

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN SISWA
KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

ARTIKA DWI RAHMAH
NPM. 2202090113



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN

2026



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas IV SDN 050649 SP. Pulo Rambung

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Swamsuyurnita M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst. M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit

- 1.
- 2.
- 3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung
Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsunurrita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
09/04 2026	Revisi Tabel	
10/04 2026	Revisi Nilai	
11/04 2026	Revisi penjelasan BAB IV	
12/04 2026	Revisi Abstrak	
15/04 2026	Revisi Kesimpulan	
16/04 2026	Revisi Daftar lampiran	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli
Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo
Rambung

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung**” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



ARTIKA DWI RAHMAH
NPM: 2202090113

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Artika Dwi Rahmah, NPM 2202090113. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran PPKN Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Penelitian ini merupakan bentuk studi pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran “Monopoli” untuk mendukung proses belajar PPKN pada siswa kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung. Latar belakang dari penelitian ini ialah kurangnya semangat belajar siswa ketika kegiatan belajar karena tidak didukung oleh media. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran PPKN, khususnya pada materi “Pancasila”, dikembangkan media pembelajaran Monopoli sebagai alat bantu dalam proses pengajaran. Pengembangan media ini mengikuti model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang guru wali kelas serta 21 siswa kelas IV sebagai responden. Instrument yang digunakan berupa angket, dengan instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi yang ditujukan kepada tiga orang ahli serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan media pembelajaran Monopoli layak digunakan dalam pembelajaran, dengan memperoleh rata-rata nilai 96% dari validator ahli desain media (kategori layak), 100% dari validator ahli bahasa (kategori layak digunakan), dan 84% dari validator ahli materi (kategori layak digunakan). Sedangkan untuk kepraktisan, media memperoleh rata-rata sebesar 97% diperoleh dari tanggapan guru (kategori praktis digunakan). Sementara itu, respon dari siswa mencapai 93% (kategori praktis digunakan). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan media pembelajaran ular tangga terbukti memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, sehingga sesuai untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ditingkat SD.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Game* Monopoli, Pembelajaran PPKn.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa penyelesaian penelitian tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan dukungan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas bimbingan dan motivasi yang diberikan.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas dukungan dan fasilitas yang diberikan kepada mahasiswa.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan arahan dan kemudahan dalam proses akademik.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas bantuan dan pelayanan akademik yang diberikan.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.** selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh perhatian telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi hingga dapat diselesaikan dengan baik.
8. Terimakasih kepada kedua orang tua saya tercinta Ayah **Syafrizal** dan Ibu **Ummu Habibah**, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, perhatian, serta doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang

sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang selalu berusaha dan berjuang demi pendidikan anaknya agar dapat meraih gelar sarjana.

9. Saudara-saudari tersayang, **M. Ali Umri** dan **Astyia Tria Zannah**, yang senantiasa memberikan perlindungan, nasihat, doa, dukungan, serta semangat kepada penulis. Penulis mengucapkan terima kasih atas perhatian, berbagai saran ketika penulis mengalami kesulitan, serta bantuan moril maupun materil yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada teman-teman seperjuangan, yaitu Reva, Indah, Amel, Lily, Cindy, dan Dara yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, semangat, serta bantuan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan kebersamaan teman-teman menjadi motivasi tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Terima kasih kepada teman-teman sekelas yaitu Kelas C yang telah bersama-sama menjalani proses perkuliahan dari awal hingga akhir. Penulis mengucapkan terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, dukungan, serta berbagai pengalaman dan kenangan yang telah terjalin selama masa perkuliahan. Semoga kebersamaan dan ilmu yang diperoleh dapat memberikan manfaat di masa yang akan datang.

12. Kepada seluruh pihak sekolah SDN 050649 Sp Pulo Rambung yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta terbuka kepada penulis selama pengambilan data.

13. Terakhir kepada diri sendiri Artika Dwi Rahmah atas seluruh kerja keras serta keteguhan hati yang tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada diri sendiri yang telah kuat dan bertahan dalam menghadapi berbagai dinamika dan tantangan kehidupan hingga saat ini.

Dengan segala kekurangan dan keterbatasan, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan masukan dan manfaat bagi para pembaca, sehingga dapat memperkaya khasanan penelitian-penelitian sebelumnya, dan dapat memberi inspirasi untuk penelitian lebih lanjut.

Medan, Januari 2026

Peneliti



Artika Dwi Rahmah
NPM: 2202090113

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	16
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	20
2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	25
2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran	30
2.1.2 <i>Game</i> Monopoli	31
2.1.2.1 Pengertian <i>Game</i> Monopoli	31
2.1.2.2 Tujuan <i>Game</i> Monopoli	34

2.1.2.3 Manfaat <i>Game</i> Monopoli	47
2.1.2.4 Langkah-langkah Membuat Media Monopoli	41
2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Game</i> Monopoli	44
2.1.3 Pembelajaran PPKn	44
2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran PPKn	44
2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran PPKn	48
2.1.3.3 Manfaat Pembelajaran PPKn	52
2.1.3.4 Karakteristik Pembelajaran PPKn	55
2.1.4 Hasil Penelitian Relevan	57
2.2 Kerangka Konseptual	60
2.3 Hipotesis	62
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	64
3.1 Metode Penelitian	64
3.2 Tahapan Penelitian	65
3.2.1 Lokasi Penelitian	65
3.2.2 Sumber Data dan Penelitian	65
3.2.3 Instrumen Penelitian	66
3.2.4 Analisis Data Penelitian	70
3.3 Rancangan Produk	72
3.3.1 Pengujian Internal	72
3.3.2 Pengujian Eksternal	73
3.4 Tahapan Pengembangan	74
3.4.1 Pembuatan Produk	74
3.4.2 Pengujian Lapangan	76
3.5 Jadwal Penelitian	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	78

4.1.1 Tahap Analisis.....	78
4.1.1.1 Analisis Kurikulum	78
4.1.1.2 Analisis Materi	80
4.1.1.3 Analisis Karakter Siswa	80
4.1.2 Tahap Desain (desain)	80
4.1.2.1 Langkah-langkah Pembuatan Monopoli	81
4.1.2.2 Merancang Media Monopoli.....	84
4.1.2.3 Menyusun Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran.....	88
4.1.2.4 Menyusun RPP	89
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	89
4.1.3.1 Uji Kevalidan	89
4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media.....	90
4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Materi Pembelajaran	91
4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa	92
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	95
4.1.1.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru	96
4.1.1.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa.....	96
4.2 Pembahasan	97
4.2.1 Proses Pengembangan Media Monopoli	97
4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Monopoli.....	97
4.2.3 Tingkat kepraktisan Media Monopoli	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Validasi Ahli Materi	67
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Validasi Ahli Media	68
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Angket Respon Guru	69
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Angket Respon Siswa	70
Tabel 3.6 Kisi- Kisi Kriteria Kevalidan	71
Tabel 3.7 Kisi- Kisi Kriteria Kepraktisan	71
Tabel 3.8 Jadwal Penelitain	77
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran	79
Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran Monopoli	84
Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Media	91
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	92
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa	93
Tabel 4.7 Temuan dari Seluruh Validator	94
Tabel 4.8 Hasil Angket Kepraktisan Guru	95
Tabel 4.9. Hasil Uji Kepraktisan Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	62
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	65
Gambar 4.1 Grafik Validasi Ahli Bahasa, Media, Materi	93

LAMPIRAN

Lampiran 1 RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) Penerapan Sila-sila Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari	110
Lampiran 2 Angket Validasi Pengembangan Media	116
Lampiran 3 Angket Validasi Pengembangan Bahasa	119
Lampiran 4 Angket Validasi Pengembangan Materi	121
Lampiran 5 Angket Kepraktisan Respon Guru	124
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Respon Siswa	127
Lampiran 7 Teks Wawancara Dengan Wali Kelas	139
Lampiran 8 Hasil Angket Kepraktisan Siswa	141
Lampiran 9 Dokumtasi	142
Lampiran 10 Hasil Pengembangan Media	144
Lampiran 11 K1	146
Lampiran 12 K2	147
Lampiran 13 K3	148
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal	149
Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal	150
Lampiran 16 Surat Permohonan Seminar Proposal	151
Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Proposal	152
Lampiran 18 Pengesahan Hasil Seminar Proposal	153
Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal.....	154
Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal	155
Lampiran 21 Surat Keterangan	156
Lampiran 22 Surat Pernyataan	157
Lampiran 23 Surat Permohonan Izin Riset	158
Lampiran 24 Surat Permohonan Riset	159
Lampiran 19 Surat Balasan Izin Penelitian	160

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut (Rizkianti et al. 2024) Pendidikan adalah aspek yang krusial dalam membentuk setiap orang agar berkembang. Dengan pendidikan yang baik, individu dapat memberikan sumbangsih positif bagi diri sendiri, keluarga, dan komunitas untuk menjadi lebih baik. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh anak-anak, orang dewasa, dan masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan memberikan wawasan tentang lingkungan sekitar dan mendorong perbaikan. Ini memperluas perspektif seseorang tentang kehidupan, mendukung pembentukan pendapat, dan memudahkan mereka melihat berbagai aspek dalam hidup. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya diterapkan.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara menjelaskan pengertian Pendidikan; “Pendidikan merupakan unsur vital dalam perkembangan anak-anak. Tujuan utamanya untuk menanamkan seluruh potensi alami pada anak-anak sehingga mereka sebagai individu dan bagian dari komunitas dapat meraih keselamatan dan kebahagiaan yang maksimal. ” (Amaliyah 2021). Berdasarkan pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, sasaran dari pendidikan adalah untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku baik, sehat, memiliki pengetahuan, terampil, kreatif, mandiri (Maria 2023).

Menurut (Aryanto et al. 2021) tujuan dari pendidikan adalah serangkaian target yang menjadi fokus utama dalam proses pendidikan. Selain itu, tujuan pendidikan juga dapat dipahami sebagai seperangkat nilai yang telah disepakati, berkaitan dengan kebenaran dan kepentingan yang ingin dicapai melalui berbagai aktivitas baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Tujuan pendidikan mencerminkan gambaran mengenai nilai-nilai positif, mulia, layak, benar, dan indah yang diperlukan dalam kehidupan. Berdasarkan penjelasan tersebut, inovasi tujuan pendidikan bisa diartikan sebagai suatu pembaruan atau ide yang diharapkan dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap tujuan pendidikan itu sendiri.

Penyelenggaraan pendidikan perlu dirancang secara terencana agar setiap individu dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memahami kondisi nyata, peluang, serta harapan peserta didik, sekaligus mampu mengarahkan perubahan ke arah yang diharapkan. Upaya tersebut diwujudkan melalui penyediaan alokasi sumber daya, sarana dan prasarana yang memadai, serta perumusan kebijakan yang berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran (Dahnial 2021)

Menurut (Zahra et al. 2024) Pendidikan nasional bertujuan untuk membentuk siswa menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan yang demikian diharapkan dapat menghasilkan individu-individu yang memiliki pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila dan mampu menerapkannya dalam

kehidupan sehari-hari. Pendidikan nasional tidak hanya fokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada pengembangan moral dan etika. Tujuan pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu konsep, ide, objek, atau tindakan tertentu.

Di Indonesia, dunia pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, mulai dari masalah kurikulum, mutu pembelajaran, kompetensi tenaga pendidik, hingga kemampuan kepemimpinan pada setiap jenjang. Di lapangan, para guru dan pimpinan sekolah kerap menyampaikan keluhan terkait aspek kepemimpinan yang dianggap belum optimal, terutama dalam hal manajemen, kedisiplinan, birokrasi, dan pengelolaan administrasi. Selain itu, kepemimpinan sekolah juga memiliki peran besar dalam membentuk citra lembaga pendidikan. Kepemimpinan yang kurang efektif bahkan dapat memperbesar potensi munculnya perpecahan (Tintingon et al. 2023).

Pelaksanaan suatu kebijakan seharusnya dilakukan setelah tujuan dan sasaran kebijakan dirumuskan secara jelas dan terperinci, disertai dengan penyusunan program kegiatan yang terarah guna mendukung pencapaian tujuan dan sasaran tersebut. Adapun solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul akibat kebijakan pendidikan antara lain: (1) menetapkan pemimpin yang memiliki ketegasan, legitimasi, kompetensi, serta kepedulian terhadap kepentingan bangsa; (2) memastikan bahwa aparatur pemerintah mampu menjalankan sistem pendidikan secara efektif, optimal, dan berkelanjutan; (3) menyediakan dukungan pendanaan yang memadai untuk peningkatan sarana dan prasarana pendidikan; (4) meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik (Tintingon et al. 2023).

