat dipahami bahwa posisi penelitian yang akan dilakukan adalah melanjutkan atau mengembangkan terhadap penelitian sebelumnya penelitian ini hanya spesifik pada judul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudatul Jannah unggulan Jengawah Jember”. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu objek penelitian, pengambilan sampel dan variabel Y yang berbeda.

Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan sebelumnya membahas tentang media permainan monopoli dan menggunakan penelitian dan pengembangan atau R&D.

## B. Kajian Teori

### 1. Media pembelajaran

#### a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar dalam memperjelas makna pesan yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.<sup>16</sup> media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>17</sup> menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar.<sup>18</sup>, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang

<sup>16</sup> Mukniah, Mukniah. "Media pembelajaran : *Indonesian Journal of Islamic Psychology* (2020)vol 4.

<sup>17</sup> Mukniah, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2021),

<sup>18</sup> Mukniah, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press, 2020), 15.

<sup>19</sup> Mukniah, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 2019), 7.

disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media ini juga mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Menurut Kemp dan Dayton, menyatakan manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran siswa menjadi ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih abstrak.
- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- 11) Media dapat membantu mengatasi kendala keterbatasan indra

manusia.<sup>20</sup>

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>21</sup> Dengan media pembelajaran pada tahap pengajaran akan sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran, penyampaian pesan atau informasi dan isi pelajaran pada saat itu.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah upaya untuk meningkatkan mutu belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang mana guru selalu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media dapat digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok yaitu:

- 1) Media grafis
- 2) Media audio

---

<sup>20</sup> Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 41-43.

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Perancangan Media Pembelajaran interaktif*. Lakeisha, 11.

### 3) Media proyek diam (*Still Projected Medium*).<sup>22</sup>

Media pembelajaran dapat diartikan secara garis besar sebagai satuan media yang memiliki karakter tersendiri dalam hal media auditif, visual dan audio visual yang memiliki kemampuan sesuai kebutuhan.

1) Media Auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, dll. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkaian), *slide* (film bingkai) foto, gambar, lukisan, dan cetakan.

3) Media Audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang auditif dan visual.

Dibagi menjadi:

a) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.

<sup>22</sup> Azhar Arsyad, Perencanaan Media Pembelajaran interaktif, Lakeisha.13

- b) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.<sup>23</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran itu sangat beragam diantaranya ada media grafis, media audio, media proyek diam, media auditif, media audiovisual, dan media visual salah satu contohnya adalah *Monopoli*.

## 2. Media Permainan Monopoli

### a. Pengertian Permainan Monopoli

Pada 1904, Elizabeth Magie memperkenalkan sebuah permainan bernama *The Landlord's Game* inilah cikal bakal permainan monopoli. Sayangnya permainan ini tak berkembang dan tak ada yang memproduksinya secara luas. Pada tahun 1910, sebuah perusahaan di New York bernama *The Economic Company* mulai memproduksinya. Setelah itu pada tahun 1914 sebuah perusahaan bernama *The Newble Game Company* di Inggris memproduksinya dengan nama *Brer Fox an'brer Rabbit*. Permainan ini semakin berkembang. Salah satu variasi permainan ini adalah *Auction Monopoly* yang disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan inilah yang akhirnya dikenal sekarang.

Permainan ini biasa dimainkan oleh dua orang hingga enam orang. Masing-masing pemain diberikan modal uang dengan jumlah

<sup>23</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar* (Jakarta: Rineka, Chipta, 2020), 124-125.

yang sama. Pemain pertama harus melempar sepasang dadu dan melangkah sesuai jumlah angka dadu yang keluar. Pemain dapat membeli petak tanah yang tidak memiliki pemiliknya. Dia bisa mendirikan rumah dan hotel disana pada putaran selanjutnya. Bila ada yang berhenti dirumah atau hotelnya, pemain lain itu wajib membayar uang sewa sesuai dengan penjelasan yang tercantum di kartu. Jika pemain berhenti di kotak “dana umum” atau “kesempatan”, dia harus mengambil kartu yang tersedia ditengah papan, lalu mengikuti instruksi yang ada. Permainan ini memakan waktu yang cukup lama. pemenangnya adalah pemain yang memiliki jumlah uang paling banyak.<sup>24</sup>

Tujuan akhir dari permainan monopoli ini adalah menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan penukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

#### b. Pengertian Monopoli Pembelajaran

Monopoli pembelajaran adalah sebuah sarana edukatif, di mana dimainkan oleh dua orang atau lebih. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini pada hakikatnya sama dengan permainan monopoli biasanya yaitu menguasai. maksudnya menguasai ilmu pengetahuan di dalam permainan monopoli tersebut dengan cara menjawab pertanyaan yang telah disediakan.<sup>25</sup> Media yang akan

<sup>24</sup> Syafrudin Nurdin dan Adriontoni, *Kurikulum dan pembelajaran* (Depok :PT Rajagrafindo Persada, 2016), 122

<sup>25</sup> Dias Hendyanto Dwiputra, “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman “. ( Skripsi Program

dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli pembelajaran yang bernuansa islami berbantu ice breaking pada peserta didik kelas IV.

Media ini dirancang dengan materi pembelajaran yang ada didalam buku paket kelas 4 di Berbagai pekerjaan yang saya ambil dalam penelitian ini hanya subtema 1 jenis jenis pekerjaan . permainan monopoli pembelajaran ini terdiri dari papan berisi kolom atau petak yang di dalamnya mengandung muatan informasi dan sisipan pertanyaan untuk dijawab peserta didik.

Permainan monopoli ini juga menggunakan dadu, kartu sanksi, kartu ujian, kartu kejutan, poin yang berbentuk koin dan maskot, untuk maskotnya adalah peserta didik itu sendiri.

Pada permainan monopoli pembelajaran ini, pemenang akan ditentukan melalui seberapa besar pemain mengumpulkan poin dengan waktu permainan yang ditetapkan oleh guru. Jika petak tersebut sudah dimiliki oleh pemain lain dan ada salah satu pemain yang berhenti di petak tersebut, maka pemain tersebut wajib menjawab pertanyaan yang telah disediakan jika pemain bisa menjawab pertanyaan maka pemain tersebut mendapatkan poin dari bank sesuai yang tertera di kartu hak milik tetapi jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut maka wajib membayar uang sewa yang telah ditetapkan di kartu hak milik, total uang sewa yang dibayar setiap petak berbeda-beda.

### **Peralatan yang dibutuhkan**

- 1) Bidak-bidak yang mewakili pemain
- 2) Dua buah dadu bersisi enam
- 3) Point monopoli
- 4) Simbol simbol pancasila
- 5) Kartu dana umum yang diganti menjadi kartu ujian yang berisi soal soal dari materi tersebut.
- 6) Kartu kesempatan yang diganti menjadi kartu kejutan yang berisi ice breaking agar peserta didik tidak jenuh dalam memainkan monopoli tersebut.
- 7) Kartu sanksi yang berisi hukuman
- 8) Papan monopoli yang terdiri dari kompleks-kompeleks yang diganti menjadi gambar-gambar yang sesuai dengan materi.<sup>26</sup>

### **c. Langkah- langkah permainan monopoli**

- 1) Siswa di dalam kelas akan terbagi beberapa kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 orang.
- 2) Ditunjuk 1 siswa sebagai tutor yang bertugas sebagai pembagian poin, membawa kartu soal, kartu untung rugi, buku petunjuk permainan monopoli dan memantau jalannya permainan.
- 3) Setiap kelompok mendapat modal awal dan tutor berjumlah 200 poin. Dengan pembagian poin 100 poin (1), 50 poin (1), 20 poin

<sup>26</sup> Anita, Trisiana. "Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran." Jurnal pendidikan kewarganegaraan 10.2 (2020): 31-41.

- (1), 10 poin (1), 5 poin (2), 2 poin (3), 1 poin (4). Setiap pemain mendapat 20 poin dan tutor ketika melewati petak “start”.
- 4) Permainan dimulai dari petak “start”, putaran permainan berjalan searah jarum jam.
  - 5) Setiap pemain yang singgah di petak soal berhak membeli atau tidak membeli petak soal.
  - 6) Pemain yang berhenti di petak soal milik pemain lain harus mengambil kartu untung rugi dari tutor yang berisi pertanyaan mengenai petak tersebut.
  - 7) Pemain yang berhenti di petak kesempatan wajib mengambil kartu kesempatan serta melakukan isi dari kartu.
  - 8) Pemain yang berhenti di petak dana umum wajib mengambil kartu dana umum serta melaksanakan isi dari kartu.
  - 9) Pemain yang berhenti di petak smart wajib mengambil kartu smart serta membacakan isi dari kartu.
  - 10) Pemenang dalam permainan ditentukan dari jumlah poin terbanyak yang didapatkan oleh setiap kelompok.<sup>27</sup>

d. Kekurangan dan kelebihan media monopoli

Dalam penggunaan ini, tentunya ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh media monopoli pembelajaran. kelebihan media monopoli pembelajaran ini yaitu menarik keinginan peserta didik untuk belajar, membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar,

<sup>27</sup> Dr. Warsiman, M. Pd “*Panduan Praktis Penelitian permainan monopoli,*”(Malang-2022)’78-79

komunikasi antara peserta didik lebih diutamakan, dan mudah dimainkan peserta didik.

Sedangkan kekurangan media monopoli pembelajaran ini yaitu membutuhkan waktu yang lama, apabila ingin memakai materi lainnya perlu membuat ulang semua medianya dan hanya dapat dimainkan untuk peserta didik kelas IV tema 1 subtema 1 (perjuangan pahlawanku).

### 3. Media Permainan Monopoli

#### a. Pengertian Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli berasal dari Amerika Serikat. Penemunya adalah Elizabeth Magie, seorang desainer permainan. Ia memperkenalkan permainan ini pada tahun 1903. Nama permainannya *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Tanah). Bentuk permainan monopoli pun semakin berkembang dengan berbagai inovasi.<sup>28</sup> Media permainan monopoli yang akan peneliti kembangkan memiliki beberapa komponen yaitu pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu hukuman, kartu tantangan, dan kartu keberuntungan.<sup>29</sup>

Menurut Wulandari dan Sukrino dalam Irawan<sup>30</sup> "Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan

<sup>28</sup> Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16.02 (2021): 170-175.

<sup>29</sup> Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16.02 (2021): 170-175.

kekayaan melalui satu pelaksanaan system permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh pemain”. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa monopoli adalah permainan untuk berlomba-lomba untuk mengumpulkan kekayaan sesuai aturan yang ada, salah satunya adalah dengan menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh bank. Papan pada media pembelajaran monopoli diberi gambar sesuai dengan materi Pendidikan kewarganegaraan Kelas IV.

Media permainan monopoli Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari beberapa komponen yaitu monopoli visual berbentuk banner, kartu pertanyaan, kartu keberuntungan, Kartu tantangan, kartu hukuman, dadu dan buku

Permainan monopoli bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Media permainan monopoli adalah media pembelajaran yang menyenangkan dan membuat suasa belajar mengajar menjadi menarik, tidak pasif dan tidak menegangkan.<sup>30</sup> Permainan monopoli sudah familiar diketahui oleh kalangan masyarakat sehingga mempermudah dalam penggunaan media tersebut. Permainan monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan.

Adapun tata cara serta aturan permainan yang peneliti gunakan adalah mengikuti aturan permainan Menurut Alamsyah Said dan Andi

---

<sup>30</sup> Sri Suciati, dkk, “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar,” *Mimbar Sekolah Dasar* 2, no. 2 (October , 2015): 117

Budimanjaya, dengan terdapat penambahan tata cara dalam permainan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut :<sup>31</sup>

- 1) Permainan monopoli dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 5-7 orang, dimana 2 orang setiap kelompok maju sebagai pemain dan 1 orang setiap kelompok menjadi pelempar dadu.
- 2) Untuk memulai jalan permainan dapat ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi akan maju memulai lebih
- 3) Kemudian, apabila pemain mendapatkan mata dadu 6 maka pemain mendapat kesempatan kembali untuk mengundi dadu lagi.
- 4) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu lagi dapat berjalan kepetak sesuai mata dadu yang diperoleh.
- 5) Pada pemain bermain berhenti di petak yang berisi tantangan atau kartu keberuntungan maka diberikan mengambil kartu sesuai nama kotak yang ditepati.
- 6) Jika pemain berhenti pada gambar mengenai pancasila maka diberikan kartu pertanyaan untuk dijawab. Pemain yang tidak dapat menjawab pertanyaan maka akan diberikan kartu hukuman.
- 7) Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan maka akan diberikan bintang sebagai ganti poin.
- 8) Permainan akan berhenti sesuai waktu yang telah ditentukan oleh pelaksana.

---

<sup>31</sup> Kurniawati, Eny. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn." *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran* 1.1 (2021): 1-5.

## b. Kelebihan dan Kekurangan Monopoli

Kelebihan dari pengembangan media monopoli adalah sebagai berikut :

- 1) Interaktif dan Menyenangkan: Media Monopoli adalah permainan yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat belajar pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sambil bermain, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghindari rasa bosan.
- 2) Pembelajaran Aktif: Media Monopoli mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Mereka harus membuat keputusan, memikirkan strategi, dan berkomunikasi dengan sesama pemain, yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>32</sup>
- 3) Pengalaman Praktis: Dalam permainan Monopoli, siswa akan menghadapi situasi-situasi yang berkaitan dengan ekonomi, strategi, dan keputusan. Ini memberi mereka pengalaman praktis dalam menerapkan prinsip-prinsip Pancasila dalam konteks kehidupan sehari-hari.<sup>33</sup>
- 4) Mengembangkan Keterampilan Sosial: Media Monopoli mendorong kolaborasi, negosiasi, dan komunikasi antar siswa. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

<sup>32</sup> Rohman, Miftah Arif. *Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VI SDN Tanamera I*. Diss. State University of Surabaya, 2020.

<sup>33</sup> Kurniawati, Eny. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn." *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran* 1.1 (2021): 1-5.

- 5) Memahami Konsep Abstrak: Pancasila dapat dianggap sebagai konsep abstrak, dan seringkali sulit bagi siswa muda untuk memahaminya. Media Monopoli dapat membantu mengilustrasikan dan mengkaitkan Simbol-simbol Pancasila dengan situasi nyata dalam permainan.
  - 6) Penggunaan Multi-Indikator: Media Monopoli biasanya menggunakan banyak indikator seperti uang, properti, dan kartu, yang dapat membantu siswa memahami konsep seperti keadilan, kebebasan, dan persatuan dalam konteks yang lebih konkret.
  - 7) Belajar dari Kesalahan: Saat bermain Monopoli, siswa dapat membuat kesalahan dan mengalami konsekuensinya. Ini
4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan
 

Pendidikan kewarganegaraan di dalam suatu konsep pendidikan sangatlah perlu diberikan kepada seorang siswa yang menempuh suatu jenjang pendidikan baik itu SD,SMP maupun di SMA serta perguruan tinggi karena pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan yang penting dalam pembentukan moral dan budi pekerti seseorang dalam kehidupan bernegara. ”Pendidikan Kewarganegaraan adalah dimaksudkan agar warga negara memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air

berdasarkan Pancasila.<sup>34</sup> Semua itu diperlukan demi tetap utuh dan tegaknya NKRI. Sedangkan menurut Syahrial pendidikan kewarganegaraan adalah suatu bidang kajian yang mempunyai objek telaah kebajikan dan budaya kewarganegaraan, dengan menggunakan disiplin ilmu pendidikan dan ilmu politik sebagai kerangka kerja keilmuan pokok serta disiplin ilmu lain yang relevan yang secara koheren diorganisasikan dalam bentuk program kurikuler kewarganegaraan, aktivitas sosial-kultural, dan kajian ilmu kewarganegaraan.”<sup>35</sup> Jadi pendidikan kewarganegaraan itu sendiri adalah agar setiap warga negara dapat memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap dan perilaku demi tetap utuh dan tegaknya NKRI.

b. Tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan dari pembelajaran diatur dalam Permendiknas

Nomor 16 Tahun 2022 pada pasal 6 tentang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.<sup>36</sup>

- 1) Optimalisasi potensi, bakat, minat, dan kesiapan kerja.
- 2) Pembentukan kemandirian
- 3) Penguasaan keterampilan hidup sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

<sup>34</sup>Fauzi, Imron, and Sri Kantono. "Pendidikan kewarganegaraan (civic education)." (2020).

<sup>35</sup> Syarbani Syahrial, *Membangun Karakter Kewarganegaraan*, ( Yogyakarta: Graha Ilmu 2019),

4

<sup>36</sup> Fauzi, Imron, and Sri Kantono. "Pendidikan kewarganegaraan (civic education)." (2020).

Permendiknas Nomor 16 Tahun 2022 pada pasal 7 no. 2 juga membahas cara untuk mencapai tujuan belajar dengan menggunakan strategi yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas yaitu:

- 1) Memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada problem atau konteks nyata
- 2) Mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik
- 3) Mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia di lingkungan Satuan Pendidikan dan atau/ di lingkungan masyarakat; dan atau/
- 4) Menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi

Ahmad Sanusi menyebutkan bahwa konsep-konsep pokok yang lazimnya merupakan tujuan *Civic Education* pada umumnya adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Kehidupan kita di dalam jaminan-jaminan konstitusi.
- 2) Pembinaan bangsa menurut syarat-syarat konstitusi.
- 3) Kesadaran warga negara melalui pendidikan dan komunikasi politik.
- 4) Pendidikan untuk (ke arah) warga negara yang bertanggung jawab.
- 5) Latihan-latihan berdemokrasi.
- 6) Turut serta secara aktif dalam urusan-urusan publik.