Pemerintah terus melakukan berbagai langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dilihat dari Pasal 31 Ayat 3 dan 4 UUD 1945 yang menegaskan bahwa pemerintah berkewajiban menyelenggarakan pendidikan nasional guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Selain itu, anggaran pendidikan juga diprioritaskan minimal 20% dari APBN maupun APBD. Namun, pendidikan di Indonesia tetap menghadapi beragam persoalan. Yaitu masalah mikro dan makro. Masalah mikro berkaitan dengan persoalan yang muncul di dalam komponen sistem pendidikan itu sendiri. Masalah makro merupakan permasalahan yang timbul akibat hubungan sistem pendidikan dengan sistem sosial. (Suncaka 2023).

Survei internasional mengenai kualitas pendidikan yang dilakukan oleh PISA (Programme for International Student Assessment) bahwa posisi Indonesia masih berada pada tingkat yang cukup rendah. Indonesia hanya menempati peringkat ke-74 dari 79 negara yang ikut dalam penilaian tersebut, yang berarti Indonesia berada pada enam posisi terbawah jika dibandingkan dengan negara lainnya. Idealnya, sistem pendidikan mampu memperkuat kualitas SDM nasional sehingga lebih kompetitif. Namun kenyataannya, hasil survei tersebut menunjukkan peningkatan kualitas pendidikan belum berjalan sesuai harapan, sehingga potensi besar yang dimiliki belum sepenuhnya dapat dimaksimalkan (Kurniawati 2022).

Penyusunan kurikulum yang relevan dengan perkembangan zaman sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Ke majuan teknologi saat ini menuntut masyarakat untuk terus memperbarui keterampilan serta pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memperkuat penguasaan

keterampilan Abad ke-21 pada siswa sekolah dasar. Perubahan dan perkembangan peserta didik yang begitu cepat di era modern menjadikan pembelajaran keterampilan abad 21 sebagai kebutuhan yang harus diterapkan di seluruh jenjang pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar (Mongkau et al. 2024).

Seiring dengan perkembangan zaman dan perubahan sosial, maka kurikulum akan senantiasa berubah pula. Perubahan kurikulum terjadi agar dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta harapan-harapan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan formal. Kurikulum sebagai suatu program terencana memiliki rentang cukup luas dalam membentuk suatu pandangan yang menyeluruh. Sehingga disatu pihak kurikulum bisa dimaknai dokumen atau rencana tertulis mengenaikualitas yang harus dimiliki melalui suatu pengalaman belajar, namun bisadipandang sebagai program terencana dan menyeluruh yang menggambarkan kualitas suatu bangsa (Adam et al. 2023).

Kurikulum Merdeka merupakan inovasi terbaru dalam sistem pendidikan Indonesia yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan praktis (Indarta et al. 2022). Pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka telah menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan praktis. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia kerja modern yang membutuhkan lulusan dengan kemampuan aplikatif dan adaptif (Kunaifi and Wahyudi 2024).

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru harus melakukan perencanaan yang matang serta menguasai materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru hanya menjadi fasilitator untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam kurikulum merdeka bukan lagi sebagai penyampai pengetahuan kepada peserta didik, namun telah berubah menjadi fasilitator, motivator, inspirator, mentor, pengembang imajinasi, kreativitas, nilai-nilai karakter, serta team work dan empati sosial, sehingga jika tidak maka peran guru akan digantikan dengan teknologi (Wally et al. 2024).

Penerapan teori dalam proses pembelajaran menghadirkan tantangan sekaligus kesempatan bagi para pendidik. Keterkaitan antara teori dan praktik kerap tidak bersifat langsung, melainkan perlu disesuaikan dengan konteks serta kondisi di dalam kelas. Teori pembelajaran menyediakan struktur konseptual yang menjadi dasar dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, sedangkan praktik berfungsi untuk menguji sejauh mana keefektifan teori tersebut saat diterapkan di dunia nyata. Di dalam kelas, guru bisa menggabungkan prinsip-prinsip perilaku dengan memberikan umpan balik yang jelas dan konsisten terhadap tindakan siswa (Suprpto et al. 2025).

Peneliti melakukan pengamatan langsung di kelas menemukan adanya perilaku siswa yang menunjukkan kurangnya sikap menghargai terhadap teman dan guru. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung, berbicara saat teman menyampaikan pendapat serta mengejek teman. Perilaku

tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila, seperti sikap menghormati, toleransi, dan kerja sama, belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa sehari-hari di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV di SDN 050649 Sp. Pulo Rambung pada tanggal 14 Oktober 2025, https://drive.google.com/file/d/1UMKcni_OpEaqjjqPWkUPTfTtmeMy6cp/vi?usp=drivesdk ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa salah satu masalah dalam proses pembelajaran adalah kurangnya semangat belajar siswa ketika kegiatan belajar karena tidak didukung oleh media. Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini juga tampak dari hasil observasi di SDN Sp. Pulo Rambung, di mana siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti penjelasan guru dan tidak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas belajar yang diberikan. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih sangat jarang dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar guna membantu menumbuhkan keaktifan, sikap saling menghargai, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* monopoli yang dirancang untuk menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan. Melalui penggunaan media *game* monopoli, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta

mampu menerapkan sikap menghargai terhadap guru dan teman sebaya melalui interaksi dan kerja sama dalam permainan.

Media *game* monopoli ini dirancang khusus untuk memuat materi PPKn kelas IV, yaitu tentang contoh sila-sila Pancasila dalam kehidupan. Pengembangan media *game* monopoli ini bertujuan untuk mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang interaktif, menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi serta menghilangkan kejenuhan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV di SDN 050649 Sp. Pulo Rambung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas masih jarang digunakan
2. Siswa kurang aktif saat proses pembelajaran karena cenderung berpusat pada guru dan cara pembelajaran yang dilakukan biasanya hanya ceramah.
3. Belum adanya media *game* monopoli untuk materi Pancasila di SDN 050649 Sp. Pulo Rambung
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

5. Keterlibatan, interaksi, serta sikap kerja sama dan saling menghargai antar siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara optimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar pembahasan tidak semakin luas serta penelitian dapat berjalan dengan lebih fokus, maka peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli Untuk Pembelajaran PPKn Pada Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung”. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang menarik sebagai upaya mengatasi rendahnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *game* monopoli untuk pelajaran PPKn Kelas IV di SDN 050649 SP. Pulo Rambung?
2. Bagaimanakah kevalidan media *game* monopoli pada pelajaran PPKn Kelas IV di SDN 050649 SP. Pulo Rambung?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *game* monopoli pada PPKn Kelas IV di SDN 050649 SP. Pulo Rambung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *game* monopoli pada pelajaran PPKn Kelas IV di SDN 050649 SP. Pulo Rambung
2. Untuk mengetahui kevalidan media *game* monopoli pada pelajaran PPKn Kelas IV di SDN 050649 SP. Pulo Rambung
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *game* monopoli pada pelajaran PPKn Kelas IV di SDN 050649 SP. Pulo Rambung

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Penelitian ini juga diharapkan mampu menambah wawasan mengenai penggunaan media berbasis permainan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang

lebih kreatif dan bervariasi. Peneliti juga mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai penerapan media berbasis permainan dalam pembelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis *game* monopoli dapat menjadi contoh dan inspirasi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, variatif, dan interaktif. Selain itu, media ini dapat membantu guru dalam meningkatkan partisipasi dan antusias siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Media *game* monopoli dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah dalam memperkaya media pembelajaran yang tersedia, khususnya media yang bersifat inovatif dan mendukung pembelajaran aktif. Media ini dapat menjadi fasilitas tambahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian terkait media

pembelajaran atau menerapkan media *game* monopoli pada materi, kelas, atau mata pelajaran yang berbeda.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang di harapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* Monopoli Pancasila yang disesuaikan dengan materi nilai-nilai Pancasila.
2. Media ini digunakan khusus untuk pembelajaran PPKn kelas IV pada materi Pancasila.
3. Media Monopoli Pancasila didesain dengan aturan permainan edukatif, di mana pemain memperoleh poin berupa bintang melalui kegiatan menjawab soal dan menjelaskan makna gambar.
4. Media ini dilengkapi dengan papan permainan, pion, dadu, bintang, serta kartu soal dan kartu materi sebagai pendukung permainan.
5. Penggunaan media Monopoli Pancasila dapat digunakan secara individu maupun berkelompok untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Putri and Islamiah 2022) Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat mengalirkan informasi dari sumber kepada penerima. Istilah media ini sangat umum digunakan dalam komunikasi. Proses pembelajaran pada dasarnya adalah komunikasi, sehingga alat yang digunakan dalam pendidikan disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu elemen yang sangat penting dalam pendidikan, berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan informasi dengan cara yang sederhana.

Menurut (Fadilah and Kanya 2023) Media merupakan sesuatu yang diperlukan oleh pengajar untuk menyampaikan informasi atau materi yang akan diberikan. Apabila dalam proses penyampaian materi pembelajaran tidak menggunakan media, kemungkinan besar akan menyebabkan peserta didik kurang memahami apa yang disampaikan oleh pengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, guru dituntut untuk menjadi kreatif dan terampil dalam memanfaatkan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami informasi yang diberikan oleh guru.

Menurut (Arifannisa et al. 2023) media pembelajaran adalah segala bentuk media atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran atau pendidikan. Media pembelajaran bisa berupa bahan cetak seperti buku atau majalah, bahan audiovisual seperti video atau presentasi multimedia, dan bahan digital seperti program komputer atau aplikasi pembelajaran online. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut (Annisa et al. 2024) Media dalam sudut pandang pendidikan adalah alat yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadirannya secara langsung dapat memberikan pengaruh tersendiri terhadap siswa. Istilah media pembelajaran berasal dari kata Latin "medius" yang arti harfiahnya adalah "tengah", perantara. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan, sejalan dengan pendapat (Sipahutar et al. 2023) bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Menurut (Arista Selly et al. 2024) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar. Secara umum, media pembelajaran

mempunyai manfaat sebagai sarana komunikasi yang memudahkan antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut (Gogik 2023) Media pembelajaran adalah salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, agar proses belajar dapat dimengerti dengan baik oleh siswa dan mahasiswa. Media ini sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam era yang berkembang dengan cepat ini, pendidikan menjadi fokus utama untuk membentuk dan melahirkan generasi penerus yang mampu bersaing dengan baik. Oleh karena itu, setiap pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung, salah satunya dengan memanfaatkan media sebagai sumber informasi.

Menurut (Rumawatine 2023) Istilah media sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin "tekne", dalam Bahasa Inggris art dan logos, serta Bahasa Indonesia adalah ilmu. Bahwasanya media adalah segala sesuatu berupa benda, alat, bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari komunikator ke komunikan yang berfungsi sebagai penghubung untuk efektivitas dalam mencapai tujuan. Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, media pada dasarnya merupakan segala bentuk alat, bahan, atau perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Istilah ini berasal dari bahasa Latin

medium yang berarti perantara, sehingga media dalam konteks pendidikan dipahami sebagai sarana yang menjembatani penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas dan menarik. Berbagai bentuk media seperti bahan cetak, alat audiovisual, hingga media digital dapat digunakan sesuai perkembangan teknologi. Penggunaan media yang tepat terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperjelas informasi, menumbuhkan motivasi belajar.

Secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga berperan penting dalam merangsang perhatian, minat, dan pemahaman siswa. Kehadiran media dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran

Menurut (Admin 2023) Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

1. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi.

3. Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda.
4. Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim.

Menurut Achsin (dalam Hadi 2022) tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
2. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
3. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.
5. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Pagarra et al. 2022) terdapat tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

1. Menyampaikan Informasi (*To Inform*), media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi.
2. Memotivasi (*to motivate*), dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*), target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil.