---

<sup>37</sup> Ahmad Sanusi, *Pendidikan Kewarganegaraan*. 2004, 15

- 7) Sekolah sebagai laboratoriu demokrasi.
- 8) Prosedur dalam pengambilan keputusan.
- 9) Latihan-latihan kepemimpinan.
- 10) Pengawasan demokrasi terhadap lembaga-lembaga eksekutif dan legislatif.
- 11) Menumbuhkan pengertian dan kerjasama Internasional.

Tujuan dan capaian pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV MI Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah menggunakan Kurikulum Merdeka akan diuraikan pada table di bawah ini adalah:

Tabel 2.2  
Tujuan dan Capaian Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan kelas IV Kurikulum Merdeka

No.	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
1	PANCASILA	<p>5) Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pncasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pncasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai perkembangan dan konteks peserta didik.</p> <p>6) Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.</p>	<p>1) Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga sesuai pengalaman sehari-hari.</p> <p>2) Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah sesuai pengalaman sehari-hari.</p> <p>3) Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat sesuai pengalaman sehari-hari.</p>

Dari tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, diketahui bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan memuat beberapa hal yang memuat nilai-nilai karakter. Untuk mencapai tujuan tersebut Pendidikan Kewarganegaraan memiliki komponen-komponen yaitu pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) yang masing-masing memiliki unsur. Berdasarkan pemaparan di atas dapat dikemukakan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai mata pelajaran yang fokus pada pembentukan peserta didik yang memiliki keterampilan intelektual, ketrampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kewarganegaraan dan memiliki karakter kewarganegaraan yang kuat sehingga menjadikan peserta didik yang cerdas dan berkarakter.<sup>38</sup>

#### c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan diatur tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Ruang Lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa

<sup>38</sup> asibuan, Alya Sabrina Ramdhani, et al. "RUANG LINGKUP DAN KONSEP DASAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN." *JURNAL TIPS JURNAL RISET, PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL* 1.1 (2024): 1-6.

Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

- 2) Norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan warga negara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.<sup>39</sup>
- 5) Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

---

<sup>39</sup> Fajar, Akhmad, and Ana Martini. "Hakikat, Ruang Lingkup dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan." *JIS: Journal Islamic Studies* 3.1 (2024): 79-84.

- 6) Kekuasaan dan politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila, meliputi, kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di atas, diketahui bahwa materi yang ada dalam Pendidikan Kewarganegaraan terdiri dari diantaranya tentang materi nilai-nilai, norma dan peraturan hukum yang mengatur perilaku warga negara, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengamalkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari menjadi karakter pribadi yang melekat pada setiap individu peserta didik.

#### 5. Sila dan simbol dalam pancasila

Pancasila berasal dari kata *panca* yang berarti lima dan *sila* yang berarti sendi, atas, dasar, atau peraturan tingkah laku yang penting dan

baik. Maka demikian Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang penting dan baik.<sup>40</sup> Jadi Pancasila adalah lima dasar dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Bunyi kelima sila-sila Pancasila adalah sebagai berikut:

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- c. Persatuan Indonesia
- d. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- e. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Dalam pasal 36 A Undang-Undang Dasar Tahun 1945 setelah diamandemenkan empat kali, yaitu pada tahun 1999, 2000, 2001 dan 2002, dicantumkan kalimat “lambang Negara ialah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhineka tunggal ika”. Garuda Pancasila mempunyai perisai yang melambangkan perjuangan dan perlindungan diri untuk mencapai tujuan. Di dalam garis hitam tebal yang melambangkan Negara merdeka dan berdaulat yang dilintasi garis katulistiwa.



---

<sup>40</sup> Maulana Arafat Lubis, Pembelajaran PPKN, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018),

Garuda digunakan sebagai lambang Negara kesatuan Republik Indonesia untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan Negara yang kuat. Pada bagian dada garuda Pancasila terdapat perisai yang didalamnya terdapat lima simbol gambar. Kelima gambar di dalamnya yaitu gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas.<sup>41</sup>

a. Makna simbol gambar pada sila Pancasila

Di dalam perisai terdapat lima simbol gambar Pancasila, yaitu bintang, rantai, pohon beringin,, kepala banteng, dan padi kapas. Masing-masing simbol gambar Pancasila mempunyai makna, maknanya yaitu:

- 1)  Bintang yang memiliki lima sudut melambangkan sila pertama Pancasila, yaitu Ketuhanan yang Maha Esa. Bintang melambangkan sebuah cahaya yang dipancarkan oleh Tuhan kepada setiap manusia.<sup>42</sup> Lambang bintang juga diartikan sebagai sebuah cahaya untuk menerangi Dasar Negara yang lima.

<sup>41</sup> Sari, Ratna, and Fatma Ulfatun Najicha. "Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN* 7.1 (2022): 53-58.

<sup>42</sup> Damayanti, Fauziah, and Arya Setya Nugroho. "Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) pada Materi Lambang Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8.1 (2023): 994-1004.

- 2)  Gambar rantai dengan latar belakang warna merah dijadikan sebagai dasar kemanusiaan yang adil dan beradab. Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai lambang sila kedua dari Pancasila. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat menerapkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semrna-mena dengan orang lain.

- 3)  Pohon beringin melambangkan sila ketiga, yaitu persatuan Indonesia. Pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh dibawahnya. Hal ini mewakili keragaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia. Makna sila ketiga Pancasila adalah persatuan Indonesia merupakan nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat satunya Indonesia.<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Sari, Ratna, and Fatma Ulfatun Najicha. "Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN* 7.1 (2022): 53-58.

- 4)  Kepala banteng melambangkan sila keempat Pancasila, yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan. Kepala banteng melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah, dimana orang-orang harus berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu.

- 5)  Padi dan kapas melambangkan sila kelima, yaitu keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Padi dan kapas dapat mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, yakni pangan dan sandang sebagai syarat mencapai kemakmuran.<sup>44</sup>

b. Contoh Pelaksanaan Sikap yang Sesuai dengan sila-sila Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara artinya Pancasila dijadikan dasar atau pedoman mengatur kehidupan di Indonesia. Sebagai warga negara yang baik, harus melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila baik dalam kehidupan dirumah, sanggar belajar, masyarakat, maupun bernegara. Sikap yang merupakan pengamalan sila-sila Pancasila adalah sebagai berikut.

<sup>44</sup> Ari Tri Soegiti, dkk, *Pendidikan Pancasila*, (Semarang: Unnes Press, 2016), hlm. 2

### 1) Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama dari Pancasila adalah Ketuhanan Yang Maha Esa, sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai umat kepada Tuhannya. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila pertama:<sup>45</sup>

- a) Percaya dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan agamadan kepercayaannya masing-masing.
- b) Mengembangkan sikap saling menghormati kebebasan menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- c) menjalani perintah agama sesuai ajaran agama yang dianut masing- masing. Kita tidak boleh membeda-bedakan cara bergaul hanya karena ras, suku dan agama.

### 2) Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai manusia yang pada hakikatnya semua sama di Dunia ini. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila kedua mengakui persamaan hak, dan kewajiban asasi setiap manusia tanpa membedakan.

- a) Mengakui dan memperlakukan manusia sesuai dengan harkat dan mertabatnya sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
- b) mengembangkan sikap saling mencintai sesama manusia dan tidak semena-mena terhadap orang lain.

<sup>45</sup> Widiyani, Kurnia. "Implementasi Kebhinekatunggalikaan Dan Sila-Sila Pancasila Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *Jurnal Pendidikan West Science* 1.02 (2023): 150-158.

- c) Gemar melakukan kegiatan kemanusiaan seperti, acara bakti sosial, memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan sebagai bentuk kemanusiaan peduli terhadap sesama.
- d) Tidak membeda-bedakan teman, tetangga, dan saudara serta orang lain antara yang kaya dan miskin dalam pergaulan sehari-hari.
- e) Menghormati dan berbicara dengan santun kepada orang lain yang lebih tua.

### 3) Persatuan Indonesia

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita sebagai warga Negara Indonesia untuk bersatu membangun negeri ini. Berikut contoh sikap yang mencerminkan sila Ketiga.<sup>46</sup>

- a) Bangga dan cinta terhadap tanah air dan bangsa.
- b) Berkomunikasi dengan teman-teman, tetangga, dan saudara yang berbedadaerah dengan menggunakan bahasa Indonesia.
- c) Ikut serta dalam menjaga keamanan lingkungan melalui kegiatan poskamling/ronda berkeliling di lingkungan sekitar.
- d) Memakai pakaian dan peralatan hidup yang merupakan produksi/buatan Indonesia.
- e) Bergaul dengan teman, tetangga, dan orang lain tanpa membedakan suku, ras dan istiadat.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> Lintang, Fitri Lintang Fitri, and Fatma Ulfatun Najicha. "Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia." *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11.1 (2022): 79-85.

<sup>47</sup> Widiyani, Kurnia. "Implementasi Kebhinekatunggalikaan Dan Sila-Sila Pancasila Sebagai

4) Kerakyatan Yang di Pimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan.

Sila ini berhubungan terhadap perilaku kita untuk selalu bermusyawarah dalam menyelesaikan masalah. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila Keempat.<sup>48</sup>

- a) Selalu mengutamakan musyawarah untuk mencapai mufakat dalam menyelesaikan permasalahan.
  - b) Menghargai pendapat orang lain dalam musyawarah dan berhati besar untuk menerima apapun yang dihasilkan oleh musyawarah.
  - c) Melaksanakan setiap hasil keputusan musyawarah bersama dengan penuh rasa tanggung jawab.
  - d) ikut serta dalam pemilihan umum, pilpres dan pilkada.
- 5) Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini berhubungan dengan perilaku kita dalam bersikap adil terhadap semua orang. Berikut contoh sikap yang mencerminkan di sila Kelima.

- a) Membantu teman ataupun saudara kita yang terkena bencana alam seperti gempa, banjir dan musibah lainnya.
- b) Menjunjung tinggi semangat kekeluargaan dan gotong royong
- c) Tidak melakukan perbuatan yang merugikan pihak umum

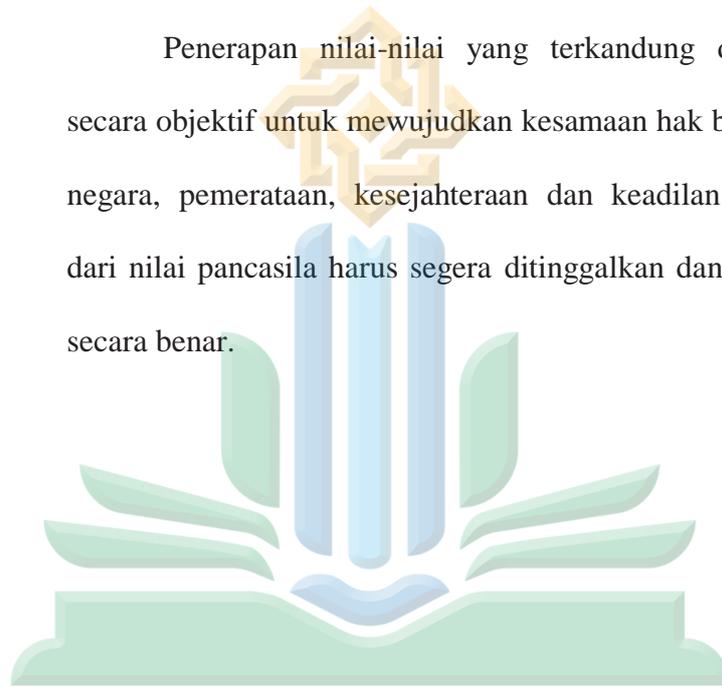
---

Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *Jurnal Pendidikan West Science* 1.02 (2023): 150-158.

<sup>48</sup> Lintang, Fitri Lintang Fitri, and Fatma Ulfatun Najicha. "Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia." *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11.1 (2022): 79-85.

- d) Muka melakukan perbuatan dalam rangka mewujudkan kemajuan dan keadilan sosial.<sup>49</sup>
- e) Menghormati hak-hak orang lain.
- f) Bersama-sama berusaha mewujudkan kemajuan yang merata dan berkeadilan sosial.

Penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila secara objektif untuk mewujudkan kesamaan hak bagi setiap warga negara, pemerataan, kesejahteraan dan keadilan. Penyimpangan dari nilai Pancasila harus segera ditinggalkan dan menerapkannya secara benar.



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

---

<sup>49</sup> Anggraini, Devi, et al. "Pengamalan nilai-nilai Pancasila bagi generasi milenial." *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik (JISoP)* 2.1 (2020): 11-18.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode pengembangan atau sering juga disebut dengan R&D (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan media monopoli pada materi Simbol simbol pancasila dan makna pancasila kelas V di MI. Raudhatul Jannah unggulan jenggawah Jember

Penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu : *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket (ahli media, materi, uji coba perorangan dan kelompok yang dilakukan di MI Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember.

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi Sila dan simbol simbol pancasila. Menurut Seels & Richey penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya dideskripsikan secara sistematis terhadap desain pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis,

dan efektif yang akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen- instrumen yang diperlukan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir hasil pengembangan dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan.

Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan tersebut agar dapat berfungsi sebagai pendukung pembelajaran disekolah. Penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahapmulty years) yang di revisi setiap tahap sampai didapatkan produk yang diinginkan yang sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.

Ada beberapa model pengembangan diantaranya yaitu model KEMP, model Dick And Carrey, model Assure, model Hannafin & Peck, model Gagne and Briggs dan model ADDIE. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE. Salah satu fungsi model ini yaitu perancangan pembelajaran generik yang memudahkan proses yang terorganisir dengan baik dalam pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran yang berorientasi kelas maupun secara daring. Model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation yang dikembangkan oleh Dick and Carry 2015. Model pengembangan ADDIE

terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain/perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi/eksekusi) dan Evaluation (Evaluasi/Umpun balik). Model ADDIE dipakai mengingat sesuai dengan latar belakang permasalahan yang ada di analisis kebutuhan. Pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat sesuai dengan tahapan ADDIE, disetiap urutan terdapat evaluasi untuk prosesnya yang akan memudahkan pengembangan produk. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisa)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan Analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisa tugas dan kecenderungan peserta didik dalam pembelajaran. Tahap analisa ini suatu proses yang mengidentifikasi apa yang diperlukan oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan peserta didik.

2. *Design* (Desain/perancangan)

Pada tahap ini peneliti akan merancang desain produk yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merancang skenario kegiatan belajar. Kedua mengatur strategi dan perangkat pembelajaran. Selain itu dipertimbangkan sumber-sumber pendukung yang akan menunjang pembelajaran menjadi efektif.

Pada tahap pengembangan media pembelajaran monopoli ini memuat materi yang dilengkapi dengan simbol-simbol pancasila.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan produk sesuai dengan rencana pembelajaran dan rencana bahan yang akan digunakan dalam pembuatan produk. Peneliti akan mengembangkan produk sesuai dengan yang direncanakan pada tahap sebelumnya, Media dan dokumentasi diperlukan sebagai pendukung dalam pembuatan produk. Pada tahap ini pengembangan media pembelajaran diorama dikembangkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik.

### 4. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Pada tahap implementasi ini peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Pada tahap ini merupakan tahap penyampaian seluruh intruksi, pengembangan produk akan ditentukan apakah akan berbasis kelas, berbasis laboratorium atau berbasis komputer.

Tujuan dari tahapan ini yaitu penyampaian seluruh intruksi yang sudah dilakukan dengan efektif dan efisien. Tahap ini harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik memahami materi yang diberikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik. Pada tahap ini peneliti menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, (membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi, memberikan pemecahan masalah atau solusi terhadap kesenjangan belajar peserta didik).

## 5. Evaluation (Evaluasi/ Umpan balik)

Pada tahap evaluasi ini peneliti akan melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain system pembelajaran ADDIE. Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- a. Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- b. Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- c. Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media diorama yang telah dibuat.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu

sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.



**Gambar 3. 1**

### **Langkah-langkah penelitian pengembangan<sup>59</sup>**

Pada pengembangan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan Robert Maribe Branch tersebut, yang terdiri dari lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah: Analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media

pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik.

## 2. *Design* (Desain)

Langkah kedua yang dilakukan yaitu merancang (desain), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangunan di atas kertas terlebih dahulu. Pada media pembelajaran ini langkah merancang media dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa. Kemudian baru ke tahap berikutnya dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

## 3. *Development* (mengembangkan)

Langkah ketiga ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media monopoli adalah:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran monopoli dilihat dari segi desain, segi materi yang nantinya akan terlihat perbedaan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
- b. Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasikan media pembelajaran oleh tim ahli media, ahli materi dan
- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media monopoli dalam materi sila dan simbol simbol pancasila .

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, monopoli perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis penggabungan yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi, dan daya tarik yang dihasilkan serta menunjukkan kevalidan produk. Adapun tahap uji coba yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

Uji coba produk yang dilakukan agar mendapatkan saran maupun kritikan dari validator media dan validator materi. Peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember penelitian ini sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Sehingga akan diketahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya hal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk.

1. Lokasi uji penelitian dan pengembangan

Lokasi uji penelitian dan pengembangan Media permainan monopoli di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena media pembelajaran interaktif disana belum efektif sebagai bahan atau media pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil nilai siswanya. Alasan tersebut kemudian peneliti memilih lokasi penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

2. Waktu ujian penelitian dan pengembangan

Waktu penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 30 hari yaitu pada bulan Oktober sampai dengan bulan November mulai dari persiapan penelitian hingga selesai pada bulan November 2024. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada pembelajaran awal semester atau semester ganjil.