Menurut (Liputan6 2024) tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran:

1. Memperjelas Penyajian Pesan: Media pembelajaran membantu menyajikan informasi dengan lebih jelas dan konkret, mengurangi verbalisme dalam pembelajaran.
2. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu, dan Daya Indera: Dengan media, konsep yang abstrak atau peristiwa di masa lalu dapat divisualisasikan, objek yang terlalu besar atau kecil dapat ditampilkan.
3. Meningkatkan Motivasi Belajar: Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
4. Memungkinkan Interaksi Langsung: Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar, mendorong pembelajaran aktif.
5. Menyeragamkan Persepsi: Media dapat membantu menyamakan persepsi siswa terhadap suatu konsep atau objek, mengurangi kesalahpahaman.

Menurut (Sitepu 2022) tujuan utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber informasi, sementara fungsi-fungsi lainnya muncul dari analisis terhadap ciri-ciri umum yang dimiliki, bahasa yang digunakan mengandung pesan, serta pengaruh atau hasil yang ditimbulkan. Ciri-ciri umum dari media yang dimaksud meliputi kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransfer suatu kejadian atau benda. Selanjutnya, yang dimaksud dengan bahasa yang digunakan untuk menyimpan pesan mencakup bahasa verbal dan nonverbal.

Menurut (Shabrina et al. 2025) Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mempermudah pemahaman materi dengan menghadirkan konsep rumit melalui gambar, video, animasi, dan alat peraga yang menarik. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa melalui pendekatan interaktif seperti simulasi atau permainan edukatif, serta mendukung keberagaman gaya belajar, memungkinkan siswa belajar sesuai preferensi visual, auditori, atau kinestetik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, media pembelajaran memiliki tujuan utama untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan konkret oleh peserta didik. Media membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pancaindra dengan menghadirkan konsep abstrak menjadi lebih nyata melalui visualisasi, animasi, dan berbagai bentuk penyajian lainnya.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting untuk meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang menarik dan variatif mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta mempermudah siswa dalam mengingat informasi. Melalui pendekatan interaktif seperti simulasi, video, atau permainan edukatif, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi dan bekerja sama, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Media pembelajaran pada akhirnya bertujuan menciptakan proses belajar yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media dapat menjadi sumber informasi yang mampu menyampaikan pesan baik secara verbal maupun nonverbal. Dengan menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa visual, auditori, maupun kinestetik media menjadi sarana penting dalam mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Harahap and Pradana 2024) manfaat dari media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pengajaran mampu menjelaskan penyampaian pesan dan informasi secara lebih jelas, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil pembelajaran
2. Media pengajaran dapat membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar, menciptakan interaksi yang lebih dekat antara siswa dan lingkungannya.

3. Media pengajaran bisa mengatasi keterbatasan dalam hal panca indera, ruang, dan waktu.
4. Media pengajaran mampu memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai kejadian-kejadian di sekitarnya, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan mereka.

Menurut (Daniyati et al. 2023) manfaat media dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media dapat membantu interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar, sehingga terbentuk komunikasi yang saling terhubung.
2. Dalam perjalanan proses pembelajaran, media membuatnya lebih jelas, sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran dengan penggunaan media menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal melalui kata-kata atau penjelasan.
4. Siswa tidak hanya belajar melalui media visual (melihat) saat kegiatan pembelajaran, tetapi juga melakukan praktik, mendemonstrasikan, dan berinteraksi langsung.
5. Memanfaatkan media yang relevan dalam pembelajaran

Direktorat Pendidikan Tinggi dari Kementerian Pendidikan Nasional menjelaskan delapan keuntungan dari pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat dilakukan secara konsisten
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Interaksi dalam kegiatan belajar meningkat
4. Efisiensi penggunaan waktu dan tenaga meningkat
5. Mutu hasil belajar siswa meningkat
6. Media memungkinkan kegiatan belajar dilakukan kapan saja di mana pun
7. Media membantu membangun sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran
8. Peran guru lebih produktif dan konstruktif (Utaminingsyas and Pd n.d.).

Menurut (Busthomi 2023) manfaat-manfaat media pembelajaran dalam pendidikan Islam adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan informasi belajar yang konsisten yang dapat diulang dan disimpan sesuai kebutuhan
2. Meningkatkan semangat belajar
3. Memungkinkan adanya keseragaman dalam observasi dan pemahaman pada pengalaman belajar siswa
4. Memungkinkan untuk mengamati gerakan dengan kecepatan yang tinggi

5. Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat dengan mata telanjang
6. Menampilkan objek yang berukuran besar
7. Membawa objek yang sulit ditemukan ke dalam lingkungan belajar siswa
8. Mengkonkretkan konsep yang sifatnya abstrak
9. Meningkatkan perhatian, memperkuat ingatan, dan mempercepat proses belajar
10. Membantu dalam pembentukan kebiasaan, menghasilkan pendapat, serta memusatkan perhatian dan pemikiran pada suatu mata Pelajaran
11. Mendorong para siswa untuk beraktifitas serta menumbuhkan ketertarikan dan keinginan kuat untuk mempelajari hal-hal baru
12. Membantu dalam memahami dan menjadikan pelajaran lebih menarik serta hidup
13. Dapat mengatasi berbagai kesulitan dan menjelaskan materi pelajaran yang dianggap sulit.

Menurut (Simamora 2021) Guru menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam proses pengajaran sehingga:

1. Proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

2. Materi pembelajaran menjadi lebih bermakna, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.
3. Mengizinkan penerapan metode pembelajaran yang beragam, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pengajar tetap bersemangat.
4. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, bukan hanya mendengarkan, tetapi juga terlibat dalam aktivitas seperti mendemonstrasikan, mengamati, berlatih, dan lain-lain.

Menurut (Shinta Agustira 2022) adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menghasilkan belajar yang baik
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas tujuannya sehingga dapat lebih mudah di mengerti oleh siswa dan siswa dapat menguasai tujuan dari pembelajaran tersebut
3. Metode mengajar yang lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat utama dalam memperjelas penyampaian informasi sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui media, konsep yang abstrak dapat disajikan secara lebih konkret, visual, dan nyata, sehingga siswa

memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang materi yang dipelajari. Selanjutnya, media pembelajaran berperan besar dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar.

Penyajian materi yang menarik dan variatif membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Media juga memperluas metode belajar, tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengamati, mendemonstrasikan, mempraktikkan, serta berinteraksi secara langsung dengan guru, lingkungan, maupun sumber belajar lainnya. Selain itu, media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Media memungkinkan proses belajar berlangsung secara konsisten, mudah diulang, dan dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan. Penggunaan media juga mampu menyamakan persepsi siswa, memperkuat ingatan, serta mempercepat pemahaman materi. Bahkan, media dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan membangun sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Sihombing et al. 2023) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sumber Pembelajaran, secara teknis media pembelajaran berperan sebagai wahana belajar. Di sini, istilah “sumber pembelajaran” mengandung pengertian aktif.

2. Fungsi Semantik, ini adalah kemampuan media untuk memperluas kosakata (simbol verbal) yang benar-benar dipahami oleh siswa (tanpa verbalistik).
3. Fungsi Manipulatif, fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yang dimiliki media. Dari karakteristik ini, media mempunyai dua kemampuan, yaitu mampu mengatasi batas ruang dan waktu serta mampu mengatasi batas indera manusia.
4. Fungsi psikologis:
 - a. Fungsi atensi, yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan
 - b. Fungsi afektif, yaitu dapat membangkitkan perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap suatu hal
 - c. Fungsi Kognitif, siswa yang belajar dengan media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili hal-hal yang dihadapi.
 - d. Fungsi Kreatif, media pembelajaran mampu meningkatkan serta mengembangkan daya tarik imajinasi peserta didik.
 - e. Fungsi Motivasi, dapat memberikan dorongan kepada siswa-siswanya dengan cara menumbuhkan ketertarikan untuk belajar serta memberikan harapan.

Menurut (Rosmana et al. 2024) media pembelajaran memiliki empat fungsi. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan medi pembelajaran yang awalnya bersifat abstrak dan teoritis menjadi kongkret dan praktis, hal ini yang menjadikan adanya perubahan pada tumpuan pendidikan formal.
2. Membangun motivasi belajar yang ekstrinsik manjadikannya lebih menarik perhatian agar dapat menjadi pusat perhatian
3. Menjadikan pengetahuan dan pengalaman diperjelas dalam media pembelajaran
4. Membangun perasaan keingintahuan yang dapat memberikan stimulus untuk belajar.

Fungsi Media dalam Pembelajaran menurut (Rahayuningsih et al. 2022) yaitu:

1. Media memiliki peran penting sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang saling berhubungan dengan elemen lainnya dalam upaya membangun kondisi belajar yang diinginkan.
3. Dalam penerapannya, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran itu sendiri.

4. Media pembelajaran tidak dimaksudkan sebagai alat untuk bersenang-senang.
5. Media pembelajaran dapat berperan dalam mempercepat proses belajar.

Menurut (Muallif 2023) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses belajar, antara lain:

1. Fungsi informatif: media pembelajaran menjadi sumber pengetahuan dan informasi bagi para siswa.
2. Fungsi instruktif: media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang terstruktur dan efisien.
3. Fungsi motivasional: media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat, perhatian, dan semangat belajar siswa.
4. Fungsi interaktif: media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru, serta antar siswa sendiri.
5. Fungsi kreatif: media pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa.

Menurut (Fahrin et al. 2024) fungsi media pembelajaran di dalam proses pendidikan meliputi beberapa hal. Pertama, media dapat mempermudah penyampaian materi agar lebih jelas, sehingga tidak hanya terfokus pada bentuk tulisan atau lisan. Kedua, media pembelajaran dapat mengatasi batasan ruang,

waktu, dan indera siswa. Ketiga, penggunaan media yang beragam dan tepat dapat mengurangi sifat pasif siswa saat belajar. Keempat, media pembelajaran dapat mencegah munculnya kesalahpahaman mengenai objek atau konsep yang diajarkan.

Menurut (Saleh et al. 2023) fungsi utama dari media pengajaran adalah untuk menyediakan lingkungan bagi siswa agar dapat memahami informasi dengan tepat dan dalam, meningkatkan kemampuan kognitif, serta membentuk karakter siswa. Dalam proses pengajaran secara umum, alat peraga telah menunjukkan perannya yang penting di setiap tahap, yaitu membangkitkan motivasi dan minat belajar pada siswa. Berdasarkan pandangan modern tentang pengajaran, alat peraga membantu aktivitas guru dan siswa di semua tahap penyelesaian tugas kognitif. media pengajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menciptakan situasi permasalahan, membangkitkan kesadaran minat, serta memotivasi aktivitas siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan karena mampu menjadi sumber belajar yang efektif, memperjelas materi, serta menghubungkan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media juga membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih optimal.

Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan aspek psikologis peserta didik, seperti perhatian, motivasi, pemahaman, kreativitas, dan

rasa ingin tahu. Media bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana yang dapat menstimulasi emosi dan minat belajar siswa sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Selanjutnya, media berperan sebagai alat interaktif yang memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa serta antar siswa. Penggunaan media yang tepat tidak hanya mencegah kesalahpahaman konsep, tetapi juga membantu membangun karakter, memperkuat kompetensi, dan mempercepat proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan komponen penting.

2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Nasution 2025) media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan bentuk, fungsi, dan teknologi yang digunakan. Berikut klasifikasinya:

1. Media Visual, media yang mengandalkan Indera penglihatan untuk memperjelas informasi. Contohnya gambar, diagram, peta, slide presentasi, buku
2. Media Audio, media berbasis suara, cocok untuk siswa dengan gaya belajar auditori. Contohnya radio pendidikan untuk siaran belajar, rekaman suara seperti podcast atau ceramah, audio interaktif berbasis aplikasi atau AI.

3. Media Audiovisual, menggabungkan suara dan gambar sehingga materi lebih menarik. Contohnya video pembelajaran, animasi edukasi, televisi pendidikan
4. Media Digital dan Teknologi, memanfaatkan komputer dan internet dalam pembelajaran. Contohnya platform e-learning: Google Classroom, Moodle, Edmodo, aplikasi belajar: Duolingo, Kahoot, Photomath, VR/AR: Simulasi virtual dan visualisasi digital, LMS: Schoology, Canvas.
5. Media Interaktif, media yang mendorong keaktifan dan partisipasi siswa. Contohnya *Game* edukasi, simulasi digital, e-book interaktif dengan video, suara, animasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam klasifikasi yang disesuaikan dengan bentuk, fungsi, serta teknologi yang digunakan sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa. Media dapat berupa visual, audio, audiovisual, hingga platform digital modern yang memanfaatkan komputer dan internet.