#### **D. Desain Uji Coba**

Untuk pengujian dilakukan oleh satu ahli materi, satu ahli media dan satu ahli pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan yang diwakili guru maupun untuk melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi pertama.

1. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, guru kelas dan peserta didik kelas IV MI Raudhatul Jannah unggulan jenggawah Jember. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah

kevalidan Media Pembelajaran monopoli pada Simbol-simbol pancasila.

## 2. Jenis Data

Data yang telah dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian yaitu : dua data dari evaluasi pertama, berupa data hasil review ahli materi dan ahli media dan satu data evaluasi kedua, berupa hasil review ahli pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan. Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan dalam mengukur kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan :

### a. Data kualitatif

Data ini berupa masukan saran dan komentar selama proses pengembangan yang disajikan dalam bentuk deskriptif terkait produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi simbol simbol Pancasila

### b. Data kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dapat menghasilkan informasi secara terukur. Penelitian kuantitatif dapat berupa suatu nilai atau berupa angka. Hasil penelitian lebih banyak tergantung pada instrument dan variabel yang digunakan. Data kuantitatif ini didapatkan dari hasil instrument penelitian validasi oleh ahli materi, ahli media, pendidik, serta angket respon dari peserta didik.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media merupakan lembar observasi, pedoman wawancara, angket penelitian dan soal tes. Angket tersebut berupa angket dalam bentuk jawaban tertutup.

#### a. Angket Evaluasi Media Pembelajaran

Angket media pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian para validator ahli. Ada tiga macam angket evaluasi yang digunakan yaitu angket evaluasi media, angket evaluasi materi dan angket evaluasi ahli pendidikan Pendidikan Kewarganegaraan. Informasi yang diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai masukan dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid. Indikator atau kisi-kisi instrument disesuaikan dengan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai kebutuhan pengembangan media pembelajaran Monopoli . Indikator mulai dari tampilan, isi, interaksi, teknik dan lain-lain.

Dalam memvalidasi media pembelajaran diorama ini menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert adalah skala yang sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok kejadian atau gejala sosial. Skala likert terdapat variabel yang akan diukur, dijabarkan menjadi dimensi lalu akan dijabarkan menjadi subdimensi dijabarkan lagi menjadi indikator

yang dapat diukur.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Lembar Evaluasi ini diberikan kepada :

1) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi diberikan kepada dosen Dr. Ubaidillah, M.Pd.I ahli materi Pendidikan Kewarganegaraan sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media permainan monopoli pada

Materi sila dan simbol pancasila. Tujuan untuk mengetahui kualitas media, ketepatan materi dan memperoleh masukan serta apakah media ini layak untuk digunakan. Lembar validasi disusun

11 butir dengan 4 alternatif jawaban.

**TABEL 3.1**  
**Skor Penilaian Validasi Materi**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**TABEL 3.2**  
**Lembar Validasi Materi**

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				
3	Materi yang disajikan dalam Monopoli sesuai dengan pembelajaran.				
4	Materi yang dijelaskan dalam monopoli sudah jelas.				
5	Materi yang disajikan mudah dipahami				
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				
7	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan perkembangan saat ini				
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila				
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.				
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.				
11	Materi dalam media monopoli memenuhi ketercapaian pembelajaran.				

2) Lembar Validasi Media

Lembar validasi diberikan kepada dosen M. Sholehuddin Amirulloh, M.Pd. ahli media sebelum dilakukan tahap selanjutnya. Instrumen ini digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan revisi media permainan monopoli pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila. Lembar validasi disusun sebanyak 13 butir dengan 4 alternatif jawaban.

**TABEL 3.3**  
**Skor Penilaian Validasi Media**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**TABEL 3.4**  
**Lembar Validasi Media**

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.				
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				
3	Desain gambar pada tampilan				
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran monopoli tidak mudah hancur				
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				
6	Media pembelajaran Monopoli dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.				
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Makna simbol simbol dan sila pancasila				
9	Penyajian media monopoli mendukung peserta didik untuk teribat langsung dalam belajar				
10	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				
11	Penyajian materi pada media monopoli runtut dan sistematis.				
12	Desain media teratur dan konsisten				
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat				

### 3) Lembar Validasi Guru Kelas

Lembar Validasi ini diberikan kepada ibu Zalifatus Zahro guru kelas MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember Kelas IV. Tujuan ini untuk mendapatkan dari hasil pengembangan peserta didik pada media yang layak untuk digunakan lembar validasi ini disusun sebanyak 20 butir dengan 5 alternatif yakni sebagai berikut:

**TABEL 3.5**  
**Skor Penilaian Validasi Materi**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**TABEL 3.6**  
**Lembar Validasi Guru Kelas**

No	Aspek yang ditelaah	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					
4	Bahan ajar yang digunakan media monopoli tidak mudah hancur.					
5	Bahan dasar yang digunakan media monopoli tidak terlalu berat untuk dibawa.					
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan					

	sebagai media pembelajaran.					
7	Media pembelajaran monopoli dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.					
8	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					
9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi makna simbol simbol dan sila pancasila.					
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.					
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					
12	Penyajian media monopoli mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					
13	Kesesuaian materi dengan KD.					
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					
15	Materi yang disajikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
16	Penggunaan istilah pada materi media diorama sudah tepat.					
17	Materi yang disampaikan dalam media monopoli jelas dan mudah dipahami.					
18	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.					
19	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini					
20	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila.					

## 4) Lembar Respon Peserta didik

Lembar Respon pada peserta didik akan diberikan setelah peneliti selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik ketika peneliti menerapkan media pembelajaran Monopoli. Berikut ini lembar angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai berikut:

**TABEL 3.7**  
**Lembar Angket Peserta Didik**

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan pada media pembelajaran monopoli ini sangat menarik		
2	Materi pada media pembelajaran monopoli ini mudah dipahami.		
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran monopoli ini.		
4	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan.		
5	Media ini awet dan tidak mudah rusak.		
6	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan.		
7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran diorama sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah		
8	Media pembelajaran monopoli membuat saya lebih bersemangat dalam belajar makna simbol simbol dan sila pancasila.		
9	Dengan menggunakan media permainan monopoli ini membuat pembelajaran makna simbol simbol dan sila pancasila menjadi tidak membosankan.		
10	Media pembelajaran monopoli mempermudah dalam memahami materi makna simbol simbol dan sila pancasila.		
11	Komposisi warna yang digunakan sudah sesuai		
12	Media sesuai digunakan di kelas IV		

## b. Wawancara

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data tentang efektifitas penggunaan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Respon siswa terhadap media pembelajaran, jumlah dan kualitas sarana dan prasarana. Wawancara tersebut dilakukan kepada guru kelas ibu Zafilatus Zahro, S. Pd. untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran, kebutuhan peserta didik saat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan untuk mengetahui kendala-kendala dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media belajar. Data hasil wawancara diolah dan dianalisis secara deskriptif. Temuan hasil wawancara diuraikan secara sistematis guna menjawab permasalahan penelitian dan keberhasilan produk yang digunakan.

Hasil wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Zafilatus Zahro diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku paket, dan menggunakan metode ceramah. Guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku. Mengenai media pembelajaran yang kurang maksimal, hal ini dibuktikan dengan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar.<sup>50</sup> Siswa kelas IV menyatakan akan lebih tertarik belajar jika menggunakan media pembelajaran yang

---

<sup>50</sup> Zafilatus, diwawancara oleh penulis, Jenggawah, 14 Oktober 2024.

tidak monoton.<sup>51</sup>

### c. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan agar peneliti dapat melihat hal-hal yang kurang atau tidak diamati oleh orang lain, khususnya orang yang berada dalam lingkungan itu, karena telah dianggap “biasa” dan karena itu tidak akan terungkap dalam wawancara. Teknik observasi dalam sebuah penelitian merupakan pengamatan secara langsung kegiatan pembelajaran dikelas melihat efektif tidaknya media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dilapangan ingin mengetahui efektif tidaknya media permainan monopoli sebelum uji coba produk dan respon siswa terhadap media permainan monopoli yang digunakan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti saat observasi antara lain memilih lokasi observasi yang tepat yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, lalu menentukan waktu observasi yakni dimulai pada awal bulan Oktober 2024, kemudian menentukan subjek yang akan diobservasi yaitu ibu Zafilatus Zahro, S. Pd. selaku guru kelas IV.

Hasil observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah khususnya kelas IV diperoleh data bahwa selama kegiatan

---

<sup>51</sup> Siswa kelas I MI Raudhatul Jannah, diwawancara oleh penulis, Jenggawah, 14 Oktober 2024.

pembelajaran ada beberapa peserta didik yang kurang fokus ketika guru menjelaskan materi simbol-simbol pancasila di kelas. Adapula peserta didik yang bermain sendiri seperti diam-diam memainkan mainannya dibawah meja, mengobrol dengan temannya, peserta didik ngantuk dan juga mengganggu teman lainnya yang sedang fokus mendengarkan guru sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif dan monoton.<sup>52</sup>

#### **d. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto saat peserta didik belajar menggunakan media yang digunakan pada pelajaran PKN materi sila dan simbol pancasila, pengisian angket penilaian media pembelajaran dan saat uji coba produk.

#### **4. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran diorama pada materi siklus air yang berkualitas, memenuhi aspek kevalidan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat

---

<sup>52</sup> Observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah, 14 Oktober 2024.

kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Langkah dalam menganalisis kriteria produk yang dikembangkan peneliti. Terdapat tiga aspek yang digunakan peneliti untuk menganalisis kevalidan.:

Analisis Data Kevalidan pada penelitian ini dapat dilakukan melalui angket penilaian yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator guru kelas. Angket tersebut berisi beberapa indikator yang berisi kesesuaian cakupan yang dibutuhkan pada analisis media pembelajaran monopoli.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh dosen Bapak M Sholehuddin Amirullah, M.Pd yang kompeten berkaitan dengan desain yang ditampilkan pada aplikasi media pembelajaran diarah pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kesederhanaan, aspek keterpaduan, aspek interaksi pembelajaran, aspek keseimbangan, aspek bentuk, aspek warna, dan aspek bahasa. Melalui penilaian ahli media maka akan didapatkan kevalidan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan berdasarkan instrument indikator angket penilaian.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dosen Bapak Dr. Ubaidillah, M. Pd. I yang kompeten berkaitan dengan materi yang terdapat di aplikasi media pembelajaran diorama pada pembelajaran PKN simbol-simbol

pancasila. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kualitas isi, kualitas pembelajaran, kualitas interaksi, dan kualitas tampilan. Melalui penilaian ahli materi maka akan didapatkan kevalidan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan berdasarkan instrumen indikator angket penilaian.

c. Validasi Guru Kelas

Validasi ahli oleh ibu Zalifatus Zahro S. Pd yaitu penilaian yang diberikan sebagai perwakilan ahli praktisi. kelas IV MI Raudhatul jannah Unggulan. Aspek penilaian ini terdiri dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik, kualitas pembelajaran dan intruksional. Untuk menghasilkan data yang akurat maka setiap instrumen terdapat skala yang mewakili data kualitatif dan data kuantitatif dalam angket penilaian validasi. Nilai yang didapat dari tiga validator akan dihitung menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran yang dipakai merupakan skala likert rentang 5.

d. Respon Peserta didik

Angket pendapat siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Guttman. “Skala guttman digunakan untuk mengukur variabel penelitian yang berisi pengetahuan, sikap dan tindakan yang dilakukan responden”. Dalam skala ini pilihan jawaban yang disediakan terdiri dari dua pilihan jawaban yaitu “YA” atau “TIDAK”. Dengan adanya dua pilihan jawaban tersebut siswa akan lebih tegas dalam memilih. Namun peneliti tidak dapat menggali

informasi lebih lanjut. Oleh karena itu, angket yang digunakan menggunakan angket kombinasi tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala Guttman. Sedangkan angket terbuka berupa pertanyaan mengenai alasan pemilihan jawaban. Kisi-kisi angket pendapat siswa dimodifikasi dari aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono sesuai dengan kebutuhan dari pengembangan media yang dilakukan. Skala likert yang akan dipakai adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5 dan terendah 1 dimana skor 5 (SS), skor 4 (S), skor 3 (R), skor 2 (TS), skor 1 (STS). Menganalisis jawaban yang diperoleh oleh angket penilaian validasi, digunakan perhitungan metode skala likert yaitu skala respon psikometri terutama digunakan dalam angket untuk mendapatkan prefensi validator atas sebuah pernyataan. Prosedur pemberi penilaian validasi data penilaian ahli menggunakan persentase (%) bertujuan agar data yang dihasilkan sederhana dan praktis. Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto yaitu

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$V$  = nilai

$\sum X$  = skor yang diperoleh

$N$  = skor maksimum Untuk mengukur kevalidan media permainan monopoli menggunakan kriteria penilaian. Berikut merupakan kriteria validasi Ahli media dan Ahli materi.

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Validasi Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi**

Presentase	Tingkat kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Madrasah Ibtida'iyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember

##### 1. Profil Sekolah

Awal mula berdirinya Lembaga MI-RAJA Unggulan Jenggawah berawal dari kondisi banyaknya siswa – siswi lulusan TK/RA yang berada di wilayah pelosok kecamatan Jenggawah, khususnya lulusan dari TK Raudlotul Jannah yang sudah kami miliki, yang setiap tahunnya meluluskan kurang lebih 50 anak, agar Pendidikan dibidang pengetahuan agama terus berkesinambungan mulai dari Taman Kanak – kanak. Lembaga MI-RAJA Unggulan Jenggawah adalah Pendidikan diniyah dibawah naungan Yayasan Masjid Besar Raudlotul Jannah Jenggawah.<sup>53</sup> Lembaga Pendidikan ini dibangun pada tahun 2017 dengan memiliki siswa awal sebanyak 34 siswa. Pendidikan ini dimulai dengan fasilitas Gedung yang ada yang dimiliki oleh yayasan. Pada tahun 2018, atas kesungguhan yayasan dalam mengembangkan bidang Pendidikan maka yayasan membangun gedung di atas tanah wakaf seluas 1.100 m2 dengan banyak 5 ruangan yang dimiliki. MI-RAJA Unggulan Jenggawah memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi di masyarakat sekitar dengan selalu bertambahnya jumlah peserta didik yang diterima. Sehingga Lembaga ini

---

<sup>53</sup> Profil Madrasah Ibtaiyah Raudhatul Jannah unggulan jenggawah tahun 2017.

selalu berkomitmen untuk memberikan pelayanan dan pembelajaran yang prima, relijius dan berkompeten.<sup>54</sup>

## 2. Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana dalam sebuah Lembaga sangat memegang peran penting untuk menunjang kelancaran dalam proses belajar. Namun, sarana dan prasarana di MI-RAJA Unggulan masih belum memadai karena masih terbatasnya anggaran yang diberikan oleh pemerintah, sehingga kami masih mengandalkan sumber dana dari yayasan. Disamping itu semua, MI-RAJA Unggulan telah memiliki gedung yang memadai dan akan terus melakukan penambahan jumlah ruang demi kelancaran pembelajaran. Berikut prasarana yang terdapat di MI-RAJA Unggulan bisa dilihat pada tabel berikut: Tabel 2.1 Tabel Sarana Prasarana Madrasah<sup>55</sup>

No	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Kantor guru	1	Baik
2	Ruang kepala madrasah	1	Baik
3	Ruang tata usaha	1	Baik
4	Ruang kelas	12	Baik
5	Musholla	0	Baik
6	Perpustakaan	0	Baik
7	Laboratorium Komputer	0	Baik
8	Toilet Guru	2	Baik
9	Toilet Siswa	6	Baik
10	Kantin	1	Baik
11	Gudang	1	Baik
12	Tempat Parkir	1	Baik

<sup>54</sup> Profil Madrasah Ibtaiyah Raudhatul Jannah unggulan jenggawah tahun 2018

<sup>55</sup> Sarana dan prasana MI Raudhatul Jannah Unggulan jenggawah.

### 3. Data pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MI-RAJA Unggulan menyelenggarakan full day school pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 06.45 – 15.30 WIB dengan menambahkan program unggulan yaitu “Taman Pendidikan Qur’an”, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini berkompeten di bidangnya. Jumlah tenaga seluruhnya ada 20 orang guru dan 0 orang Tenaga Kependidikan. Adapun Daftar Nama Guru MI – RAJA tahun 2022/2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tabel Nama Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.

Adapun Daftar Nama Guru MI – RAJA tahun 2022/2023 adalah sebagai berikut: Tabel 2.2 Tabel Nama Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.

Nama Guru	Pendidikan	Jabatan	Status	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
Redi Nur Hamzah, S.ST	S1	Kepala Madrasah	GTY		√
Dodok Sumartono, SH.I	S1	Guru	GTY		√
Rahayu Purnaningsih, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Yesy Fatimatus Zahro, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Vivi Ulfatul Jannah, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Siti Sarifatul M, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Urnati Wahidah	S1	Guru	GTY		√
Irfan Hidayat, S.Ag	S1	Guru	GTY		√
Agnis Permata Hati, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Aida Lutfiyah, S. Pd	S1	Guru	GTY		√
Ahdina Mufida Hayatina, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Siti Ummil Hafsoh Assyaqiq,	S1	Guru	GTY		√

S.Pd					
Mohamad Adib Muhtar, S.Pd	S1	Operator	GTY		√
Ida Wahyuni, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Dewi Istiqomah, S.Pd	S1	Guru	GTY		√
Intan Izha Rohimah	S1	Guru	GTY		√
Aliyatul Jannah	S1	Guru	GTY		√
Istibsyaroh	SLTA	TU	GTY		√
Vinka Nairon	SLTA	TU	GTY		√
Dewi Putri Nur Aini	SLTA	Guru TPQ	GTY		√
Ach. Fathor Rozi	SLTA	Security	GTY		√

Berdasarkan tabel berikut adalah sarana dan prasana Madrasah ibtidayah unggulan jenggawah jember dan guru staf Madrasah ibtidaiyah unggulan jenggawah jember Namun, sarana dan prasarana di MI-RAJA Unggulan masih belum memadai karena masih terbatasnya anggaran yang diberikan oleh pemerintah, sehingga kami masih mengandalkan sumber dana dari yayasan. Disamping itu semua, MI-RAJA Unggulan telah memiliki gedung yang memadai dan akan terus melakukan penambahan jumlah ruang demi kelancaran pembelajaran.

#### 4. Peserta Didik

Di MI RAJA Unggulan pada tahun pelajaran 2023/2024, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 239 siswa, yang terdiri dari 138 laki-laki dan 98 perempuan. Tabel 2.3 Tabel Jumlah Siswa Tahun Pelajaran 2022/2023.

**Tabel 4.1**  
**Daftar Nama-nama Peserta Didik Kelas VI**

Abiudaya sinaga Nugraha	4
Adhvian Ahmad Fatoni	4
Adzkie oomar al farug	4
Asyakra nawira ramadhani	4
Aurelia citra dwi septiana	4
Azril azham azakir	4
Betta ceisha oktavia	4
Delisha azzahra	4
Farhanah kamila	4
Mauris naura maulida	4
Mohammad arizka alamsyah	4
Mohammad risky ramadhani	4
Muhammad auzil ibudurahmah	4
Muhammad daffa rizki	4
Muhammafah fahri	4
Muhamamd zakki abdillah	4
Muhammah zidny mubarak	4
Nayzilla risky aiyah	4
Nur khaliza	4
Rahmaniar nora sadidah	4
Azurra athailah adlan	4
Syifana nayla saadah	4
Zafran geo al gibran	4

### **B. Penyajian Data Uji coba**

Pada tahap penyajian data uji coba ini dilakukan dua kali yakni uji coba awal yang dilakukan oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Selanjutnya yakni uji coba lapangan yang dilakukan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember pada pembelajaran Pendidikan Kewarnegaraan . Uji coba dilakukan dalam penelitian ini secara bertahap sesuai dengan proses pengembangan model

ADDIE. Penggunaan model pengembangan ADDIE dirasa sesuai oleh peneliti dalam mengembangkan Media permainan monopoli sebagai dasar landasan dan pedoman dalam pengembangan media oleh peneliti. Penggunaan model ADDIE untuk mendapatkan hasil produk yang baik didapatkan melalui kolaborasi antara peneliti dengan para ahli media yang kemudian menghasilkan suatu produk pengembangan.

Media permainan monopoli ini dikembangkan untuk memudahkan pendidik dalam menyajikan materi yang diajarkan dan dengan media interaktif tersebut juga dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Adapun tahapan yang dilakukan untuk perencanaan Media pembelajaran yang sesuai dengan lima tahapan ADDIE.

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap yang pertama, dalam hal ini peneliti melakukan studi baik secara literatur maupun teori terkait dengan pengembangan Media pembelajaran. Pada tahap ini juga diiringi dengan wawancara dan observasi langsung mengenai media permainan monopoli kepada pendidik yang mengajar di sekolah pada

mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terkhusus pada guru kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Unggulan Jenggawah Jember.

Pembahasan dan kajian kolaboratif dengan guru pengampu terkait permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya pada symbol-simbol pancasila serta menentukan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) serta bagaimana cara memecahkan masalah pada pembelajaran PKN melalui Media permainan monopoli. Adapun analisis yang dilakukan yakni analisis kebutuhan, analisis siswa serta, analisis bahan ajar.

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi produk dan menentukan masalah yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks ini, peserta didik menjadi fokus utama dalam pemilihan media pembelajaran karena media yang dirancang harus berpusat pada kebutuhan mereka.

Kesulitan tersebut muncul karena adanya hambatan atau kendala tertentu yang perlu diatasi. Oleh karena itu, melalui analisis kebutuhan, pengembang dapat mengidentifikasi dengan lebih jelas apa yang menjadi hambatan utama. Hal demikian dapat mencakup faktor-faktor seperti kurangnya akses ke teknologi, perbedaan gaya belajar antar peserta didik, atau keterbatasan sumber daya. Dengan memahami hambatan tersebut, pengembang dapat merancang solusi

yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Demikian dirasa penting agar kegiatan pembelajaran tidak hanya sesuai dengan kurikulum yang digunakan, tetapi juga dapat diimplementasikan secara praktis dalam konteks nyata. Sehingga, analisis kebutuhan bukan hanya sebagai langkah awal, tetapi juga sebagai panduan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Kondisi peserta didik dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar memiliki kondisi yang bervariasi. Kondisi tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mungkin berdampak pula pada daya tangkap dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Disisi lain, terungkap bahwa materi pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan konvensional atau ceramah, yang juga sesekali disertai dengan sesi diskusi. Namun kendala yang muncul selama proses pembelajaran diantaranya termasuk kurangnya fokus dari sebagian peserta didik, kegaduhan dalam kelas, rasa kantuk, atau bahkan kurangnya semangat belajar. Beberapa di antaranya sedang mengalami masalah di rumah yang memengaruhi motivasi mereka di sekolah.

Tantangan-tantangan tersebut selanjutnya berdampak pada pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan pada disiplin ilmu yang saat ini masih belum optimal, hal ini telah dibuktikan secara empiris. Berdasarkan data yang ada, rata-rata nilai hasil

belajar ulangan harian adalah 66% pada kelompok peserta didik yang berjumlah 24 siswa. Di antara siswa tersebut, 15 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diyakini menjadi salah satu penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

Teknologi yang terus berkembang seharusnya menjadi peluang emas bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan sistem ceramah dan metode konvensional dalam proses pembelajaran tradisional dinilai monoton bagi peserta didik, bahkan dapat menimbulkan rasa jenuh dan kurangnya daya tarik. Mengamati fenomena ini, pengembang mencoba memberikan solusi dengan menghadirkan pembelajaran berbasis media interaktif, bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam upaya ini, pengembang memanfaatkan fasilitas dan kemajuan teknologi secara maksimal untuk merancang media pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Hasil observasi pada jenjang kelas IV, pengembang menemukan bahwa penggunaan media permainan monopoli telah diperkenalkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Namun, penerapannya masih belum mencapai tingkat optimal. Kendala utamanya terletak pada keterbatasan pendidik dalam menciptakan media permainan monopoli sehingga

mereka belum mampu mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Selama proses observasi, peneliti menemukan tidak efektif pada saat proses pembelajaran, yang kemudian direspon dengan solusi berupa pengembangan media permainan monopoli yang mendapat dukungan dan apresiasi dari guru kelas IV pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran. Penerapan media permainan monopoli diakui sebagai langkah yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV, sesuai dengan penilaian positif guru Pendidikan Kewarganegaraan terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan media permainan monopoli yang sesuai dengan lingkungan belajar kelas IV. Disisi lain, adanya media tersebut juga dapat memberikan pembiasaan terhadap peserta didik untuk menggunakan permainan monopoli sebagai komponen pendukung dalam pembelajaran.

Media permainan monopoli yang dikembangkan mendapat dukungan penuh dari guru kelas mapel Pendidikan Kewarganegaraan . Guru kelas menekankan agar media tersebut disusun dengan ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik menjadi lebih antusias, dapat memahami isi materi, dan mengalami pembelajaran yang menyenangkan. Melalui wawancara dan observasi langsung di

kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, terungkap bahwa lingkungan belajar peserta didik kelas IV terasa monoton dan cenderung konvensional. Keadaan ini menyebabkan peserta didik merasakan kejenuhan dan kurang fokus selama kegiatan belajar. Inisiatif pengembangan media pembelajaran Permainan monopoli diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut.

Selama observasi, peneliti memfokuskan perhatian pada peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian pengembangan. Observasi tersebut bertujuan untuk memahami pengetahuan peserta didik tentang proses pembelajaran ceramah dan konvensional melalui observasi. Hasil dari kegiatan tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran berbasis media pengembangan interaktif. Fenomena ini memberikan dukungan kuat kepada peneliti bahwa media pengembangan tersebut diperlukan sebagai solusi untuk mengatasi efektifitas dalam proses pembelajaran. Melihat respon positif peserta didik, pengembangan media interaktif diharapkan dapat menjadi instrumen yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik kelas IV.

Terinspirasi oleh fenomena yang diamati, tekad peneliti untuk pengembangan media pembelajaran monopoli semakin kuat.

Dengan semangat tersebut, peneliti memulai pengembangan media monopoli untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember. Langkah ini diambil dengan harapan dapat memfasilitasi siswa agar lebih aktif dalam penguasaan materi. Dengan menggunakan permainan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, membantu peserta didik dalam pemahaman symbol-simbol pancasila dengan cara yang lebih dinamis dan efektif.

b. Analisis Bahan Ajar

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian bahan ajar dengan media pembelajaran yang kemudian disusun sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kecenderungan gaya belajar siswa. Dalam hal ini pemilihan materi ajar dilakukan untuk pertimbangan kesesuaian isi materi dengan rancangan media permainan monopoli yang dikembangkan. Menganalisis beberapa materi dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa hasil nilai peserta didik kurang dari KKM pada Pendidikan Kewarganegaraan . Terkait dengan nilai tersebut dibuktikan dengan adanya data nilai peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewraganegaraan .

### 1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui CP dan ATP yang digunakan untuk merumuskan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi makna simbol pancasila kelas IV di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah dengan cara melakukan wawancara kepada guru di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah serta melihat modul yang digunakan selama pembelajaran disana untuk mengetahui tingkat ketercapaian yang ingin dicapai pada materi membaca permulaan. Dari analisis CP dan ATP Guru kelas di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah menggunakan kurikulum K13.

a. Menentukan CP, ATP berdasarkan K13 materi simbol-simbol pancasila

4.2 Tabel Kompetensi CP dan ATP

CP	ATP
1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai perkembangan dan konteks peserta didik. 2. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.	1. Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga sesuai pengalaman sehari-hari. 2. Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah sesuai pengalaman sehari-hari. 3. Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat sesuai pengalaman sehari-hari.

b.

## c. Membuat Tujuan Pembelajaran

ATP	TP
1. Menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga sesuai pengalaman sehari-hari.	1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai perkembangan dan konteks peserta didik.

## 2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas dan melakukan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi. Selanjutnya setelah melakukan analisa kebutuhan dapat diketahui permasalahan kesenjangan belajar peserta didik di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah dikarenakan peseta didik lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media visual. Sehingga dari permasalahan ini peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu permasalahan peserta didik.

Kondisi peserta didik dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar memiliki kondisi yang bervariasi. Kondisi tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang mungkin berdampak pula pada daya tangkap dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Disisi lain, terungkap bahwa

materi pembelajaran cenderung menggunakan pendekatan konvensional atau ceramah, yang juga sesekali disertai dengan sesi diskusi. Namun kendala yang muncul selama proses pembelajaran diantaranya termasuk kurangnya fokus dari sebagian peserta didik, kegaduhan dalam kelas, rasa kantuk, atau bahkan kurangnya semangat belajar.<sup>56</sup>

Media konvensional atau ceramah tersebut berdampak pada pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan pada disiplin ilmu yang saat ini masih belum optimal, hal ini telah dibuktikan secara empiris. Berdasarkan data yang ada, rata-rata nilai hasil belajar harian adalah 66% pada kelompok peserta didik yang berjumlah 24 siswa. Di antara siswa tersebut, 15 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran, khususnya pada bidang PKN diyakini menjadi salah satu penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar siswa.

Penggunaan sistem ceramah dan metode konvensional dalam proses pembelajaran tradisional dinilai monoton bagi peserta didik, bahkan dapat menimbulkan rasa jenuh dan kurangnya daya tarik. Mengamati fenomena ini, pengembang mencoba memberikan solusi dengan menghadirkan pembelajaran berbasis media permainan monopoli, bertujuan untuk meningkatkan minat

---

<sup>56</sup> Hasil wawancara ibu Zafilatus Zahro, S. Pd 12 Oktober 2024 selaku guru kelas IV

belajar peserta didik. Dalam upaya ini, pengembang memanfaatkan permainan monopoli secara maksimal untuk merancang media pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Hasil observasi pada jenjang kelas IV, pengembang menemukan bahwa penggunaan media permainan monopoli telah diperkenalkan dalam proses pembelajaran. Namun, penerapannya masih belum mencapai tingkat optimal. Sayangnya, dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), penggunaan media permainan monopoli belum pernah terlaksana. Kendala utamanya terletak pada keterbatasan pendidik dalam menciptakan media permainan monopoli sehingga mereka belum mampu mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari.<sup>57</sup>

Selama proses observasi, peneliti menemukan efektif tidaknya dalam proses pembelajaran, yang kemudian direspon dengan solusi berupa pengembangan media permainan monopoli. Inisiatif ini mendapat dukungan dan apresiasi dari guru kelas sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran. Penerapan media permainan monopoli diakui sebagai langkah yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV, sesuai dengan penilaian positif guru kelas terhadap ekosistem pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan lingkungan belajar kelas IV. Disisi lain, adanya media tersebut juga dapat memberikan

---

<sup>57</sup> Observasi MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, 11 Oktober 2024

pembiasaan terhadap peserta didik untuk menggunakan media permainan monopoli sebagai komponen pendukung dalam pembelajaran.

Media permainan monopoli yang dikembangkan mendapat dukungan penuh dari wali kelas. Wali kelas menekankan agar media tersebut disusun dengan ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik, sambil menyertakan simbol pancasila. Tujuan utamanya adalah agar peserta didik menjadi lebih antusias, dapat memahami isi materi, dan mengalami pembelajaran yang menyenangkan.

Melalui wawancara dan observasi langsung di kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, terungkap bahwa lingkungan belajar peserta didik kelas IV terasa monoton dan cenderung konvensional. (footnote observasi) Keadaan ini

menyebabkan peserta didik merasakan kejenuhan dan kurang fokus selama kegiatan belajar. Inisiatif pengembangan media permainan monopoli diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan ini dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut. Selama observasi, peneliti memfokuskan perhatian pada peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian pengembangan. Observasi tersebut bertujuan untuk memahami pengetahuan peserta didik tentang proses pembelajaran ceramah dan konvensional melalui observasi. Hasil dari kegiatan tersebut secara

konsisten menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran berbasis media permainan monopoli.<sup>58</sup> Fenomena ini memberikan dukungan kuat kepada peneliti bahwa media pengembangan tersebut diperlukan sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Melihat respon positif peserta didik, pengembangan media permainan monopoli diharapkan dapat menjadi instrument yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik kelas IV.

Terinspirasi oleh fenomena yang diamati, tekad peneliti untuk mengembangkan media permainan monopoli semakin kuat. Dengan semangat tersebut, peneliti memulai pengembangan media permainan monopoli mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember Jember. Langkah ini diambil dengan harapan dapat memfasilitasi siswa agar lebih aktif dalam penguasaan materi. Dengan menggunakan media permainan monopoli ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, membantu peserta didik dalam pemahaman symbol-simbol pancasila dengan cara yang lebih dinamis dan efektif.

---

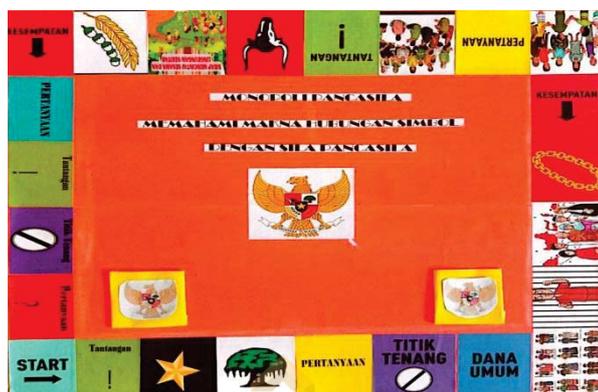
<sup>58</sup> Observasi MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, 11 Oktober 2024

### 3) Analisis Karakteristik Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran di sekolah MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah. Analisis karakteristik pembelajaran peserta didik dilakukan dengan wawancara kepada guru dan penyebaran angket kepada peserta didik. Adanya analisis tersebut peneliti mengetahui bahwa guru menggunakan beberapa metode dalam pembelajaran dikelas, namun cenderung menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan oleh guru konvensional seperti buku paket, buku LKS, sementara peserta didik lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran visual, maka dengan ketertarikan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran visual peneliti berinisiatif dengan mengembangkan media permainan monopoli agar peserta didik lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan pembelajaran lebih efektif dan tidak monoton.

#### c. *Design* (Desain/ Perancangan)

Pada tahap desain pengembangan media pembelajaran monopoli memuat materi yang dilengkapi dengan gambar berwarna dan tampilan yang menarik dan disusun sedemikian rupa dari segi tampilan, tata letak gambar, ukuran yang digunakan. Perancangan produk monopoli menggunakan untuk menyusun materi makna simbol simbol pancasila, mendesain tampilan monopoli.