Setiap jenis media memiliki karakteristik dan keunggulannya masing-masing. Media visual membantu memperjelas informasi melalui gambar dan teks, media audio efektif bagi pembelajar auditori, sementara media audiovisual menggabungkan suara dan gambar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Secara keseluruhan, klasifikasi media menurut Nasution menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah memperluas pilihan media pembelajaran,

sehingga guru dapat memilih jenis media yang paling sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

2.1.2 *Game* Monopoli

2.1.2.1 Pengertian *Game* Monopoli

Menurut (Prasetyoaji et al. 2024) permainan monopoli merupakan bentuk permainan yang menuntut pemain untuk memiliki kemampuan dalam menyusun strategi. Selama bermain, setiap peserta dituntut mampu merancang langkah yang tepat, mengatur sumber daya keuangan, serta menggunakan kreativitas dalam menentukan cara untuk mencapai kemenangan. Karena itu, permainan ini dapat mendorong siswa agar memiliki rasa percaya diri dan sikap optimis ketika menetapkan strategi. Melalui aktivitas bermain monopoli, siswa juga dapat memperoleh berbagai nilai positif, seperti kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut (Susana et al. 2025) monopoli merupakan sebuah permainan papan yang dimainkan dengan prinsip kompetisi, di mana setiap pemain berusaha mengumpulkan kekayaan sebanyak mungkin melalui alur permainan yang telah ditentukan. Proses bermain dilakukan secara bergiliran, dimulai dari melempar dadu, kemudian melangkah sesuai jumlah angka yang muncul, dan akhirnya melaksanakan instruksi atau menjawab pertanyaan yang terdapat pada petak tempat mereka berhenti. Aktivitas ini tidak hanya menuntut keberuntungan, tetapi juga kemampuan berpikir strategis dan pemahaman terhadap aturan permainan.

Menurut (Azizah Dwi et al. 2021) permainan monopoli pada dasarnya adalah permainan yang melibatkan lebih dari dua orang dan menuntut pemain untuk menguasai aturan serta informasi yang ada di dalamnya. Dalam konteks pendidikan, permainan ini kemudian dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menunjang proses belajar siswa. Penggunaan media monopoli dalam pembelajaran cenderung lebih diminati oleh peserta didik, sebab tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga melatih sikap, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan integritas selama bermain.

Menurut (Adilah and Minsih 2022) monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling populer di dunia, dengan tujuan utama bagi pemain untuk menguasai seluruh wilayah yang terdapat di papan melalui mekanisme ekonomi sederhana seperti membeli, menyewakan, atau menukar properti. Permainan berlangsung secara bergiliran, di mana setiap pemain melempar dadu untuk menggerakkan pion mereka. Ketika pemain berhenti di suatu petak yang belum dimiliki siapa pun, ia memiliki kesempatan untuk membeli properti tersebut sesuai harga yang tercantum. Namun, jika petak itu sudah menjadi milik pemain lain, maka ia harus membayar biaya sewa yang telah ditetapkan.

Menurut (Nurmalia et al. 2022) media monopoli merupakan bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dan mendorong interaksi antarpemain. Dalam penggunaannya sebagai sarana belajar, permainan ini diarahkan untuk membantu siswa menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Monopoli kemudian dimodifikasi agar tampil lebih menarik sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan ini juga membantu melatih nilai-nilai karakter, salah satunya sikap jujur dalam mengikuti aturan permainan.

Menurut (Roslina et al. 2022) media permainan monopoli merupakan alat pembelajaran berbentuk papan yang dilengkapi dengan berbagai petak di setiap sisinya, serta bagian tengah yang berisi kotak bank soal dan bank materi. Di dalam permainan tersebut disajikan materi pelajaran yang dikemas secara menarik, disertai tantangan dalam bentuk pertanyaan yang tercantum pada kartu bank soal. Melalui aktivitas ini, siswa dapat belajar mengenai nilai kejujuran sekaligus meningkatkan semangat bersaing mereka dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, permainan monopoli juga memberikan peluang bagi siswa untuk memperdalam kembali pemahaman mereka melalui kartu-kartu yang memuat materi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu mendukung perkembangan kompetensi siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun sosial. Monopoli tidak hanya berfungsi sebagai permainan strategis yang menuntut kemampuan berpikir kritis, perencanaan, pengelolaan sumber daya, serta pemahaman aturan.

Monopoli juga dapat dimodifikasi menjadi sarana edukatif yang relevan dengan materi pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Melalui alur permainan yang melibatkan interaksi antarpemain, tanya jawab, dan pemecahan masalah, siswa dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar.

Selain itu, permainan monopoli juga berkontribusi positif dalam pembentukan karakter siswa, seperti menumbuhkan sikap jujur, tanggung jawab, kerjasama, keberanian, dan semangat berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, monopoli dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang tidak hanya memperkuat penguasaan konsep, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

2.1.2.2 Tujuan *Game Monopoli*

Menurut (Lestari and Yusnaldi 2024) tujuan penggunaan media monopoli adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Media ini juga mendukung penerapan pembelajaran berbasis konteks lokal yang sejalan dengan kurikulum nasional, termasuk Kurikulum Merdeka yang menekankan integrasi nilai budaya dalam proses belajar. Selain itu, monopoli dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif metode pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan kondusif.

Menurut (Fikry et al. 2024) tujuan dari penggunaan media permainan monopoli ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep pengambilan keputusan dan pengelolaan sumber daya melalui simulasi membeli, menjual,

menyewa, dan menukar properti dalam sistem keuangan sederhana. Melalui mekanisme permainan yang mengharuskan pemain melempar dadu, memindahkan bidak, serta menentukan tindakan ketika berada di petak tertentu, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir strategis. Selain itu.

Menurut (Rahayu et al. 2024) tujuan dari penggunaan media monopoli adalah untuk menyediakan sarana yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Melalui media ini, guru dapat membantu siswa memahami konsep atau materi pelajaran secara lebih nyata dan mudah dipahami karena materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Selain itu, pemanfaatan media monopoli juga dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi mereka selama kegiatan belajar.

Menurut (Hermawati and Lestari 2024) tujuan penggunaan media monopoli adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media ini dirancang untuk menarik perhatian serta minat siswa sehingga proses belajar terasa lebih nyaman dan menyenangkan. Dengan suasana yang lebih kondusif, siswa akan cenderung lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Melalui konsep bermain sambil belajar, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif.

Menurut (Putri et al. 2022) media permainan Monopoli memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif.
2. Menjadikan proses evaluasi lebih menarik sehingga tidak terasa membosankan.
3. Menciptakan suasana evaluasi yang santai agar siswa tidak merasa tertekan.
4. Meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi sehingga mereka merasa lebih nyaman dan bersemangat mengikutinya.

Berdasarkan berbagai pandangan ahli, media permainan monopoli memiliki tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, permainan monopoli berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir strategis, pengambilan keputusan, serta pengelolaan sumber daya. Melalui simulasi membeli, menjual, menyewa, dan menukar aset, siswa dilatih untuk mempertimbangkan risiko, mengatur aset, dan memahami konsekuensi dari setiap keputusan yang diambil. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Media permainan monopoli juga memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran evaluasi pembelajaran di kelas. Dengan mengubah evaluasi menjadi kegiatan permainan, suasana menjadi lebih santai dan tidak menegangkan bagi siswa. Hal ini meningkatkan partisipasi, rasa nyaman, serta semangat siswa dalam mengikuti evaluasi. Secara keseluruhan, permainan monopoli tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial.

2.1.2.3 Manfaat *Game* Monopoli

Menurut (Siti Istiningsih et al. 2021) manfaat *game* monopoli pada pembelajaran adalah :

1. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat dimanfaatkan oleh siswa sekolah dasar untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan.
2. Media monopoli membuat proses belajar terasa lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif.
3. Melalui permainan monopoli, materi pelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah karena disajikan secara sederhana dan dekat dengan pengalaman siswa.
4. *Game* monopoli memicu kreativitas siswa sehingga mereka lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

5. Interaksi yang tercipta selama permainan membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan.
6. Motivasi belajar meningkat seiring terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Menurut (Maulidi et al. 2022) manfaat *game* monopoli dalam pembelajaran yaitu:

1. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk memperdalam dan memperkuat ingatan siswa mengenai berbagai bentuk keragaman yang ada di Indonesia.
2. Kualitas permainan monopoli tergolong baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran, karena desain, komponen.
3. Efektivitas penggunaan monopoli dalam kegiatan belajar mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, sebab aktivitas bermain memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih jelas dan menyenangkan.
4. Pemanfaatan media pembelajaran berupa monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena bentuk penyajiannya yang menarik.

Menurut (Sokong 2021) keuntungan dari pengembangan media permainan monopoli adalah sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran digabungkan dengan sebuah permainan.
2. Berfokus pada pembelajaran yang tematik.

3. Dilengkapi dengan buku panduan bagi guru dan siswa.
4. Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, instruksi, dan tantangan sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu, kerja keras, dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan tugas yang terdapat dalam media.
5. Meningkatkan rasa sosial dan komunikasi di antara peserta didik karena permainan dijalankan dalam kelompok.
6. Menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Menurut (Rapi and Damayanti 2023) penggunaan media pembelajaran monopoli terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Media ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif memperhatikan penjelasan guru.

Menurut (Kanjuruhan et al. 2021) penggunaan permainan Monopoli dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar siswa dan membantu mengembangkan kemampuan mereka dalam memahami materi. Berdasarkan data penelitian, nilai tes siswa sebelum menggunakan permainan Monopoli menunjukkan hasil yang masih berada di bawah standar ketuntasan. Namun, setelah penerapan permainan tersebut dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan hasil tes yang signifikan. Siswa juga terlihat lebih antusias, mengerjakan soal dengan senang hati, dan tidak

mudah merasa bosan, sehingga materi yang diberikan dapat dipahami secara lebih optimal.

Menurut (Baedowi and Priyanto 2023) media pembelajaran monopoli memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih ceria dan menarik karena dirancang sesuai dengan karakter, minat, serta kebutuhan peserta didik yang cenderung senang belajar melalui kegiatan bermain. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar, siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Penggabungan elemen permainan dengan materi pelajaran membuat suasana belajar lebih hidup, menyenangkan, dan tidak membosankan.

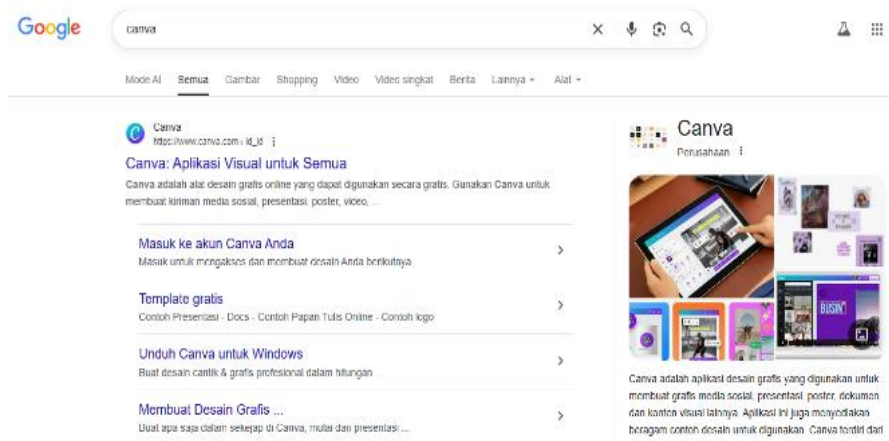
Keunggulan lain dari media monopoli adalah adanya buku panduan bagi guru dan siswa, sehingga proses penggunaannya menjadi lebih terarah dan efektif. Penyajian materi dalam bentuk pertanyaan, instruksi, serta tantangan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan semangat belajar, serta melatih tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan.

Selain itu, permainan monopoli juga memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial, seperti komunikasi dan kerja sama, karena kegiatan dilakukan dalam kelompok. Proses bermain sekaligus belajar ini mendorong siswa untuk saling berdiskusi, menghargai pendapat teman, dan bekerja secara kolaboratif. Media ini juga menekankan pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi.