**Gambar 4.1**  
**Tampilan Media Permainan Monopoli**

1) Pemilihan Media

Pada tahap ini bertujuan untuk memilih media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Lalu dilakukan pembuatan desain dan konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Desain awal Media

Pada penyusunan desain media monopoli yang didalamnya mencakup :

a) Latar belakang monopoli yang mengembangkan tentang makna simbol simbol pancasila

b) Mulainya permainan monopoli yaitu dengan materi makna simbol simbol pancasila dan kehidupan sehari .

3) Desain tampilan Materi

Pada tampilan materi memuat komponen pembelajaran tentang makna simbol pancasila dan nilai nilai pancasila pada tampilan materi dilengkapi gambar bintang, rantai ,pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas, dan banyak gambar lainnya.

d. *Development* (Pengembangan)

Adapun sebagai media pembelajaran scrapbook melalui revisi berdasarkan saran ataupun masukan dari para ahli pada tahapan validasi produk. Media permainan monopoli divalidasi oleh satu validator ahli materi yaitu Bapak Dr Ubaidillah, M.Pd. Satu validator ahli media yaitu Bapak Sholehudin Amirullah, M.Pd dan guru kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah yaitu Ibu Zalifatus Zahro, S.Pd

e. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Tahap ini harus mampu meningkatkan kemampuan peserta didik memahami materi yang diberikan, sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik. Pada tahap ini peneliti menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, (membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar atau kompetensi, memberikan pemecahan masalah atau solusi terhadap kesenjangan belajar peserta didik).

f. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik)

Evaluasi dilakukan dalam satu bentuk, yaitu evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode barutersebut. Beberapa evaluasi dalam mengukur beberapa hal yaitu:

- 1) Antusias peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara menyeluruh
- 2) Peningkatan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai bukti peningkatan kompetensi diri peserta didik
- 3) Kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan media monopoli yang telah dibuat.

1. Data hasil kevalidan diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru kelas. Berikut merupakan hasil validasi para ahli:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ubaidillah , M.Pd. Hasil presentase validasi oleh ahli materi disajikan pada Tabel 4.1 :

tabel 4.3.

Tabel validasi ahli materi

No	Aspek yang ditelaah	skor
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	4
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.	3
3	Materi yang disajikan dalam monopoli sesuai dengan pembelajaran.	3
4	Materi yang dijelaskan dalam monopoli sudah jelas.	4
5	Materi yang disajikan mudah dipahami	4
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.	4
7	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan perkembangan saat ini	4
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi makna simbol-simbol dan sila pancasila	4
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.	4
10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.	4
11	Materi dalam media monopoli memenuhi	3

	ketercapaian pembelajaran.	
Jumlah skor		41
Presentase		93%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah sebesar 93 dari jumlah maksimal sebesar 100. Dalam mengetahui tingkat kelayakan dari produk pengembangan media permainan monopoli berdasarkan penilaian ahli materi.

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa produk pengembangan permainan monopoli keseluruhan menurut ahli media memperoleh nilai 93%. Berdasarkan tabel 4.1 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli materi, maka nilai tersebut masuk dalam kategori atau kriteria layak untuk di uji cobakan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media permainan monopoli tidak perlu diperbaiki

lagi kemudian sudah layak untuk di uji cobakan

#### b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Sholahudin Amirullah M.Pd. Hasil presentase validasi oleh ahli media disajikan pada Tabel

4.2.

Tabel 4.4  
Tabel validasi ahli media

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1	Kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	4
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	4
3	Desain gambar pada tampilan	3
4	Bahan-bahan yang digunakan media permainan monopoli tidak mudah hancur	4
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.	4
6	Media pembelajaran monopoli dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.	4
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	4
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari makna simbol-simbol sila pancasila	4
9	Penyajian media monopoli mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar	4
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	4
11	Penyajian materi pada media monopoli runtut dan sistematis.	4
12	Desain media teratur dan konsisten	4
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat	3
Total skor		47
Presentase		90%
Kriteria		Sangat Valid

Dari perhitungan tersebut diketahui bahwa produk pengembangan media permainan monopoli secara keseluruhan menurut ahli media memperoleh nilai 90%. Berdasarkan tabel 4.2 kriteria kualifikasi penilaian angket validasi ahli media, maka nilai tersebut masuk dalam kategori atau kriteria layak untuk di uji

cobakan. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan Media permainan monopoli tidak perlu diperbaiki lagi kemudian sudah layak untuk di uji cobakan.

c. Validasi Guru Kelas

Peneliti juga meminta pendapat dan juga saran kepada guru kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember mengenai media permainan monopoli yang akan digunakan oleh guru dan juga peserta didik sebagai media pembelajaran tambahan didalam kelas. maka, dibutuhkan pendapat dan saran serta komentar dari peserta didik dan guru. Penilaian validasi oleh guru disajikan dalam tabel 4.3

Tabel 4.5  
Tabel validasi guru kelas

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1	Kualitas media monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.	5
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.	4
4	Bahan ajar yang digunakan media monopoli tidak mudah hancur.	4
5	Bahan dasar yang digunakan media monopoli tidak terlalu berat untuk dibawa.	5
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.	5
7	Media permainan monopoli dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.	4
8	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.	3

9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi makna simbol-simbol dan sila pancasila .	4
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.	5
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.	5
12	Penyajian media monopoli mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.	4
13	Kesesuaian materi dengan KD.	4
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	5
15	Materi yang disajikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
16	Penggunaan istilah pada materi media diorama sudah tepat.	5
17	Materi yang disampaikan dalam media monopoli jelas dan mudah dipahami.	4
18	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.	4
19	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini	5
20	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila .	4
Total skor		88
Presentasi		88%
Kriteria		Sangat Valid

Validasi tanggapan guru kelas dirasa perlu karena untuk melihat sejauh mana Media permainan monopoli yang dikembangkan ini dapat diterima oleh peserta didik, sehingga dari instrument validasi guru kelas ni dapat menjadi acuan dalam perbaikan Media permainan monopoli oleh peneliti. Hasil validasi guru kelas yaitu 88% tersebut menunjukkan kriteria bahwa Media

permainan monopoli ini sangat layak, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil Data Uji kemenarikan Media monopoli

Data hasil uji kemenarikan media permainan monopoli diperoleh dari semua peserta didik siswa kelas IV . Berikut Merupakan hasil presentase individu peserta didik :

Tabel 4.6  
Tabel presentase individu peserta didik

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase
1	Abiudaya Sinaga Nugraha	42	87,5% ( sangat valid)
2	Adhvian Ahmad Fatoni	42	87,5% ( sangat valid)
3	Adzkie Samha Saufa	39	81,2% ( sangat valid)
4	Alief Omar Al Faruq	36	75% ( valid)
5	Asyakra Nawira Ramadhani	42	87,5% ( sangat valid)
6	Aurelia Citra Dwi Septiani	45	93,7% (sangat valid)
7	Azril Azham Azakir	36	75% ( valid)
8	Betta Ceisha Oktiviani	39	81,2% (sangat valid)
9	Delisha Azzahara Khoirunnsa	45	93,7% (sangat valid)
10	Farhanah Kamila	42	87,5% ( valid)
11	Mauris Naura Maulida	45	93,7% ( sangat valid)
12	Mohammad Arizka Alamsyah	36	75% ( valid)
13	Mohammad Rizky Ramadhani	36	75% ( valid)
14	Muhammad Auzil Ibadurahman A	42	87,5% ( sangat valid)
15	Muhammad Daffa Rizki Ramadhan	45	93,7% ( sangat valid)
16	Muhammad Fahri	42	87,5% ( sangat valid)
17	Muhammad Zaki Abdillah	42	87,5% ( sangat valid )
18	Muhammad Zidny Mubarak	39	81,2% ( sangat valid)
19	Nayzilla Risky Aisyah	42	87,5% ( sangat valid)
20	Nur Khalizah	45	93,7% ( sangat valid)
21	Rahmaniar Nora Sadidah	36	75% ( valid)

22	Azura Athailah Adlan	39	81,2% ( sangat valid)
23	Syifana Nayla Saadah	45	93,7% ( sangat valid )
24	Zafran Geo Al Gibran	36	75% ( valid)
Jumlah Seluruh Skor Peserta Didik		978 : 24 = 40,75	
Jumlah Keseluruhan Presentase Peserta Didik		84,8% (Sangat Valid)	

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui hasil penilaian media permainan monopoli pada materi makna simbol-simbol dan sila Pancasila oleh seluruh peserta didik diperoleh 84% dengan kriteria sangat valid. Maka media permainan monopoli ini sangat layak untuk digunakan.

### C. Analisis Data

Analisis data bertujuan menjelaskan hasil data uji coba. Hasil akhir pengembangan produk dalam penelitian ini adalah media permainan monopoli pada pembelajaran PKN materi simbol-simbol pancasila kelas IV. Media permainan monopoli harus sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Berikut penjelasan yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk:

#### 1. Analisis data kelayakan Media permainan Monopoli

Data kelayakan media permainan monopoli pada materi makna simbol dan sila pancasila diperoleh dari angket penilaian validasi oleh validator ahli materi, ahli media dan guru kelas IV MI Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah.

- a. Hasil validasi ahli materi yaitu : validasi materi dilakukan oleh ahli materi yakni bapak Dr. Ubaidillah M. Pd. yang digunakan untuk

menilai produk pengembangan media permainan monopoli. Kisi-kisi penilaian terdiri dari 11 pertanyaan dengan hasil validasi ahli materi yang mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 93%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media permainan monopoli sangat layak dikembangkan dan diimplemetasikan di kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jember.

b. Hasil validasi dari ahli media yaitu : validasi media ini dilakukan oleh ahli media yakni bapak Sholahuddin Amirullah, M.Pd yang digunakan untuk menilai produk media permainan monopoli. Kisi-kisi penilaian terdiri dari 11 pertanyaan dengan hasil validasi ahli media yang mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 90%. Sehingga kemudian dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media permainan monopoli sangat valid dan layak dikembangkan di kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jember.

c. Hasil validasi dan guru kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Mendapatkan yaitu: dari hasil persentase tersebut dapat dikategorikan sangat valid.

Dari hasil yang didapatkan dari para validator maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol pancasila mempoleh kriteria sangat valid. Sehingga media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol pancasila dapat digunakan pada tahap selanjutnya atau dapat diuji

cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

d. Analisis Data Respon Peserta Didik

Penggunaan angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik sebagai pengguna media permainan monopoli dalam proses pembelajaran yang mereka ikuti. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terkait dengan Media permainan monopoli yang telah dikembangkan. Hasil angket respon peserta didik memperoleh 84% dengan artian media permainan monopoli ini sangat layak untuk dikembangkan atau diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Analisis data kemenarikan Media permainan monopoli

Hasil dari uji kemenarikan media permainan monopoli pada materi makna simbol dan sila pancasila diperoleh dari angket respon peserta didik. Oleh karena itu hasil dari presantase yang didapatkan maka media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol pancasila sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Kemenarikan media permainan monopoli ditunjang dengan kemudahan peserta didik dalam menggunakan media yang memudahka peserta didik untuk memahami materi makna simbol -simbol pancasila.

3. Efektifitas penggunaan media permainan monopoli dalam pembelajaran

Media pembelajaran digunakan oleh guru dalam pembelajaran

untuk membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif menyenangkan dan tentu berkualitas. Keberhasilan suatu media pembelajaran yang diterapkan dapat dilihat dari efektivitas penggunaan media tersebut setelah diterapkan pada siswa. Dimana besarnya efektivitas menunjukkan adanya efek atau akibat yang dimunculkan oleh media pembelajaran yang digunakan terhadap keaktifan siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen. Dan pada pengimplentasian media ini peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran dan cepat bereaksi kapada pembelajaran yang diajarkan. Dari table persentase peserta didik di atas sudah terbukti dalam penggunaan media permainan monopoli ini sangat berguna dalam pembelajaran.

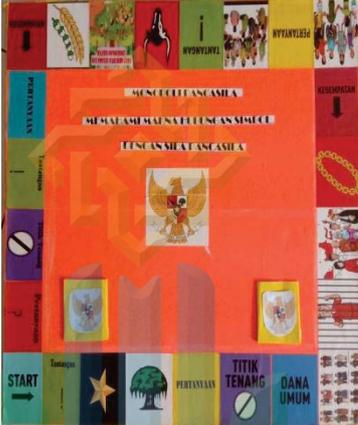
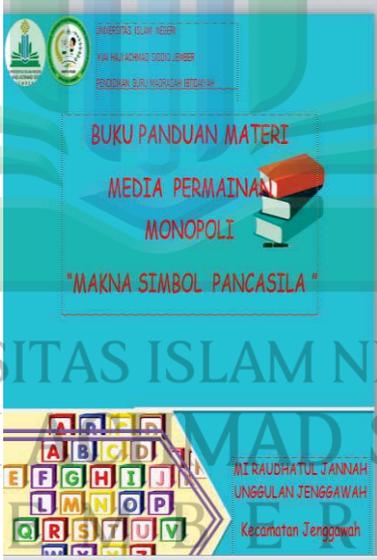
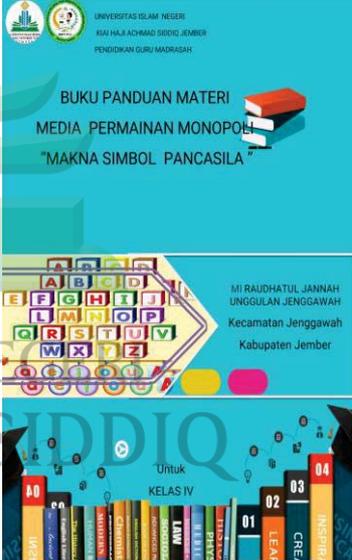
Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan belajar siswa masuk dalam kategori sangat layak yang di persentasekan 84%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media permainan monopoli atau pembelajaran konvensional.

#### **D. Revisi Produk**

Tahap revisi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan validasi. Para ahli validator tidak hanya melakukan penilain secara kuantitatif saja namun juga memberikan penilaian secara kualitatif dengan memberikan saran dan komentar yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki

media permainan monopoli pada materi makna simbol dan sila pancasila. Saran dan komentar para ahli disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.7  
Revisi Produk

Komentar dan Saran	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
Tidak ada komentar		TIDAK ADA REVISI
<p>2. Tolong pada bagian cover antara bakground dan warna font disesuaikan agar tidak kontras</p> <p>3. Tolong dicek lagi kembali redaksi penulisannya</p>		

Berdasarkan tabel diatas, dilakukan revisi produk oleh peneliti . peneliti dapat melakukan pengimplementasian produk media permainan monopoli pada peserta didik kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember, sesuai dengan adanya validasi sari validator yang menyatakan media layak digunakan.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

##### 1. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran lebih baik dan sempurna.<sup>59</sup>Oleh karenanya , penggunaan media sangat penting agar dapat menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media permainan monopoli digunakan sebagai media evaluasi pada materi simbol pada kelas IV. Dengan adanya media ini pembelajaran tidak lagi membosankan dan peserta didik tertarik dan semangat serta berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun kajian produk yang telah direvisi pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### a. Pengembangan Media Permainan Monopoli

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa di Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember hanya menggunakan media seadanya saja seperti papan tulis yang membuat peserta didik merasa bosan.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Cecep kusanandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan media pembelajaran ( Jakarta : kencana, 2020),6

<sup>60</sup> Hasil Observasi dan wawancara di Madrasah ibtidaiyah unggulan jenggawah jember, 11 Oktober 2024

Media permainan monopoli merupakan media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan untuk membuat soal-soal interaktif, media ini dapat membantu guru dalam pembelajaran seperti: mengetahui materi mana yang belum dikuasai peserta didik, mengukur kompetensi peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Media permainan monopoli ini dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti.

Pengembangan media permainan monopoli menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan kebutuhan dengan melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara langsung ke Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember pada tanggal 17 Februari 2024 untuk memperoleh informasi terkait proses belajar mengajar, media yang digunakan, dan kendala-kendala yang berkaitan dengan media pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *design* (perencanaan). Peneliti melakukan perancangan awal media dengan menyusun materi pembelajaran berupa materi Simbol-Symbol Pancasila. Kemudian peneliti merancang yang akan dimasukkan ke dalam desain media seperti karakter bintang pohon beringin padi dan kapas, peneliti memilih gambar yang cocok dengan

materi yang akan disampaikan. Tahap selanjutnya yaitu development (pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan dan pengembangan media serta uji validator. Kemudian peneliti melakukan pengembangan dengan memamaikan permainan monopoli yang didalamnya terdiri start, soal- soal sila sila Pancasila . Setelah media ini dikembangkan maka akan dilakukan uji validasi kepada tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tahap keempat yakni tahap implementation (penerapan). Pada tahap ini, produk yang telah dibuat serta diuji validasi akan diimplementasikan secara langsung pada proses pembelajaran. Penerapan produk media akan dilakukan di kelas VI MI Raudhatul Jannah jenggawah jember dengan jumlah total 24 peserta didik. Penerapan dilakukan dengan menggunakan perbandingan skala, yaitu uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang peserta didik dan uji coba skala besar dengan melibatkan 20 peserta didik kelas IV. Tahap terakhir yaitu tahap evaluation (evaluasi). Pada tahap ini peneliti mengetahui keberhasilan dalam mengembangkan produk media berdasarkan proses uji coba dan hasil respon peserta didik yang diperoleh dari data angket.

Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data diatas, maka media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui tahapan- tahapan yang telah dijelaskan diatas, tahapan tersebut berbeda dengan tahapan yang ada pada penelitian sebelumnya Penelitian ini lebih fokus pada usaha pendidik dalam merangsang motorik anak dan juga kepekaan serta menambah pembelajaran dengan usaha memahami pemaknaan kalimat.

b. Kelayakan media Permainan monopoli

Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli modifikasi ini ditentukan melalui proses validasi oleh beberapa ahli sebelum dilakukannya penerapan atau uji coba produk di kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember Hasil dari validasi produk menyatakan media ini sudah valid dan layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, berikut ini merupakan hasil yang diperoleh dari proses validasi, yaitu:

1) Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 93%, kemudian presentase dari ahli media sebesar 90% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 87%. Secara keseluruhan media permainan monopoli modifikasi ini menunjukkan presentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2) Data uji coba produk uji skala besar yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 87% . sehingga dengan adanya hasil angket respon peserta didik tersebut menyatakan bahwasanya media permainan monopoli sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memberikan komentar bahwa permainan monopoli sudah sangat baik dan menarik untuk dipelajari. Dengan adanya hal tersebut, media pembelajaran permainan monopoli modifikasi ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

c. Efektifitas penggunaan media permainan monopoli

Dimana besarnya efektivitas menunjukkan adanya efek atau akibat yang dimunculkan oleh media pembelajaran yang digunakan terhadap keaktifan siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen. Dan pada pengimplentasian media ini peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran dan cepat bereaksi kapada pembelajaran yang diajarkan. Dari table persentase peserta didik di atas sudah terbukti dalam penggunaan media permainan monopoli ini sangat berguna dalam pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan belajar siswa masuk dalam kategori sangat layak yang di persentasekan 84%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media permainan monopoli atau pembelajaran konvensional.

**B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Media permainan monopoli dapat digunakan sebagai contoh dalam pengembangan produk lebih lanjut atau serupa.
- b. Sebelum menggunakan media permainan monopoli , peserta didik dianjurkan untuk membaca petunjuk cara penggunaan produk agar produk dapat digunakan dengan baik dan benar.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media permainan monopoli ini pada materi makna simbol simbol pancasila dapat digunakan di semua institusi pendidikan yang relevan, bahkan di semua Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar lainnya di kabupaten Jember. Namun, penyebaran produk ini harus tetap memperhatikan masalah pendidikan siswa dan kebutuhan mereka agar penyebaran media atau produk ini bermanfaat.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Kepada semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut. Bisa mengembangkan media monopoli dengan lebih menarik dan membahas materi yang lebih luas, dimana dalam media scrapbook ini hanya terbatas pada materi makna simbol simbol pancasila.

## C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media permainan monopoli pada materi simbol-simbol pancasila MI Raudhatul Jannah unggulan jenggwah jember, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran kartu domino modifikasi ini dalam proses pengembangannya menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model ini mencakup dalam 5 tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementasion dan Evaluation*
2. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwasanya media sangat layak untuk diterapkan. Validasi dari ahli materi menunjukkan presentase sebesar 93%,

kemudian presentase dari ahli media sebesar 90% dan yang terakhir validasi dari ahli pembelajaran menunjukkan presentase sebesar 87%. Secara keseluruhan media permainan monopoli modifikasi ini menunjukkan presentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

3. Data uji coba produk uji skala besar yang menunjukkan presentase rata-rata sebesar 87% . sehingga dengan adanya hasil angket respon peserta didik tersebut menyatakan bahwasanya media permainan monopoli sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga memberikan komentar bahwa permainan monopoli sudah sangat baik dan menarik untuk dipelajari. Dengan adanya hal tersebut, media pembelajaran permainan monopoli modifikasi ini dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
4. Efektifitas penggunaan media permainan monopoli Dimana besarnya efektivitas menunjukkan adanya efek atau akibat yang dimunculkan oleh media pembelajaran yang digunakan terhadap keaktifan siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan siswa pada kelas eksperimen.

Dan pada pengimplentasian media ini peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran dan cepat bereaksi kapada pembelajaran yang diajarkan. Dari table persentase peserta didik di atas sudah terbukti dalam penggunaan media permainan monopoli ini sangat berguna dalam pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan monopoli terhadap keaktifan belajar siswa masuk dalam kategori sangat layak yang di persentasekan 84%. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli lebih efektif dari pada pembelajaran tanpa media permainan monopoli atau pembelajaran konvensional.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali, 2013
- Djamarah Bahri *Strategi Belajar* Jakarta: Rineka, Cipta, 2020.
- Soegiti Tri Ari , *Pendidikan Pancasila*, Semarang: Unnes Press, 2016.
- Dwiputra Hendyanto Dias, “*Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Siduadi Sleman* “.Skripsi Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- Eka, Karunia. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2017.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Hidayat Heri “ *jurnal pendidikan kewarganegaraan undiksa* Vol. 8 No 2 (Universitas islam negeri gunung jati Bandung : Rineka cipta 2020.
- Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* Jakarta: PT. Diva Press, 2011
- Kementrian Agama, *Al Quran dan Terjemahan* (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al Quran Balitbang Diklat Kemenag RI, 2019.
- Lubis Arafat, *Pembelajaran PPKN*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Marini Khairi, Silahi Rapita Beta“ *Pengembangan media monopoli Tematik Pada subtema keberagaman budaya Bangsa DI SD,*” Vol 01, Maret 2022.
- Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1990.
- Ninawati Mimin, ( *pengembangan media monopoli berbasis konstektual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran ips siswa kelas tinggi,*)diterbitkan 31 maret 2021.
- Nurdin Syafrudin dan Adrionto, *Kurikulum dan pembelajaran* Depok :PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Rahayu Sri, *Pendidikan pancasila & kewarganegaraan*, Jakarta : PT Bumi Akasra. 2017.

- Riduwan. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Rifky ericko saputra, Saputra Ericko Rifky “*pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN Gisikdrono 3,*” Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Saadah, Risa Nur. Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif . Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi 2015.
- Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* Jakarta: Prenada Media, 2011
- Setyaningrum Vira, “ *Pengembangn media permainan monopoli berbasis stad untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada muatan ppkn siswa kelas V SDN PEKUWON PATI ,*” Skripsi 2020
- Setyosari, Punaji. Metode penelitian pendidikan. Jakarta: kencana, 2010.
- Siswa kelas I MI Raudhatul Jannah, diwawancara oleh penulis, Jenggawah, 30 Februari 2024.
- Siti Ulfaeni dan husni wakhyudi dan Heny januar saputra, “*Pengembangan media monergi (monopoli energy) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD,*” (profesi pendidikan dasar vol. 4, No 2, Desember 2017)
- Solekhah ( *Pengembangan media monopoli tematik pada tema “ Tempat tinggal “ untuk siswa kelas IV di SDN BABARSARI*) Yogyakarta 5 juni 2021.
- Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta, 2015.
- Sujitno Drs, “ *Media monopoli siswa mudah belajar akuntansi,* Malang : Aswaja presendo 2019.
- Sumarsono, *Pendidikan Kewarganegaraan* Jakarta : Gramedia, 2022.
- Suwandi, Edi. “Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome.” Jurnal Ekonomi 2018.
- Syarbani Syahril, *Membangun Karakter Kewarganegaraan,* Yogyakarta: Graha Ilmu 2019.
- Warsiman Dr “*Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas dengan Permainan*

*Monopoli*". Jakarta : Rajawali Press. 2020 .

Winarno, *Pendidikan Kewarganegaraan*. Surakarta : UNS Press 2020.

Mukniah,. "*Media pembelajaran : Indonesian Journal of Islamic Psychology* (2020)

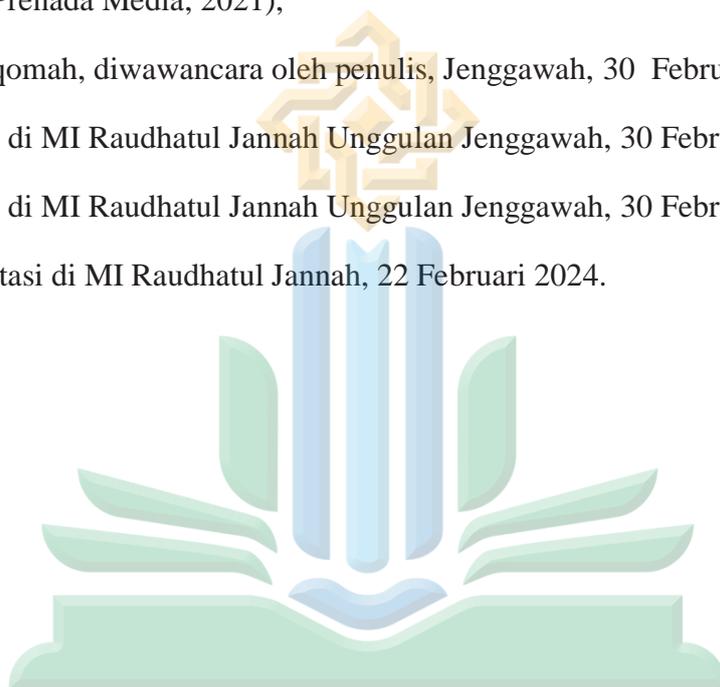
Mukniah, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2021),

Dewi Istiqomah, diwawancara oleh penulis, Jenggawah, 30 Februari 2024.

Observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah, 30 Februari 2024.

Observasi di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah, 30 Februari 2024.

Dokumentasi di MI Raudhatul Jannah, 22 Februari 2024.



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



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

Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan

SURATPERNYATAANKEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Mufidhatul zannah  
Nim : 202101040023  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : PendidikanGuruMadrasahIbtidaiyah  
Universitas : UINKiai HajiAchmadSiddiq Jember

Surat ini menyatakan bahwa isi skripsi yang berjudul **"Pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PKN di kelas IV di madrasah ibtidaiyah Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember"** ini adalah hasilpenelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk oleh sumbernya.

Jember, 07 Oktober 2024



Siti Mufidhatul zannah

202101040023

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

## Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian
Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran PPKN Kelas IV di MI RAUDATUL JANNAH JENGGAWAH	1. Media Permainan Monopoli	1. Media Permainan Monopoli	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa di dalam kelas akan terbagi beberapa kelompok dengan anggota masing-masing 5-6 orang.</li> <li>Ditunjuk 1 siswa sebagai tutor yang bertugas sebagai pembagian poin, membawa kartu soal, kartu-untung rugi, buku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Primer                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Madrasah</li> <li>Wali kelas MI</li> <li>Siswa kelas IV</li> </ol> </li> <li>Sekunder                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku Pustaka</li> <li>Jurnal</li> <li>Literatur Lainnya</li> </ol> </li> <li>Uji Pengembangan Validitas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian: Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>).<sup>63</sup></li> <li>Model Penelitian: ADDIE (<i>Analysis, Desain, Development, Implementatio, Evaluacion</i>)</li> <li>Prosedur Pengembangan :                             <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Analysis</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analisis Materi</li> <li>Analisis kebutuhan Peserta Didik</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Efektivitas media permainan monopoli pada pembelajaran PPKN Kelas IV di MI RAUDATUL JANNAH Jenggawah?</li> <li>Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PPKN Kelas IV di MI RAUDATUL JANNAH</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menguji Efektivitas media permainan monopoli pada pembelajaran PPKN Kelas IV di MI RAUDATUL JANNAH Jenggawah.</li> <li>Mengamati respon siswa terhadap media permainan monopoli pada pembelajaran PPKN Kelas IV di MI</li> </ol>

<sup>63</sup> Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". Bandung: ALFABETA, 2022.

		<p style="text-align: center;">K I A I H A J J A C H M A D S I D D I Q J E M B E R</p>	<p>petunjuk permainan monopoli dan memantau jalannya permainan.</p> <p>3. Setiap kelompok mendapat modal awal dan tutor berjumlah 200 poin. Dengan pembagian poin 100 poin (1), 50 poin (1), 20 poin (1), 10 poin (1), 5 poin (1), 2 poin (2), 1 poin (3), 1 poin (4). Setiap pemain mendapat 20 poin dan</p>	<p>Ahli</p> <p>4. Validitas Ahli</p> <p>a. Dosen ahli Media</p> <p>b. Dosen ahli Materi</p> <p>c. Dosen ahli Bahasa Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisis Kriteria Peserta Didik</li> </ul> <p>2. <i>Desain</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kerangka sebelum melakukan pengembangan produk</li> </ul> <p>3. <i>Development</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penulis melakukan pembuatan produk berupa media permainan monopoli dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung</li> </ul> <p>4. <i>Implementatio</i> <i>n</i></p>	<p>Jenggawah?</p> <p>3. Bagaimana kelayakan media permainan monopoli pada pembelajaran PPKN Kelas IV di MI RAUDATUL JANNAH Jenggawah?</p>	<p>RAUDATUL JANNAH Jenggawah.</p> <p>3. Menguji kelayakan pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran PPKN Kelas IV di MI RAUDATUL JANNAH Jenggawah.</p>
--	--	--	---	---	---	---	--









Lampiran 2 : Pedoman Wawancara

**Pedoman Wawancara Guru Terhadap  
Pengembangan Media Permainan  
monopoli pada pembelajaran pkn di  
kelas IV di MI Raudhatul Jannah  
jenggawah jember**

1. Kurikulum apa yang digunakan oleh ibu saat mengajar dikelas ?
2. Metode dan model apa yang digunakan oleh ibu saat mengajar dikelas?
3. Media pembelajaran apa saja yang sering ibu gunakan, dan media apasaja yang terdapat di sekolah?
4. Apa saja kesulitan yang ibu alami saat mengajar didalam kelas?
5. Apakah ada perbedaaan respon siswa pada saat menggunakan media pembelajaran dan tidak?
6. Apakah sebelumnya ibu pernah membuat media pembelajaran sendiri?
7. Apakah ibu menggunakan buku paket atau LKS saat mengajar?
8. Apakah menurut ibu materi makna simbol simbol dan sila sila pancasila termasuk materi yang sulit untuk dipahami?
9. Bagaimana cara ibu agar siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran dan memahami materi yang diberikan ?
10. Apakah ibu membutuhkan media pembelajaran alternatif untuk materi makna simbol simbol dan sila sila pancasila?

Lampiran 3 : Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan monopoli pada pembelajaran PKN di kelas IV di Raudhatul jannah unggulan jenggawah jember

Sasaran Program : Kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.

Mata Pelajaran : Makna simbol simbol dan sila pancasila

Validator :

NIP :

Peneliti : SITI MUFIDHATUL ZANNAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada materi Makna simbol simbol dan sila pancasila siswa kelas IV di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
- 2) Tidak valid.

- 3) Valid.
  - 4) Sangat valid.
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.				
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				
3	Desain gambar pada tampilan				
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran monopoli tidak mudah hancur				
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				
6	Media pembelajaran Monopoli dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.				
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Makna simbol simbol dan sila pancasila				
9	Penyajian media monopoli mendukung peserta didik untuk teribat langsung dalam				

	belajar				
10	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				
11	Penyajian materi pada media monopoli runtut dan sistematis.				
12	Desain media teratur dan konsisten				
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat				

## B. Kebenaran Media

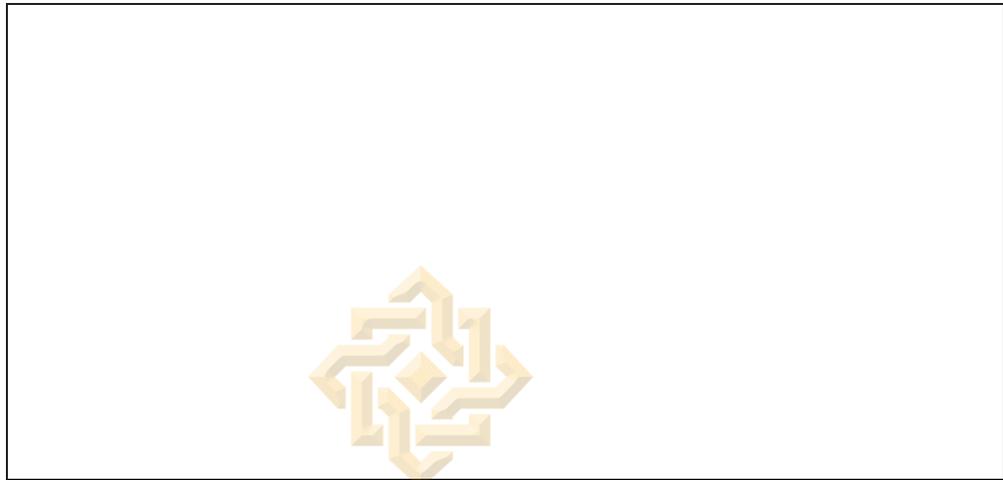
Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

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

### C. Komentor dan Saran



### D. Kesimpulan

Media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila untuk peserta didik kelas IV di MI Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah jember ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

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

Jember, 20 Mei 2024

Ahli Media

.....

NIP

Lampiran 4 : Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media permainan monopoli pada pembelajaran pkn di kelas IV DI MI Raudhatul jannah jenggawah jember.

Sasaran Program : Kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember .

Mata Pelajaran : Makna simbol simbol dan sila pancasila

Validator :

NIP :

Peneliti : SITI MUFIDHATUL ZANNAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila siswa kelas IV di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember .
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
- 2) Tidak valid.
- 3) Valid.
- 4) Sangat valid.

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian**

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.				
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.				
3	Materi yang disajikan dalam Monopoli sesuai dengan pembelajaran.				
4	Materi yang dijelaskan dalam monopolisudah jelas.				
5	Materi yang disajikan mudah dipahami				
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				
7	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan perkembangan saat ini				
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila				
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.				
10	Penyampapian materi sesuai dengan teori dan konsep.				
11	Materi dalam media monopoli memenuhi ketercapaian pembelajaran.				