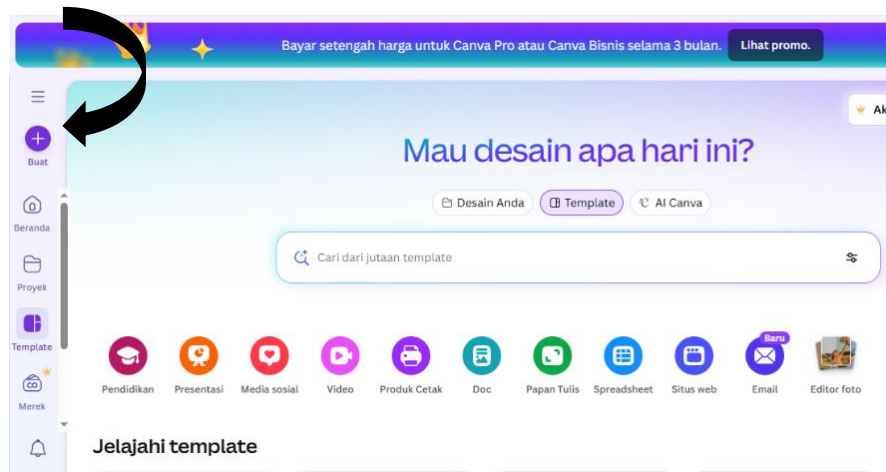
2.1.2.4 Langkah-langkah Membuat Media Monopoli

Berikut adalah Langkah-langkah pembuatan *game* Monopoli:

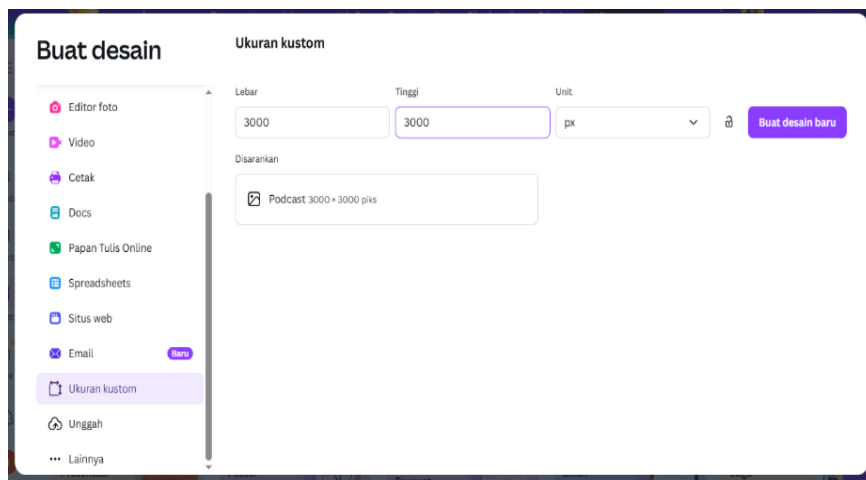
1. Buka Canva terlebih dahulu bisa diakses melalui website ataupun langsung buka aplikasi Canva dan bisa diakses melalui *Handphone* ataupun Komputer



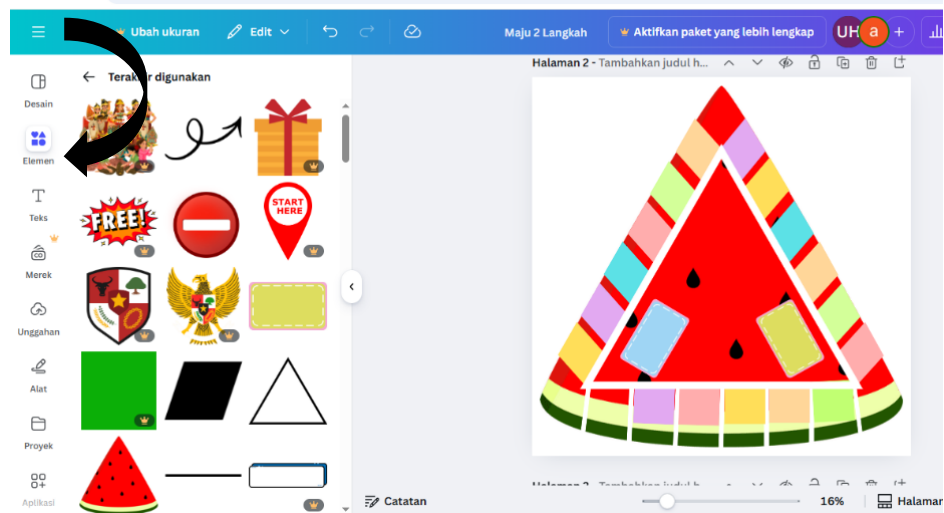
2. Tampilan ketika sudah masuk Aplikasi Canva di Laptop lalu klik buat untuk desain manual.



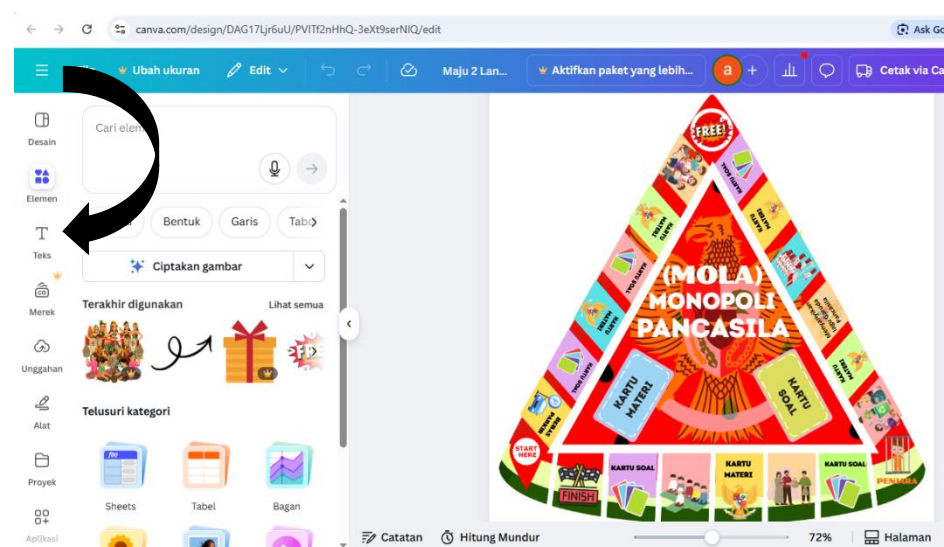
2. Custom ukuran Monopoli



3. Klik elemen lalu cari potongan semangka yang berbentuk segitiga dan elemen lain yang warnanya disesuaikan dengan keinginan sebagai dasar.



4. Klik elemen lagi untuk mengisi elemen dasar seperti gambar garuda Pancasila, hadiah, start dan finish, serta klik teks untuk menambahkan tulisan.



5. Selanjutnya mendesain kartu soal, kartu materi dan petunjuk permainan yang juga menggunakan fitur elemen + teks.



2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Game Monopoli*

Kelebihan dari *game* monopoli adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini mudah dibawa ke berbagai tempat karena bentuknya ringkas.

2. Monopoli dapat membantu menumbuhkan ketelitian dan kesabaran siswa, terutama saat mereka harus merapikan kembali perlengkapan permainan setelah digunakan.
3. Desainnya dibuat penuh warna sehingga tidak membuat siswa cepat bosan.
4. Permainan cocok untuk pembelajaran kelompok.
5. Siswa dapat merasakan kesenangan dan rasa ingin tahu selama bermain.
6. Media ini mudah dijalankan atau dioperasikan oleh guru maupun siswa.

Selain memiliki kelebihan, monopoli juga memiliki beberapa kekurangan, seperti:

1. Media permainan monopoli memiliki keterbatasan karena membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya.
2. Media pembelajaran ini kurang cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditori, sebab aktivitas dalam permainan lebih menonjolkan aspek visual dan gerak.
3. Penyampaian materi menjadi kurang variatif karena informasi yang diberikan hanya berupa instruksi dan pertanyaan yang tersedia dalam permainan.

2.1.3 Pembelajaran PPKn

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran PPKn

Menurut (Lisnawati et al. 2022) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu bentuk program pembelajaran yang memiliki ruang lingkup yang cukup luas serta mencakup setidaknya tiga aspek penting dalam membentuk karakter peserta didik. Dari aspek konseptual, Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan berbagai konsep serta teori yang menjadi dasar pemahaman peserta didik mengenai kehidupan berbangsa dan bernegara. Selanjutnya, dari aspek kurikulum, bidang studi ini bertugas menyusun berbagai program, strategi, dan model pelaksanaan pembelajaran yang dirancang untuk membimbing siswa menjadi pribadi dewasa yang berkarakter melalui berbagai kegiatan pendidikan.

Menurut (Gani 2023) Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) merupakan mata pelajaran yang wajib tercantum dalam kurikulum mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi, sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik yang berasal dari latar belakang berbeda, baik dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, maupun suku bangsa. Melalui pembelajaran PPKN, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang cerdas, memiliki keterampilan, serta berperilaku baik sesuai nilai-nilai luhur Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Menurut (Wati and Alhudawi 2023) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan bidang studi yang menekankan pembentukan identitas warga negara yang memahami serta mampu melaksanakan hak dan

kewajibannya secara bertanggung jawab. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. PKn diajarkan secara berjenjang mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena kedudukannya dianggap sangat penting bagi seluruh warga belajar di Indonesia.

Menurut (Fadhilla et al. 2024) Pendidikan kewarganegaraan dalam arti luas mencakup upaya untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu menjalankan peran serta tanggung jawabnya sebagai warga negara. Dalam pembelajaran kewarganegaraan, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Pertama, PKn merupakan bidang kajian tentang kewarganegaraan yang didukung oleh berbagai disiplin ilmu terkait, seperti ilmu politik, hukum, sosiologi, dan antropologi. Kedua, PKn berperan dalam mengembangkan pola pikir atau cara berpikir siswa.

Menurut (Wahid 2023) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu usaha terencana yang dilakukan pemerintah untuk menanamkan wawasan kebangsaan yang bersifat luas dan mencakup berbagai dimensi kehidupan. Melalui pendidikan ini, siswa diberikan bekal pengetahuan mengenai nilai-nilai kewarganegaraan, pemahaman tentang dinamika sosial politik, konsep kehidupan politik dalam masyarakat, dan prinsip-prinsip demokrasi. Selain itu, peserta didik juga dipersiapkan agar mampu berperan serta secara penuh dalam proses politik sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Penanaman nilai-nilai tersebut menjadi semakin relevan, terutama di tengah proses perkembangan.

Berbagai pendapat para ahli diatas menunjukkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup yang luas dan mencakup beberapa aspek penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Dari sisi konseptual, PPKn berfungsi mengembangkan pemahaman siswa mengenai konsep kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk nilai-nilai kebangsaan, prinsip demokrasi, dan dinamika sosial politik. Melalui pembelajaran ini, siswa dibimbing untuk memahami landasan filosofis negara, seperti Pancasila dan UUD 1945, yang menjadi pedoman bagi sikap dan tindakan mereka sebagai warga negara.

Selain itu, dari aspek kurikulum, PKn dirancang sebagai mata pelajaran wajib mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menegaskan bahwa PKn memiliki kedudukan penting dalam pendidikan nasional karena berperan membentuk pribadi peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berperilaku baik. Pembelajaran PKn juga dirancang dengan pendekatan multidisipliner yang melibatkan ilmu politik, sosiologi, hukum, dan antropologi, sehingga mampu mengembangkan pola pikir siswa menjadi lebih kritis dan rasional dalam menghadapi isu-isu kebangsaan.

Dari aspek sosial budaya, PPKn berperan menanamkan wawasan kebangsaan yang luas serta menyiapkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya diberikan pengetahuan, tetapi juga dibentuk agar memiliki sikap demokratis, menghargai keberagaman, serta memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara. Dengan demikian, Pendidikan Kewarganegaraan menjadi sarana penting dalam mencetak generasi muda yang

berkarakter, bertanggung jawab, dan mampu berperan dalam memperkuat sistem demokrasi Indonesia.