## B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

## C. Komentar dan Saran

--

## D. Kesimpulan

Media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila siswa kelas V di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 20 Mei 2024  
Ahli Materi

.....  
NIP

Lampiran 5 : Lembar Validasi Guru

**LEMBAR VALIDASI GURU KELAS**

Judul penelitian : Pengembangan Media permainan monopoli pada pembelajaran pkn di kelas IV DI MI Raudhatul jannah jenggawah jember.

Sasaran Program : Kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

Mata Pelajaran : Makna simbol simbl dan sila pancasila

Validator :

NIP :

Peneliti : SITI MUFIDHATUL ZANNAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan pada materi siklus air siswa kelas V di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.

2) Tidak valid.

3) Valid.

4) Sangat valid.

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Penilaian

No	Aspek yang ditelaah	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.					
4	Bahan ajar yang digunakan media monopoli tidak mudah hancur.					
5	Bahan dasar yang digunakan media monopoli tidak terlalu berat untuk dibawa.					
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
7	Media pembelajaran monopoli dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.					

8	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.					
9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi makna simbol simbol dan sila pancasila.					
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.					
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					
12	Penyajian media monopoli mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.					
13	Kesesuaian materi dengan KD.					
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					
15	Materi yang disajikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
16	Penggunaan istilah pada materi media diorama sudah tepat.					
17	Materi yang disampaikan dalam media monopoli jelas dan mudah dipahami.					
18	Materi yang disampaikan dikemas					

	secara singkat dan menarik.					
19	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini					
20	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila.					

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

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

### C. Komentor dan Saran

### D. Kesimpulan

Media pembelajaran monopoli pada materi membaca permulaan siswa kelas V di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

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

Jember, 21 Mei 2024

Guru Kelas

.....

NIP

Lampiran 6 : Lembar Angket Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK**

**NAMA** :

**KELAS** :

**A. Petunjuk**

1. Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran PKN, anda diminta untuk memberikan penilaian.
2. Beri tanda “√” pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

**B. Angket Isian**

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan pada media pembelajaran monopoli ini sangat menarik		
2	Materi pada media pembelajaran monopoli ini mudah dipahami.		
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran monopoli ini.		
4	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan.		
5	Media ini awet dan tidak mudah rusak.		
6	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan.		
7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran diorama sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah		
8	Media pembelajaran monopoli membuat saya lebih bersemangat dalam belajar makna simbol simbol dan sila pancasila.		
9	Dengan menggunakan media permainan monopoli ini membuat pembelajaran makna simbol simbol dan sila pancasila menjadi tidak membosankan.		
10	Media pembelajaran monopoli mempermudah dalam memahami materi makna simbol simbol dan sila pancasila.		
11	Komposisi warna yang digunakan sudah sesuai		
12	Media sesuai digunakan di kelas IV		

Lampiran 7 : Hasil validasi Media

Lampiran 3 : Lembar Validasi Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA**

Judul penelitian : Pengembangan Media Permainan monopoli pada pembelajaran PKN di kelas IV di Raudhatul jannah unggulan jenggawah jember MI

Sasaran Program : Kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.

Mata Pelajaran : Makna simbol simbol dan sila pancasila

Validator : M. Sholahuddin Amrulloh, M.pd

NIP : 19921013201903100

Peneliti : SITI MUFIDHATUL ZANNAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada materi Makna simbol simbol dan sila pancasila siswa kelas IV di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember.

2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

1) Sangat tidak valid.

2) Tidak valid.

- 3) Valid.
  - 4) Sangat valid.
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian**

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.				✓
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.				✓
3	Desain gambar pada tampilan			✓	
4	Bahan-bahan yang digunakan media pembelajaran monopoli tidak mudah hancur				✓
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media.				✓
6	Media pembelajaran <u>diorama</u> ? dapat mendukung peserta didik belajar pembelajaran PKN.				✓
7	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.				✓
8	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari makna simbol-simbol dan sila pancasila				✓
9	Penyajian media monopoli mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam				✓

	belajar				
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan				✓
11	Penyajian materi pada media monopoli runtut dan sistematis				✓
12	Desain media teratur dan konsisten				✓
13	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat		✓		

**B. Kebenaran Media**

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a),
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### C. Komentar dan Saran

- Tolong pada bagian cover antara background dan warna font disesuaikan agar tidak kontras.
- Tolong tceet kembali redaksi penulisanya.

### D. Kesimpulan

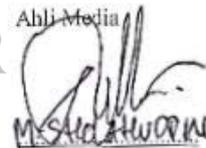
Media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila untuk peserta didik kelas IV di MI Raudhatul jannah Unggulan Jenggawah jember ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

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

Jember, 20 Mei 2024

Abli Media

  
M. Saiful Hudaqin Anrulloh

NIP 19921013201903100

## Lampiran 8 : Hasil Validasi Materi

### Lampiran 4 : Lembar Validasi Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media permainan monopoli pada pembelajaran pkn di kelas IV DI MI Raudhatul jannah jenggawah jember.

Sasaran Program : Kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember.

Mata Pelajaran : Makna simbol simbol dan sila pancasila

Validator : *Dr. Ubaidiyah, M. pd. 1*

NIP : *198512042015031002*

Peneliti : SITI MUFIDHATUL ZANNAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila siswa kelas IV di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah jember

2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
  - 2) Tidak valid.
  - 3) Valid.
  - 4) Sangat valid.
4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian**

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		1	2	3	4
1	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.				✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KD.			✓	
3	Materi yang disajikan dalam Monopoli sesuai dengan pembelajaran.			✓	
4	Materi yang dijelaskan dalam monopoli sudah jelas.				✓
5	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
6	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				✓
7	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan perkembangan saat ini			✓	
8	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila				✓
9	Penyampaian materi dilakukan runtut atau sistematis.			✓	

10	Penyampaian materi sesuai dengan teori dan konsep.				✓
11	Materi dalam media monopoli memenuhi ketercapaian pembelajaran.				✓

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
		<p>Harus sesuai            Model Pancasila &amp;            Tujuan PaL.            Pj, Am, Adh,            Disiplin dll.</p>

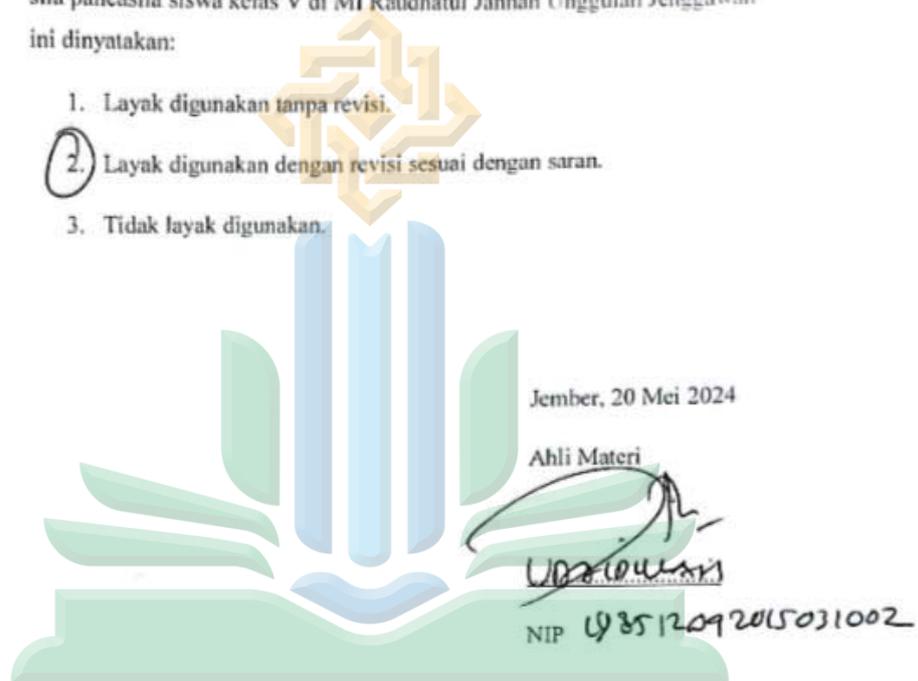
### C. Komentor dan Saran

*Wajid Achmad B. E R*

#### D. Kesimpulan

Media pembelajaran monopoli pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila siswa kelas V di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.



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

## Lampiran 9 : Hasil Validasi Guru

Lampiran 5 : Lembar Validasi Guru

### LEMBAR VALIDASI GURU KELAS

Judul penelitian : Pengembangan Media permainan monopoli pada pembelajaran pkn di kelas IV DI MI Raudhatul jannah jenggawah jember.

Sasaran Program : Kelas IV MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah Jember.

Mata Pelajaran : Makna simbol simbi dan sila pancasila

Validator : *Zakaria Zamro*

NIP :

Peneliti : SITI MUIFIDHATUL ZANNAH

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan pada materi siklus air siswa kelas V di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah.
2. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal ini, dimohon Ibu/Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar validasi dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

- 1) Sangat tidak valid.
- 2) Tidak valid
- 3) Valid.
- 4) Sangat valid.

4. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian**

No	Aspek yang diteliti	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas media monopoli yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					✓
2	Ketepatan media monopoli untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
3	Desain pada gambar tampilan memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat baca dan minat belajar peserta didik.				✓	
4	Bahan ajar yang digunakan media monopoli tidak mudah hancur.				✓	
5	Bahan dasar yang digunakan media monopoli tidak terlalu berat untuk dibawa.					✓
6	Bahan dasar yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					✓
7	Media pembelajaran monopoli dapat mendukung peserta didik				✓	

belajar pembelajaran PKN.						
8	Media dapat digunakan pada berbagai waktu dan berbagai keadaan.			✓		
9	Media menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari materi makna simbol dan sila pancasila.				✓	
10	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyiapkan media saat digunakan.					✓
11	Desain media baik (teks, warna, dan gambar) sudah sesuai dan tepat.					✓
12	Penyajian media monopoli mendukung peserta untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.				✓	
13	Kesesuaian materi dengan KD.				✓	
14	Tujuan Pembelajaran dirumuskan dengan jelas.					✓
15	Materi yang disajikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
16	Penggunaan istilah pada materi media diorama sudah tepat.					✓
17	Materi yang disampaikan dalam media monopoli jelas dan mudah dipahami.				✓	

18	Materi yang disampaikan dikemas secara singkat dan menarik.				✓
19	Materi yang disampaikan dalam media monopoli sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang di sajikan juga sesuai perkembangan saat ini				✓
20	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tau peserta didik pada materi makna simbol simbol dan sila pancasila.				✓

#### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a).
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

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

### C. Komentar dan Saran

Untuk media ajar yang diberikan cukup menarik dan cocok untuk diterapkan di kelas fase C dan edukasi anak dapat diterapkan dengan baik. Hanya saja bahasa yang digunakan di sesuaikan dengan fase anak.

### D. Kesimpulan

Media pembelajaran monopoli pada materi membaca permulaan siswa kelas V di MI Raudhatul Jannah Unggulan Jenggawah ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 21 Mei 2024

Guru Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lampiran 10 : Hasil Angket Peserta Didik

Lampiran 6 : Lembar Angket Peserta Didik

LEMBAR ANGKET PESERTA DIDIK

NAMA : *Atvion*

KELAS : *IV<sup>B</sup>*

A. Petunjuk

- Berikut ini adalah sejumlah pertanyaan berkenaan dengan instrument penilaian media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran PKN, anda diminta untuk memberikan penilaian.
- Beri tanda "√" pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda dengan kriteria Ya dan Tidak.

B. Angket Isian

No	Item Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Tampilan pada media pembelajaran monopoli ini sangat menarik.	✓	
2	Materi pada media pembelajaran monopoli ini mudah dipahami.	✓	
3	Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran monopoli ini.	✓	
4	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan.	✓	
5	Media ini awet dan tidak mudah rusak.	✓	
6	Media pembelajaran monopoli ini mudah digunakan.	✓	
7	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran	✓	

	Monopoli sesuai dengan yang saya pelajari di sekolah		
8	Media pembelajaran monopoli membuat saya lebih bersemangat dalam belajar makna simbol simbol dan sila pancasila.	✓	
9	Dengan menggunakan media pembelajaran diorama ini membuat pembelajaran makna simbol simbol dan sila pancasila menjadi tidak membosankan.	✓	
10	Media pembelajaran monopoli mempermudah dalam memahami materi makna simbol simbol dan sila pancasila.	✓	
11	Komposisi warna yang digunakan sudah sesuai	✓	
12	Media sesuai digunakan di kelas IV	✓	



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

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023/2024 (PROTOTYPE)  
PPKn MI KELAS 4**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: MI Raudhatul Jannah jenggawah
<b>Instansi</b>	: MI
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2023/2024
<b>Jenjang Sekolah</b>	: MI
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
<b>Fase/Kelas</b>	: B / 4
<b>Bab / Tema</b>	: 1. Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan
<b>Materi Pembelajaran</b>	: Sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan
<b>Alokasi Waktu</b>	: 1 kali pertemuan/2x35 menit
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
❖ Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	
<b>C. PROFILPELAJAR PANCASILA</b>	
❖ Beriman ,bertakwakepadaTuhan YME Dan berahlakmulia. ❖ Berkebhinnekaan global. ❖ Gotong royong. ❖ Mandiri. ❖ Bernalarkritis. ❖ Kreatif	
<b>D. SARANADAN PRASARANA</b>	
❖ Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IVPenulis: Yusnawan Lubis, Dwi Nanta Priharto dan Internet), Lembar kerja peserta didik.	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.	
<b>F. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>	
❖ Minimum 15 Peserta didik, Maksimum 25 Peserta didik	
<b>G. MODEL PEMBELAJARAN</b>	
❖ Pembelajaran Tatap Muka	
<b>KOMPONEN INTI</b>	
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
❖ <b>Tujuan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa</li></ul>	
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
❖ Peserta didik untuk memahami materi tentang sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.	
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>	
❖ Bagaimana perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila? ❖ Apa sajakah wujud perilaku sehari-hari yang mencerminkan Keadilan Sosial bagi seluruh rakyat Indonesia? ❖ Mengapa kita harus mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kita? ❖ Mengapa sikap menolong dan jujur terkandung dalam Pancasila sila pertama?	
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b> <b>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</b> <b>a. Persiapan Mengajar</b> Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus melakukan persiapan yang maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama peserta didik bisa berjalan maksimal dan bermakna. Adapun yang harus dipersiapkan guru, diantaranya sebagai berikut:	

### 1) Peralatan Pembelajaran

Adapun alternatif peralatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh gurusebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kegiatan belajar 1 ini, diantaranya:

- a) laptop,
- b) alat bantu audio (*speaker*),
- c) proyektor,
- d) papan tulis, dan
- e) alat tulis, seperti spidol atau kapur tulis.

### 2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran dipergunakan oleh guru untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada peserta didik. Media belajar yang digunakan sesuai materi pada pertemuan pertama yang akan membahas tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. Adapun alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru diantaranya:

- a) Video yang berkaitan dengan sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan. Video tersebut dapat diunduh dari berbagai media online.
- b) Foto-foto para pahlawan bangsa.
- c) Gambar-gambar yang terkait dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
- d) Cerita-cerita legenda di lingkungan masyarakat yang mencerminkan pelaksanaan norma-norma kehidupan.
- e) Fabel tentang perilaku yang mencerminkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila yang berlaku di masyarakat.
- f) Media-media pembelajaran tersebut merupakan alternatif bagi guru.  
Dengan demikian, guru dapat memilihnya sesuai kondisi dan fasilitas milik pribadi maupun sekolah.

### b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Prosedur pembelajaran ini merupakan panduan praktis bagi Guru agar dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran PPKn secara mandiri, efektif, dan efisien di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan kegiatan belajar satu ini, pelaksanaannya dengan model belajar/bekerja dalam kelompok. Secara umum, dalam model ini guru akan memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai yang termuat dalam tayangan video, gambar, atau cerita rekaan.

#### 1) Kegiatan Pembuka

- a) Sebelum peserta didik memasuki kelas, guru mengkondisikan barisan peserta didik agar rapi dengan salah satu peserta didik menjadi pemimpin secara bergiliran bersalaman kepada guru saat memasuki kelas.  
Langkah ini dilakukan apabila pembelajaran PPKn dilaksanakan pada jampertama.
- b) Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
- c) Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu Indonesia Raya untuk membangkitkan semangat nasionalisme.
- d) Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- e) Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan. Dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.
- f) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

#### 2) Kegiatan Inti

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- b) Guru menampilkan video dengan menggunakan laptop dan proyektor.
- c) Guru mempersilakan peserta didik menyimak dan memperhatikan tayangan video tersebut.
- d) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang video tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan di atas. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- e) Kemudian, guru mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran yaitu tentang sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- h) Guru mempersilakan perwakilan tiap kelompok untuk presentasi lembar aktivitas yang telah selesai dikerjakan.

### 3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengapresiasi dan memberikan klarifikasi terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- b) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c) Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
- d) Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

### c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan belajar alternatif dirumuskan sebagai solusi bagi guru ketika langkah-langkah kegiatan belajar yang diuraikan sebelumnya tidak bisa dilakukan.

Hal tersebut terjadi dikarenakan situasi dan kondisi tertentu, misalnya karena keterbatasan media pembelajaran.