2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran PPKn

Menurut (Heri et al. 2021) PPKn memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, logis, dan analitis, sekaligus menanamkan sikap yang sesuai dengan prinsip-prinsip demokrasi yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Melalui proses pembelajaran ini, siswa tidak hanya dituntut memahami berbagai konsep tentang kewarganegaraan, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PPKn juga diharapkan dapat membentuk kesadaran bernegara yang kuat, sehingga siswa terdorong untuk berperan aktif dalam lingkungan sosial maupun dalam menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Menurut (Fauziah et al. 2023) tujuan PKn adalah mewujudkan warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter, serta memiliki loyalitas terhadap Bangsa dan Negara Indonesia. PKn juga bertujuan membentuk kebiasaan berpikir dan bertindak yang sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Melalui pengenalan dan pemahaman nilai-nilai yang berlaku dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, PKn berperan dalam membangun karakter peserta didik agar mereka tumbuh menjadi generasi penerus yang memiliki integritas dan moral yang baik. Tujuan ini penting karena masa depan bangsa sangat ditentukan oleh kualitas karakter para siswanya.

Menurut (Ayu and Sukmayadi 2023) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang berkarakter kuat dan memiliki semangat kebangsaan. Melalui pendidikan ini, siswa diberikan pemahaman serta pembiasaan berbagai nilai moral dan karakter yang mencakup aspek pengetahuan, kesadaran, kemauan, hingga perilaku nyata. Nilai-nilai tersebut menjadi bekal penting bagi generasi muda agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari secara konsisten. Oleh sebab itu, pembentukan karakter dan moralitas harus ditanamkan sejak dini, sehingga nilai-nilai tersebut dapat tumbuh menjadi kebiasaan alami.

Menurut (Sadariddin 2024) tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk warga negara yang dapat terlibat secara aktif, berpikir logis, dan bertindak dengan penuh tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan berpolitik. Pendidikan ini juga menekankan pentingnya menjunjung tinggi nilai serta prinsip demokrasi konstitusional yang menjadi dasar sistem pemerintahan Indonesia. Untuk dapat memahami tujuan tersebut secara lebih komprehensif, diperlukan penguasaan terhadap berbagai aspek dan dimensi yang terdapat dalam PKn. Melalui pemahaman yang menyeluruh inilah peserta didik mampu melihat hubungan antara teori kewarganegaraan dengan praktik nyata dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Menurut (Munthe et al. 2023) Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan bertujuan untuk membuat peserta didik mampu:

1. Menganalisis dengan kritis, logis, dan kreatif mengenai persoalan kewarganegaraan.
2. Berkontribusi dengan cara yang berkualitas, penuh tanggung jawab, dan bertindak dengan bijak dalam aktivitas sosial, kebangsaan, dan kenegaraan.
3. Berkembang dengan cara yang positif dan demokratis untuk membangun diri sesuai dengan nilai-nilai masyarakat Indonesia agar dapat hidup harmonis dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berkomunikasi dengan negara-negara lain di kancah global secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, tujuan utama Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, logis, dan analitis, sekaligus menanamkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PPKn tidak hanya menekankan pemahaman konsep kewarganegaraan, tetapi juga penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, PPKn bertujuan menciptakan warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter, serta memiliki loyalitas terhadap bangsa dan negara. Melalui pengenalan nilai moral dan karakter yang relevan dengan kehidupan berbangsa, PPKn membangun integritas dan moralitas generasi muda. Penanaman nilai ini menjadi sangat penting karena masa depan bangsa sangat dipengaruhi oleh kualitas karakter warga negaranya.

Secara lebih luas, PPKn juga bertujuan membentuk warga negara yang mampu menganalisis persoalan kewarganegaraan secara kritis serta berkontribusi secara bijak dalam kegiatan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan. Pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk berkembang secara demokratis dan mampu berinteraksi dengan masyarakat global melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dengan pemahaman komprehensif terhadap seluruh dimensi PKN, peserta didik diharapkan mampu menghubungkan teori kewarganegaraan dengan praktik nyata.

2.1.3.3 Manfaat Pembelajaran PPKn

Menurut (Aprita et al. 2023) pembelajaran PPKn memiliki sejumlah manfaat penting, salah satunya membantu peserta didik memahami secara jelas hak serta kewajiban mereka sebagai warga negara. Melalui proses pembelajaran ini, siswa juga dibina untuk memiliki karakter yang lebih baik, terutama dalam hal tanggung jawab, kedisiplinan, dan sikap menghargai orang lain. Selain itu, PPKn berperan dalam menanamkan serta memperkuat rasa nasionalisme pada diri siswa, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang mencintai dan menghargai Negara Kesatuan Republik Indonesia serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Menurut (Kusumawati and Mardianti 2025) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki manfaat besar dalam membentuk karakter kebangsaan peserta didik serta memperkuat pemahaman mereka tentang demokrasi dan nilai-nilai keindonesiaan. Di tengah perkembangan era digital yang

penuh tantangan, PPKn berperan penting dalam menanamkan nilai moral, etika berbangsa, serta sikap bertanggung jawab melalui pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan berbagai media pembelajaran mulai dari visual, audio-visual, hingga media digital interaktif menjadikan materi PPKn lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih dekat dengan konteks sosial siswa.

Menurut (Wati and Anggriani 2024) PKN memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang memiliki karakter kuat serta rasa nasionalisme yang tinggi. Melalui pembelajaran ini, pendidikan karakter ditanamkan secara menyeluruh di lingkungan sekolah, yang mencakup proses pengenalan, pemahaman, hingga penerapan nilai-nilai moral oleh peserta didik. Pembelajaran PKN tidak hanya menekankan pengetahuan tentang nilai karakter, tetapi juga menumbuhkan kesadaran, kemauan, dan kemampuan siswa untuk mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam perilaku nyata. Penanaman karakter sejak usia dini menjadi langkah yang sangat strategis karena nilai-nilai yang dipelajari akan berkembang menjadi kebiasaan dan pola pikir,

Menurut (Alfiyana 2021) Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting bagi para siswa karena memberikan berbagai manfaat yang signifikan dalam pembentukan karakter dan sikap mereka sebagai warga negara. Melalui pembelajaran PPKn, siswa dapat ditanamkan rasa cinta tanah air yang kuat, sehingga mereka lebih menghargai bangsa dan negaranya. Selain itu, PPKn juga mampu meningkatkan semangat bela negara dalam diri siswa, yaitu kesadaran untuk melindungi, mempertahankan, dan menjaga keutuhan negara.

Tidak hanya itu, pembelajaran ini turut mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, serta wawasan kebangsaan yang lebih luas.

Menurut (Winandar and Dewi 2021) Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses penanaman nilai-nilai ideologis yang menjadi dasar kehidupan berbangsa. Melalui pembelajaran PPKn, nilai kemanusiaan, keadilan, dapat dipahami oleh siswa sejak dini. Nilai-nilai tersebut sekaligus menjadi fondasi bagi pembentukan konsep kewarganegaraan global, yaitu kemampuan siswa untuk memahami perannya sebagai bagian dari masyarakat dunia tanpa meninggalkan identitas kebangsaannya. Dengan demikian, PPKn tidak hanya berfungsi menguatkan karakter dan moral, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) siswa.

Dari semua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran yang sangat penting dalam membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara. Melalui pembelajaran PPKn, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang nilai-nilai Pancasila, demokrasi, dan kebangsaan, tetapi juga diarahkan untuk memiliki kesadaran dalam menjalankan perannya di tengah kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Selain itu, PPKn berfungsi sebagai sarana strategis dalam pembentukan karakter peserta didik. Nilai-nilai seperti tanggung jawab, kedisiplinan, sikap saling menghargai, cinta tanah air, serta semangat bela negara ditanamkan secara

berkesinambungan sejak usia dini. Penanaman nilai karakter ini tidak hanya berhenti pada tataran pemahaman, tetapi juga mendorong siswa untuk menginternalisasikannya dalam sikap dan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Di tengah perkembangan era digital dan arus globalisasi, PPKn semakin relevan dalam menanamkan nilai moral, etika berbangsa, serta identitas kebangsaan kepada peserta didik. Dukungan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual menjadikan pembelajaran PPKn lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, PPKn berperan penting dalam membentuk generasi muda yang berkarakter kuat, berwawasan kebangsaan, serta memiliki keterampilan kewarganegaraan.

2.1.3.4 Karakteristik Pembelajaran PPKn

Menurut (Ida 2021) karakteristik pembelajaran PPKn terdiri dari:

1. PKn merupakan bagian dari rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari berbagai dinamika kehidupan masyarakat.
2. PKn diajarkan sebagai mata pelajaran wajib di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari SD hingga perguruan tinggi.
3. PKn berperan menanamkan berbagai nilai penting, seperti kesadaran berbangsa, bela negara, penghormatan terhadap HAM, sikap menghargai keberagaman, kepedulian lingkungan, tanggung jawab sosial, kepatuhan hukum, kedisiplinan membayar pajak, serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

4. Ruang lingkup materi PKn mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma serta hukum, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi, kekuasaan dan politik, Pancasila, hingga isu-isu globalisasi.
5. PKn memiliki tujuan akhir berupa pembentukan karakter bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara agar mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara.
6. PKn dipandang sebagai bidang kajian ilmiah sekaligus program pendidikan yang menjadi sarana utama dalam mewujudkan pendidikan demokrasi di Indonesia.
7. PKn menitikberatkan perhatian pada tiga aspek utama: kecerdasan kewarganegaraan (*civic intelligence*), tanggung jawab kewarganegaraan (*civic responsibility*), serta pengembangan sikap yang mendukung kehidupan demokratis.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan bagian integral dari rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berfungsi mengkaji berbagai dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagai mata pelajaran wajib di seluruh jenjang pendidikan.

Selain berorientasi pada penguasaan pengetahuan, PKn juga berperan penting dalam penanaman nilai-nilai kewarganegaraan yang esensial. Nilai-nilai seperti kesadaran berbangsa, bela negara, penghormatan terhadap hak asasi manusia, sikap menghargai keberagaman, kepedulian terhadap lingkungan,

tanggung jawab sosial, kepatuhan hukum, kedisiplinan, serta perilaku anti korupsi.

Lebih lanjut, PKn dipandang sebagai bidang kajian ilmiah sekaligus program pendidikan yang berorientasi pada pembentukan karakter bangsa dan pemberdayaan warga negara. Melalui penekanan pada kecerdasan kewarganegaraan, tanggung jawab kewarganegaraan, serta pengembangan sikap demokratis.

2.1.4 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian ini mengacu pada berbagai kajian terdahulu yang relevan dengan topik yang diteliti. Hasil-hasil penelitian sebelumnya digunakan sebagai dasar pertimbangan serta bahan kajian guna memperkuat dan mendukung pelaksanaan penelitian ini.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian
------------	------------------------------------	--------------	-------------------------

1.	(Mona et al. 2023)	Pengembangan Media MOGA (Monopoli <i>Game</i>) pada Materi Pancasila Kelas III SDN 31 Cakranegara	Menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli materi mencapai 90,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Respon guru terhadap media MOGA juga sangat positif dengan persentase 91,6%, sehingga dinyatakan sangat praktis.
----	--------------------	--	---

2.	(Rahayuningsih et al. 2025)	Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media MONCER memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 85,54% dengan kualifikasi “Sangat Layak”, sehingga memenuhi syarat sebagai media yang berkualitas dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran bertema budaya. Selain kelayakan media, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 62,42 meningkat menjadi 83,55 pada posttest,
3.	(Anggraini et	Pengembangan	Menunjukkan bahwa media

	al. 2022)	Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar	pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan di kelas. Berdasarkan hasil validasi ahli media, produk ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,3% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi juga menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, yaitu sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak, yang menandakan bahwa isi materi sesuai, akurat, dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS. Selain itu, berdasarkan respon siswa, media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,97%.
4.	(Kusuma et al. 2024)	Pengembangan Media	Menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak

		Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek	digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi, media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi materi mencapai 95%, yang juga termasuk kategori sangat layak. Pada uji coba kelompok kecil, media ini memperoleh persentase sebesar 92%, sehingga dapat dinyatakan bahwa media Engklek Monopoli berbasis etnopedagogi Sasak sangat praktis.
--	--	---	--

2.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung, ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu rendahnya minat belajar siswa. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah, serta penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat monoton. Hal ini berdampak

pada respons belajar siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang menarik dan sebagian siswa terlihat kurang fokus, bahkan melamun saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