Rumusan kegiatan belajar alternatif ini difokuskan pada langkah-langkah kegiatan inti. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran dalam kegiatan pembuka dan penutup tetap menggunakan langkah-langkah yang diuraikan sebelumnya.

Berikut alternatif kegiatan inti yang dapat menjadi referensi guru:

#### 1) Kegiatan Inti Alternatif 1

- a) Peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
- b) Guru menempelkan gambar yang berkaitan dengan sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan di papan tulis atau mengedarkannya kepada setiap kelompok.
- c) Selanjutnya, guru mempersilakan setiap peserta didik untuk memperhatikan/mengamati gambar tersebut.
- d) Setelah peserta didik mengamati gambar, guru menyampaikan pertanyaan terkait gambar untuk merangsang peserta didik menyampaikan pendapatnya. Alternatif pertanyaan yang dapat diajukan, diantaranya:
  - (1) Peristiwa apa yang terjadi dalam gambar tersebut?
  - (2) Siapakah tokoh-tokoh yang ada dalam gambar tersebut?
  - (3) Bagaimana suasana yang tampak dalam gambar tersebut?
  - (4) Sikap atau perilaku seperti apakah yang harus kalian teladani dari tokoh-tokoh yang ada dalam gambar tersebut?
- e) Guru mempersilakan kepada setiap kelompok peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang gambar tersebut berdasarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- f) Guru kemudian mengklarifikasi masalah dengan cara memberikan tanggapan atas pendapat setiap kelompok serta mengarahkannya ke konsep atau materi pembelajaran yaitu tentang sikap mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.
- g) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara berkelompok.
- h) Guru mempersilakan setiap kelompok untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya secara berkelompok.

#### 2) Kegiatan Inti Alternatif 2

Alternatif yang kedua ini dapat dijadikan referensi oleh guru apabila penggunaan media pembelajaran visual berupa video dan gambar tidak tersedia, serta proses pembelajaran kelompok tidak bisa dilakukan. Untuk mengatasi hal tersebut, guru dapat menggunakan wacana dalam rubrik bahan bacaan peserta didik yang terdapat di buku panduan ini sebagai media pembelajaran. Guru dapat menggandalkan bahan materi tersebut kemudian menyerahkannya kepada peserta didik. Adapun Langkah-Langkah Pembelajaran pada alternatif kedua adalah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan bahan bacaan yang sudah diperbanyak lalu membagikannya.
- b) Guru mempersilakan peserta didik membacanya kemudian mengajukan pertanyaan berkaitan dengan bahan bacaan tersebut.
- c) Guru mengajak yang lainnya untuk menyampaikan jawaban atau pendapat dari pertanyaan yang diajukan temannya. Pada langkah ini, guru hendaknya tidak mengomentari pendapat peserta didik dan tidak meminta alasan peserta didik mengenai pendapatnya.
- d) Guru kemudian mengklarifikasi atau menjelaskan masalah dari pendapat setiap peserta didik dan mengarahkannya sesuai materi pembelajaran.

- e) Guru memberikan lembar aktivitas peserta didik yang harus dikerjakan secara individual.
- f) Guru mempersilakan beberapa orang perwakilan peserta didik untuk mempresentasikan lembar aktivitas yang dikerjakannya.

## E. REFLEKSI



### Refleksi Pembelajaran

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selamasatu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

## F. ASESMEN/ PENILAIAN



### Penilaian

Informasi untuk mendapatkan bukti tujuan pembelajaran yang tercapai oleh peserta didik dapat diperoleh dari penilaian setiap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian terhadap pencapaian materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam unjuk kerja hasil karya/proyek. Penilaian ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat melihat kecenderungan sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan.

#### a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat sikap peserta didik dalam mencintai sesama manusia dan lingkungannya, serta menghargai kebinekaan, seperti bersiap dalam memulai kegiatan, khusyuk dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan apresiasi, serta pengambilan dan pelaksanaan keputusan.

#### Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Pengingatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan,	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan,	Mandiri dan berani unjuk diri dalam

	kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.
Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi .
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah.

#### b. Penilaian Pengetahuan

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila.

#### Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan teks Pancasila dengan benar dan berurutan!
2. Apa makna sila kelima pancasila
3. Berikan contoh pengalaman sila pertama pancasila

#### Pedoman Penskoran

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	1. Ketuhanan Yang Maha Esa 2. Kemanusiaan yang adil dan beradab 3. Persatuan Indonesia 4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan 5. Keadilan sosial bagi seluruh Rakyat Indonesia	30

2.		20
3.		25
		25
<b>Total Sko</b>		<b>100</b>

**G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

**Pengayaan**  
 Guru dapat menyampaikan materi pengayaan untuk dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau berkelompok. Guru dapat mengangkat topik atau materi tentang contoh-contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan.

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**



**Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Kelompok : .....

Kelas : .....

Nama Anggota1. ....

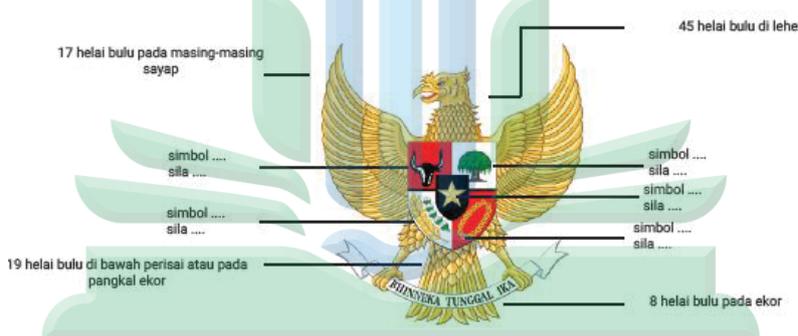
Kelompok2. ....

3. ....

4. ....

5. ....

Perhatikanlah gambar berikut, lalu jelaskan makna pada simbol dan sampaikan di depan kelas!



.....

.....

.....

.....

.....

<b>Nilai</b>	<b>Paraf Orang Tua</b>

- I. Pilihlah Jawaban yang dianggap benar!
1. Bintang merupakan lambang Pancasila sila ke-....
    - A. Ketuhanan Yang Maha Esa
    - B. Kemanusiaan yang adil dan beradab
    - C. Persatuan Indonesia
    - D. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

2. Simbol sila pertama Pancasila adalah....
  - A. Bintang
  - B. KepalaBanteng
  - C. Pohonberingin
  - D. Rantai



SilakeduaPancasiladilambangkandengansimbolrantaiemasyangberbentukpersegi panjang....

- A. Persegipanjang
  - B. Lingkaran
  - C. Elips
  - D. Segitiga
4. Sila keempat Pancasila mengajarkan kita tentang....
  - A. Kemanusiaan
  - B. Keadilan
  - C. Persatuanbangsa
  - D. Musyawarah
5. Dasar negara Indonesia yang bukan tiruan negara luar, namun asli Indonesia adalah....
  - A. UUD1945
  - B. DekritPresiden
  - C. Pancasila
  - D. Perpu
6. Lambang Pancasila sila “Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia adalah....
  - A. Padidankapas
  - B. Kepala banteng
  - C. Bintang
  - D. Rantai emas
7. Gambar berikut yang menunjukkan contoh pengamalan Pancasila kelima adalah....

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



8. Ahmad beragama Islam, sedangkan Felix beragama Katolik. Sikap Ahmad terhadap Felix sebaiknya ....
- Menjauhinya
  - Mengejeknya
  - Menghargainya
  - Memusuhinya
9. Salah satu nilai luhur perumusan Pancasila bagi bangsa Indonesia adalah....
- Mengutamakan kelompok
  - Membantu orang lain karena terpaksa
  - Berjuang dengan mengharapkan imbalan
  - Menumbuhkan semangat kebersamaan
10. Sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila kedua Pancasila di lingkungan sekolah adalah....
- Membantu korban kecelakaan di jalan
  - Ikut gotong royong membersihkan lingkungan rumah
  - Membantu orang tua
  - Tidak membedakan karena suku, ras, dan lainnya
11. Gambar berikut yang menunjukkan pengamalan Pancasila sila kedua adalah....



D.



12. Teman dekatmu memiliki hobi yang berbeda denganmu. Sikapmu terhadap perbedaan tersebut adalah....
- A. Menghargai
  - B. Membenci
  - C. Mengabaikan
  - D. Mengingat

13. Contoh sikap berikut yang sesuai dengan pengamalan Pancasila sila ke empat adalah....
- A. Ayah memberi uang saku kepada Anid dan Bowo secara adil
  - B. Bu Ratna memimpin rapat pemilihan ketua kelas
  - C. Irvan selalu menghormati kepada kedua orang tuanya
  - D. Cristian pergi ke gereja untuk melakukan ibadah

14. 1. melakukan piket kebersihan kelas  
2. bersikap adil terhadap sesama  
3. Pemilihan ketua kelas  
4. Musyawarah pengurus kelas

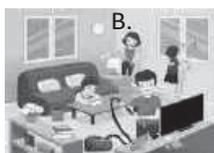
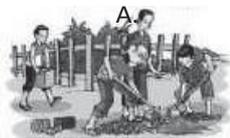
Contoh di atas merupakan pengamalan Pancasila. Yang termasuk pengamalan Pancasila sila kelima adalah ....

- A. 1 dan 2
  - B. 3 dan 4
  - C. 2 dan 3
  - D. 1 dan 4
15. Manusia saling membantu secara bersama-sama antara sesama manusia dengan manusia lainnya dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk mewujudkan tujuan bersama adalah pengertian dari ....
- A. Bantuan antar manusia
  - B. hibah
  - C. Kerjasama
  - D. Gotongroyong

16. Kerjasama dapat dilakukan di berbagai lingkungan sosial termasuk di sekolah. Berikut yang termasuk contoh kerjasama di lingkungan sekolah adalah ....

- A. Membersihkan ruang kelas dengan membentuk regu piket
- B. Kerjasama dalam kegiatan keamanan lingkungan di dalam dan di luar lingkungan
- C. Kerjasama memperingati HUT Kemerdekaan RI
- D. Gotongroyong membersihkan rumah pada hari minggu

17. Berikut yang merupakan contoh kerjasama di lingkungan sekolah adalah....



D.

18. Kerjasama memiliki peran yang penting dalam segi kehidupan. Berikut yang merupakan manfaat dari kerjasama di sekolah adalah ....
- A. Menambah beban tugas
  - B. Pekerjaan yang berat menjadi ringan dan cepat selesai
  - C. Menciptakan perbedaan dan menghilangkan kebersamaan
  - D. Menciptakan perpecahan antar kelompok
19. Untuk dapat mencapai tujuan bersama di perlukannya sikap positif dalam kebersamaan kelompok. Berikut sikap positif yang dapat ditunjukkan dalam kebersamaan kerja kelompok adalah....
- A. Sikap mau menang sendiri atau merasa paling benar
  - B. Sikap mendahulukan kepentingan sendiri di atas kepentingan golongan
  - C. Sikap eksklusif yaitu memisahkan diri dari kelompok
  - D. Sikap mendahulukan kepentingan golongan di atas kepentingan pribadi

20.



Siswa kelas 4 sedang melaksanakan piket kelas. Meskipun memiliki agama berbeda, mereka tetap bekerjasama dengan baik hingga tugas selesai. Kondisi tersebut menunjukkan penerapan nilai ....

- A. Kerjasama dalam kegiatan sekolah
- B. Kerjasama dalam keberagaman
- C. Kebersamaan warga sekolah
- D. Kebersamaan secara keseluruhan



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

D.

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

21. Tuliskan lima sila Pancasila yang kamu ketahui!
22. Apa makna sila kelima Pancasila? Jelaskan!
23. Berikan contoh pengamalan sila pertama Pancasila!
24. Berikan contoh pengamalan sila keempat Pancasila!
25. Kerjasama memiliki banyak manfaat bagi segi kehidupan. Sebutkan 2 manfaat kerjasama dalam kelompok di lingkungan sekolah!

#### KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

NOMOR SOAL	KUNCI JAWABAN
1	A
2	B
3	B
4	D
5	C
6	A
7	D
8	C
9	D
10	D
11	A
12	A
13	A
14	B
15	D
16	A
17	D
18	B
19	D
20	A

D.

KUNCI JAWABAN SOAL IURAIAN

Nomor soal	Kunci jawaban	Nilai
1.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ketuhanan Yang Maha Esa.</li><li>2. Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab</li><li>3. Persatuan Indonesia</li><li>4. Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmah Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan.</li><li>5. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia</li></ol>	10
2	Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Lambang padi dan kapas merupakan simbol pangan dan sandang yang menyiratkan makna bahwa syarat utama negara yang adil ialah yang bisa mencapai kemakmuran untuk rakyatnya secara merata.	10
3	Menghargai dan menghormati agama dan kepercayaan orang lain merupakan wujud sikap yang sesuai dengan sila pertama. Dengan menghormati perbedaan keyakinan, kita dapat hidup berdampingan dengan damai.	10
4	Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain. Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama. Musyawarah untuk mencapai muafakat diliputi oleh semangat kekeluargaan	10
5	manfaat dari suatu kerjasama yaitu siswa dapat dengan mudah untuk menyelesaikan tugas kelompok mereka, melatih rasa percaya diri dalam menyampikan pendapat mereka	10

D.

	didepan kelas, kemampuan berinteraksi siswa akan lebih baik, serta siswa dapat dengan mudah untuk beradaptasi	
--	---	--



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

Lampiran 12 : Prenscreen Media Permainan Monopoli





Lampiran 13 : Penjelasan Materi makna simbol dan sila pancasila



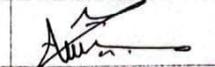
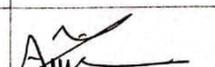
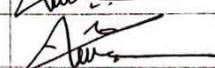
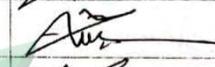
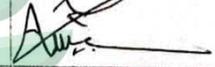


Lampiran 14 : Peserta Didik Mengisi Angket



Lampiran 15: JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

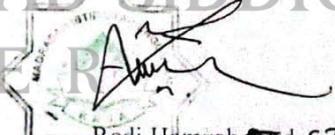
JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.		Silaturahmi dan menyerahkan surat izin melaksanakan penelitian kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul jannah unggulan Jenggawah Jember	
2.		Koordinasi bersama walikelas IV	
3.		Melakukan wawancara terkait dengan data-data Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember	
4.		Koordinasi materi dengan wali kelas IV	
5.		Pelaksanaan pre-test kelas kontrol IV	
6.		Pemberian materi kelas IV	
7.		Pelaksanaan uji coba media monopoli	
8.		Permohonan izin selesai penelitian ke Madrasah Ibtidaiyah Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember	

Jember, 16 October .....2024

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

Kepala MI Raudhatul Jannah  
 unggulan jenggawah Jember

  
 Redi Hamzah S.T

Lampiran 16 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: <http://fuk.uinkhas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-8551/tn.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mi Raudhatul Jannah unggulan Jenggawah Jember  
Jenggawah

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040023  
Nama : SITI MUFIDHATUL ZANNAH  
Semester : Semester sembilan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan media  
permainan monopoli pada pembelajaran PKN dikelas IV di Mi Raudhatul Jannah  
Jenggawah Jember " selama 7 ( tujuh ) hari di lingkungan lembaga  
wewenang Bapak/Ibu Redi Hamzah S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 09 Oktober 2024

Dekan,

KH. KHOTIBUL UMAM



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Lampiran 17 : Surat Sudah Penelitian



**YAYASAN MASJID BESAR RAUDLOTUL JANNAH  
MI-RAJA UNGGULAN**

(FULL DAY SCHOOL)

NSM: 111235090417 NPSN: 70008698

Jalan Raya Kawi No. 02 RT. 001 RW. 001 Dusun Krajan

Desa Jenggawah Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember Propinsi Jawa Timur

E-mail: [miraja.jaw@gmail.com](mailto:miraja.jaw@gmail.com) - HP.081336485090 - Kode Pos 68171

Nomor : 007/MI-RJU/X/2024  
Lamp : -0-  
Perihal : SURAT KETERANGAN PENELITIAN  
Kepada  
Yth. Dosen Pembimbing Prof. **Dr. Hj MUKNIAH, S.Ag., M.Pd.I**  
Di  
Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : REDI NUR HAMZAH, S.ST  
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah RAJA Unggulan (*Full Day School*) Jenggawah  
NIPY : 19920728 201801 1 003

Menerangkan bahwa mahasiswi dengan identitas sebagai berikut:

Nama : SITI MUFIDHATUL ZANNAH  
NIM : 202101040023  
Semester : Semester Sembilan  
Program Studi : PGMI  
Judul Penelitian : ***Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran PKN di Kelas IV MI RAJA Unggulan Jenggawah Jember***

Telah menyelesaikan tugas dan proses penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di MI RAJA Unggulan (*Full Day School*) Jenggawah.

Demikian surat pemberitahuan ini kami terbitkan untuk dipergunakan sesuai keperluannya.  
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Jenggawah, 17 Oktober 2024

Hormat Kami

  
**REDI NUR HAMZAH, S. ST**  
NIPY. 19920728 201801 1 003

## BIODATA PENULIS



### Data Pribadi

Nama : Siti Mufidhatul Zannah  
NIM : 202101040023  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tempat / Tanggal Lahir : Jember, 09 September 2000  
Alamat : Jln. Sidomulyo RT003/RW 004  
Nomor HP : 085646823494  
E-mail : [sitimufdatul@gmail.com](mailto:sitimufdatul@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
SDN SIDOMULYO 1	-	2007-2014
SMP Negeri 01 TANGGUL	-	2014-2017
MAN 03 Jember	IPA	2017-2020
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2020-2023