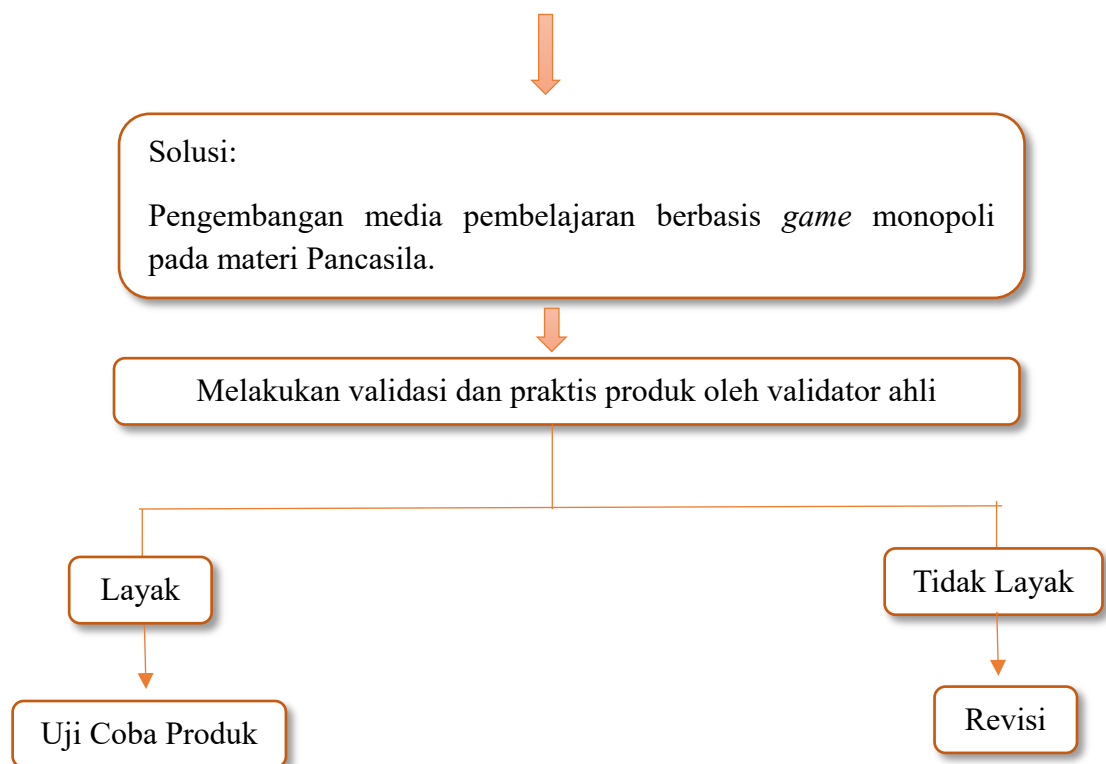
Selain berdasarkan hasil wawancara, peneliti juga melalui observasi langsung di kelas menemukan adanya perilaku siswa yang menunjukkan kurangnya sikap menghargai terhadap guru maupun teman sebaya. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman ketika pembelajaran berlangsung, serta kurang menunjukkan sikap saling menghargai dalam kegiatan diskusi atau kerja kelompok. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai Pancasila, seperti sikap menghormati, toleransi, dan kerja sama, belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa sehari-hari di lingkungan sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar guna membantu menumbuhkan keaktifan, sikap saling menghargai, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game* monopoli yang dirancang untuk menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan.

Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada:

Fenomena Dilapangan:

1. Rendahnya minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran dikarenakan jarang penggunaan media.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa *game* monopoli pada materi Pancasila kelas IV dengan semenarik mungkin

- b. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa *game* monopoli pada materi Pancasila kelas IV dengan uji kevalidan
- c. Media pembelajaran akan dikembangkan berupa *game* monopoli pada materi Pancasila kelas IV dengan uji kepraktisan

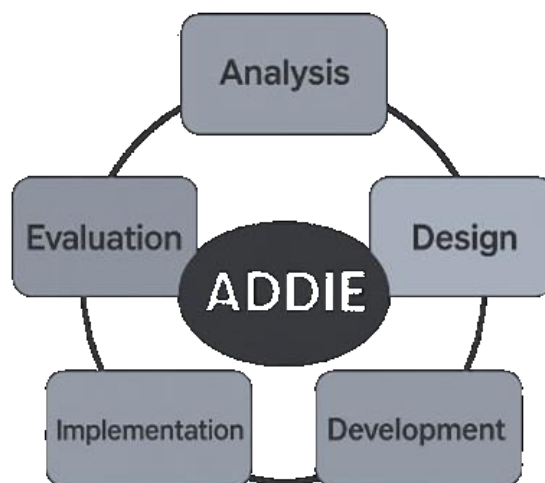
BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, yang dikenak dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan atau *R&D* adalah penelitian yang dilakukan untuk membuat suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada, lalu menguji apakah produk tersebut efektif digunakan. Dalam bidang pendidikan, *R&D* digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran atau metode pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* pertama kali dikembangkan oleh *Florida State University* pada tahun 1975 atas prakarsa *Center for Educational Technology*. Pengembangannya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pelatihan militer di Amerika Serikat Molenda (2003) dalam (Siregar 2025). Model *ADDIE* terdiri atas lima langkah yaitu: 1. *Analysis* (Analisis), 2. *Design* (Perancangan), 3. *Development* (Pengembangan), 4. *Implementation* (Implementasi), 5. *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 050649 yang beralamatkan di Simpang Pulo Rambung, Desa Simpang Pulo Rambung, Kecamatan Bahorok, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara. Peneliti memilih lokasi ini dengan beberapa pertimbangan. Pertama, peneliti ingin menghadirkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Kedua, media pembelajaran berupa *game* monopoli Pancasila diharapkan mampu membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila secara lebih menarik dan bermakna.

3.2.2 Sumber Data dan Penelitian

Data adalah dasar yang sangat penting dalam penelitian karena baik kualitas maupun ketepatannya berdampak pada keabsahan dan ketepatan hasil

yang didapat. Proses pengumpulan serta analisis data yang teliti sangat diperlukan untuk menghasilkan penelitian yang berharga (Sulung 2024). Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan sumber data yang terdiri atas subjek penelitian dan objek penelitian.

3.2.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *Game* monopoli Pancasila yang digunakan pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas IV di SDN 050649 Sp. Pulo Rambung, yang terdiri dari 21 orang siswa. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh tiga validator, yaitu satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan guru kelas IV.

3.2.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa *game* monopoli pada pembelajaran PPKn yaitu “Pancasila”.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan seperangkat alat ukur yang digunakan secara terstruktur untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket. Angket tersebut diberikan kepada beberapa pihak ahli untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan, yang meliputi ahli media, ahli materi, serta tanggapan dari guru dan peserta didik.

3.2.2.3 Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran

1. Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi (materi), mengevaluasi kevalidan materi yang disajikan dalam bahan ajar, serta memperoleh saran atau masukan dari validator terkait materi pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam validasi ahli materi disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Aspek	Item
1.	Pembelajaran	Ketertarikan materi dengan kegiatan belajar siswa	1, 2
		Manfaat materi bagi pemahaman siswa	3, 4
2.	Materi	Kesesuaian materi dengan capain pembelajaran	5, 6
		Kebenaran dan kelengkapan materi yang terdapat pada kartu <i>Game</i> monopoli	7, 8
		Kejelasan materi yang disajikan	9, 10
Jumlah			10

Sumber : (Nurmalia et al. 2022).

2. Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai dan mengukur ketepatan penggunaan bahasa dalam proses pembuatan dan pengembangan media ular tangga. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui apakah bahasa yang digunakan telah sesuai dengan kaidah kebahasaan, serta untuk memperoleh masukan atau saran dari validator dari aspek bahasa terhadap

media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Aspek	Item
1.	Ketepatan Kata	Penggunaan kata sudah tepat dan mudah dipahami	1, 2, 3
2.	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4, 5,
3.	Perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan	6, 7
Jumlah			7

3. Validasi Ahli Desain Media

Instrumen validasi ahli desain media digunakan untuk mengevaluasi tingkat kevalidan aspek kegrafikan pada media serta untuk memperoleh saran dan masukan dari validator terkait desain media yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam validasi desain bahan ajar disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Aspek	Item
1.	Penggunaan Media	Media <i>Game</i> monopoli mudah digunakan oleh siswa	1, 2
		Aturan dan cara bermain mudah dipahami	3, 4
2.	Tampilan Media	Kejelasan bentuk dan fungsi <i>Game</i> monopoli	5, 6
		Kemenarikan tampilan media <i>Game</i> monopoli	7, 8

3.	Kualitas Media	Bahan media kuat dan tidak mudah rusak	9
		Media aman dan tahan digunakan berulang kali	10
Jumlah			10

Sumber : (Nurmalia et al. 2022)

3.2.3.2 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran

1. Angket Respon Guru

Angket respons guru diberikan kepada guru pada saat pelaksanaan uji coba produk yang telah dikembangkan. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket respons guru disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Instrumen Respon Guru

No.	Indikator	Aspek	Item
1.	Media	Tampilan media <i>Game</i> monopoli menarik	1, 2, 3
		Kemudahan penggunaan media <i>Game</i> monopoli	4, 5
2.	Materi	Kejelasan penyajian materi pada media	6, 7
		Materi pada media <i>Game</i> monopoli mudah dipahami	8, 9, 10
3.	Manfaat	Media <i>Game</i> monopoli membantu proses belajar siswa	11, 12
		Media <i>Game</i> monopoli meningkatkan minat belajar siswa	13, 14, 15
Jumlah			15

2. Angket Respon Siswa

Angket respons siswa diberikan kepada siswa pada saat pelaksanaan uji coba produk. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket respons siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator	Aspek	Item
1.	Media	Tampilan media <i>Game</i> monopoli menarik bagi siswa	1, 2, 3
		Media <i>Game</i> monopoli mudah digunakan saat pembelajaran	4, 5
2.	Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami siswa	6, 7
3.	Pembelajaran	Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	8, 9
		Tanggapan siswa terhadap <i>Game</i> monopoli	10, 11, 12, 13, 14, 15
Jumlah			15

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data berupa angka yang diolah melalui analisis kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan diperoleh dari hasil penilaian para ahli dengan menggunakan skala Likert 1–5 untuk menilai media berdasarkan pernyataan yang telah disusun. Adapun kriteria penilaian yang digunakan meliputi skor 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang. Selanjutnya, dilakukan

perhitungan persentase dari nilai rata-rata menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Hasil Validasi Ahli

Skor Dalam Presentase	Kriteria Validasi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
<20%	Tidak Valid

Sumber : Arikunto dalam (Susanti 2021)

Data hasil respon siswa dan guru dinilai menggunakan skala Likert 1–5 Selanjutnya, perhitungan persentase angket dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Kepraktisan (x)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.7 Kriteria Nilai Kepraktisan Guru dan Siswa

Skor Dalam Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
<20%	Tidak Praktis

Sumber : Arikunto dalam (Susanti 2021)

3.3 Rancangan Produk

3.3.1 Pengujian Internal

a. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *game* monopoli. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang termuat dalam media telah sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai secara tepat. Melalui validasi ahli materi, peneliti memperoleh masukan dan saran yang berguna dalam menyempurnakan materi pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU.

b. Ahli Desain Media

Validasi oleh ahli desain media bertujuan untuk menilai kelayakan tampilan, desain, dan komponen media pembelajaran berbasis *game* monopoli yang telah dikembangkan. Penilaian ini mencakup aspek visual, kemenarikan, serta kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Masukan dan saran dari ahli desain media digunakan sebagai bahan perbaikan agar media *game* monopoli menjadi lebih menarik dan efektif. Validasi ini dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU.

c. Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *game* monopoli. Penilaian difokuskan pada kejelasan bahasa, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar, serta dan struktur kalimat yang tepat. Masukan dari ahli bahasa digunakan untuk memperbaiki redaksi agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSU.

3.3.2 Pengujian Eksternal

a. Angket Respons Guru

Angket respons guru diberikan setelah pelaksanaan uji coba produk *game* monopoli. Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran dengan menggunakan media *game* monopoli serta memperoleh pendapat guru mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang memanfaatkan media tersebut. Melalui angket ini, peneliti memperoleh masukan dan saran dari guru sebagai bahan evaluasi guna mengetahui tingkat kepraktisan media *game* monopoli.

b. Angket Respons Siswa

Angket respons siswa diberikan setelah pelaksanaan uji coba produk *game* monopoli. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap proses pembelajaran yang menggunakan

media *game* monopoli. Hasil angket respons siswa digunakan untuk melihat tingkat ketertarikan, keterlibatan, serta respon siswa terhadap penggunaan media *game* monopoli dalam pembelajaran.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang melatarbelakangi pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn masih membutuhkan media yang inovatif dan menarik untuk membantu menanamkan nilai-nilai Pancasila secara nyata dalam perilaku siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa *game* monopoli Pancasila yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, dilakukan serangkaian langkah dalam pengembangan media pembelajaran yang meliputi perancangan komponen media, penyusunan materi media, serta perancangan instrumen penelitian.

a. Perancangan Komponen Media

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berupa *game* monopoli Pancasila dengan menyiapkan format dan komponen utama media. Komponen yang dirancang meliputi judul media, bentuk media permainan monopoli, serta konsep isi gambar pada papan permainan yang disesuaikan dengan materi.

b. Perancangan Materi Media

Pada tahap perancangan materi, peneliti menyusun materi Pancasila yang dituangkan dalam bentuk soal-soal. Materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan dirancang agar dapat membantu siswa memahami serta menerapkan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas bermain.

c. Perancangan Instrumen

Perancangan instrumen dilakukan dengan menyusun angket sebagai alat pengumpulan data. Instrumen kevalidan terdiri atas angket penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Sementara itu, instrumen kepraktisan berupa angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kepraktisan penggunaan media *game* monopoli Pancasila dalam pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media *Game* monopoli Pancasila sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakannya. Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *game* monopoli Pancasila. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh tiga validator, yaitu satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan satu orang guru kelas IV. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media *game* monopoli Pancasila yang telah direvisi dan dinyatakan layak digunakan kemudian diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SDN 050649 Sp. Pulo Rambung. Media digunakan dalam proses pembelajaran untuk melihat respon siswa dan guru terhadap penggunaan *game* monopoli Pancasila.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media *game* monopoli Pancasila yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli serta angket respon guru dan siswa. Hasil evaluasi digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan penggunaan media *game* monopoli Pancasila dalam pembelajaran PPKn

3.4.2 Pengujian Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di SDN 050649 Sp. Pulo Rambung pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran berupa *game* monopoli Pancasila. Kegiatan pengujian dilakukan pada siswa kelas IV sebagai populasi penelitian, dengan jumlah sampel sebanyak 21 orang siswa. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan, yang dianalisis menggunakan rumus perhitungan kepraktisan sesuai dengan prosedur yang telah disiapkan oleh peneliti.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan						
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April
1.	Observasi Awal							
2.	Pengajuan Judul							
3.	ACC Judul							
4.	Penyusunan Proposal							
5.	Bimbingan Proposal							
6.	ACC Proposal							
7.	Seminar Proposal							
8.	Penelitian							
9.	Penyusunan Skripsi							
10.	Bimbingan Skripsi							
11.	ACC Sidang Skripsi							
12.	Sidang Meja Hijau							

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran Monopoli dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) tahap analisis (analysis), (2) tahap desain (design), (3) tahap pengembangan (development), (4) tahap implementasi (implementation), dan (5) tahap evaluasi (evaluation). Namun, pada penelitian ini proses pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap implementasi karena keterbatasan waktu sehingga tahap evaluasi tidak dilakukan secara menyeluruh.

4.1.1 Tahap Analisis

Pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu: (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi, dan (c) analisis karakteristik siswa.

4.1.1.1 Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti menganalisis kurikulum yang digunakan di SDN 050649 Simpang Pulo Rambung. Kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan

dan karakteristik peserta didik. Adanya kurikulum dalam pembelajaran membantu guru dalam menentukan tujuan pendidikan yang ingin dicapai oleh lembaga pendidikan. Tujuan ini mencakup pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diharapkan dapat berkembang pada diri siswa.

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen	
Pancasila	<p>Peserta didik mampu mengidentifikasi makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik juga diharapkan mampu menunjukkan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila.</p>

Mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, selanjutnya disusun tujuan pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi makna setiap sila dalam Pancasila
2. Peserta didik dapat menyebutkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3. Peserta didik dapat menunjukkan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila

4.1.1.2 Analisis Materi

Pada tahapan analisis materi, peneliti menentukan materi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran PPKn. Materi yang digunakan dalam pengembangan media monopoli ini adalah makna sila-sila Pancasila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini dirancang agar dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan belajar yang lebih menarik dan interaktif.

4.1.1.3 Analisis Karakter Siswa

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung, diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV adalah 21 orang, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, dengan rata-rata usia sekitar 9–10 tahun. Pada usia tersebut, siswa membutuhkan pembelajaran dengan suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak menjadi monoton dan membosankan bagi mereka. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar.

4.1.2 Tahap Desain

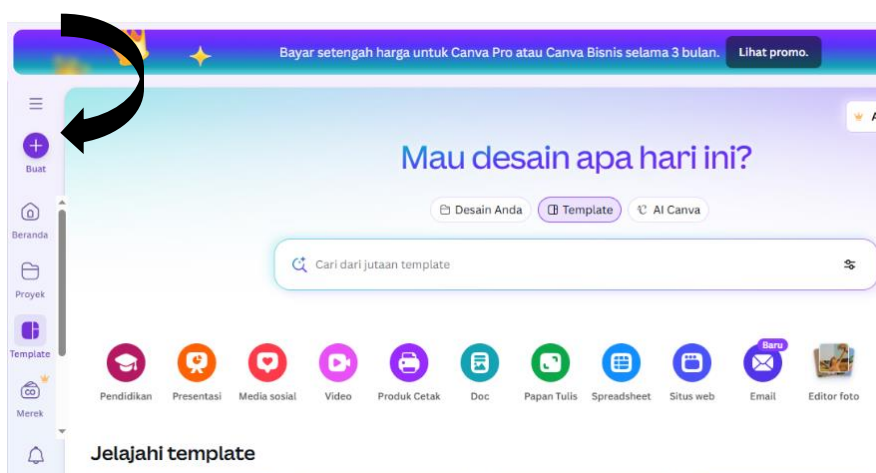
Dalam fase ini, peneliti memulai perancangan alat bantu pembelajaran berupa media permainan monopoli yang direncanakan untuk dikembangkan. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk mempersiapkan desain media pembelajaran yang akan digunakan dalam

proses pembelajaran. Perancangan media ini mencakup beberapa langkah utama yang akan dilakukan oleh peneliti.

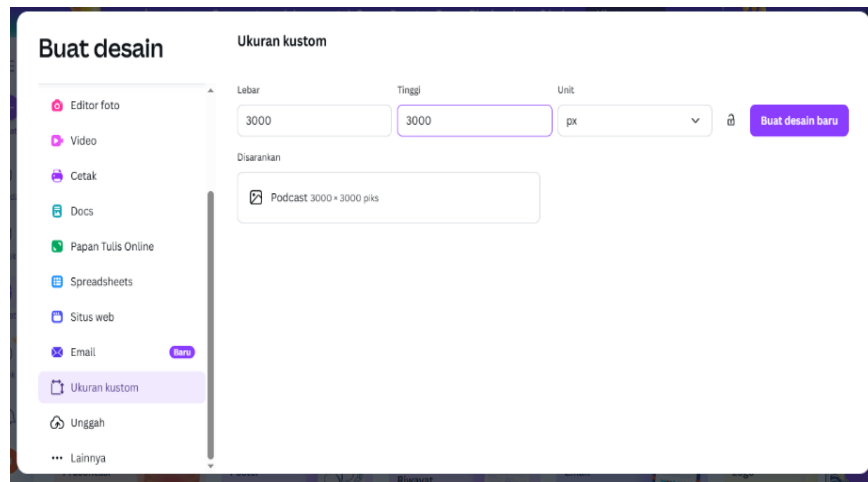
4.1.2.1 Langkah-langkah Pembuatan Monopoli

Dalam pembuatan media monopoli, tentunya tidak mudah karena banyak hal yang harus dipersiapkan, mulai dari rancangan atau desain media, pemilihan warna yang menarik, serta pemilihan gambar yang relevan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Langkah-langkah pembuatan media monopoli adalah sebagai berikut:

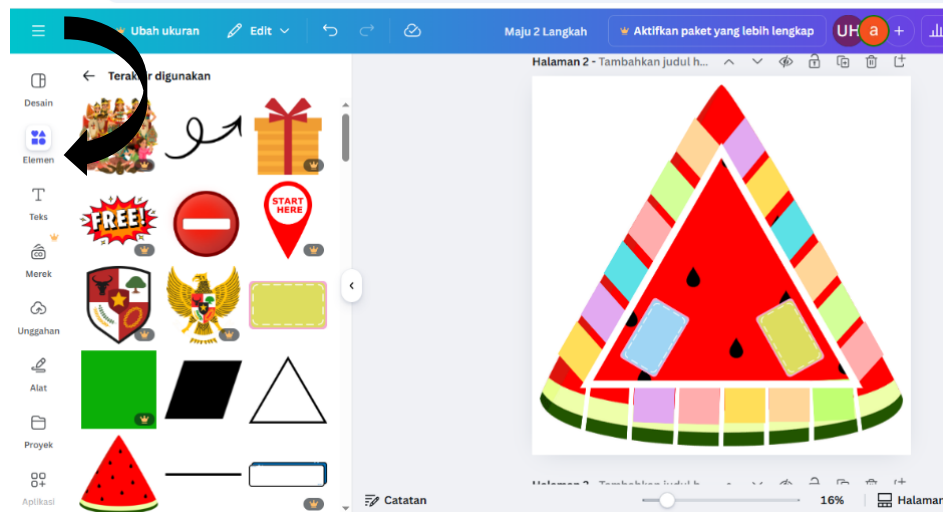
1. Menentukan tema atau materi yang akan dijadikan isi dalam media monopoli yang akan disampaikan kepada siswa.
2. Melakukan proses desain media yang dapat dibuat menggunakan Canva sebagai media editor untuk merancang tampilan papan monopoli, kartu soal, dan aturan permainan.
3. Tampilan ketika sudah masuk Aplikasi Canva di Laptop lalu klik buat untuk desain manual.



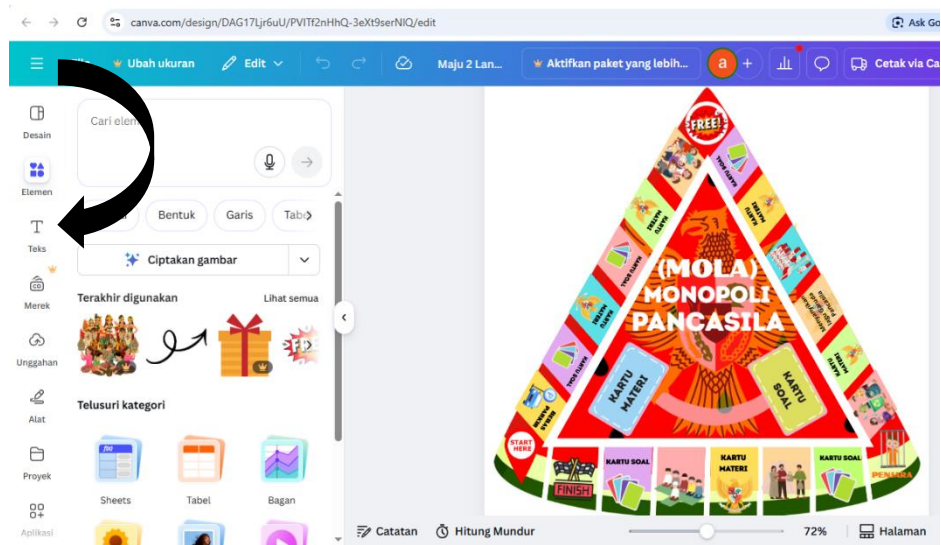
6. Custom ukuran Monopoli



7. Klik elemen lalu cari potongan semangka yang berbentuk segitiga dan elemen lain yang warnanya disesuaikan dengan keinginan sebagai dasar.

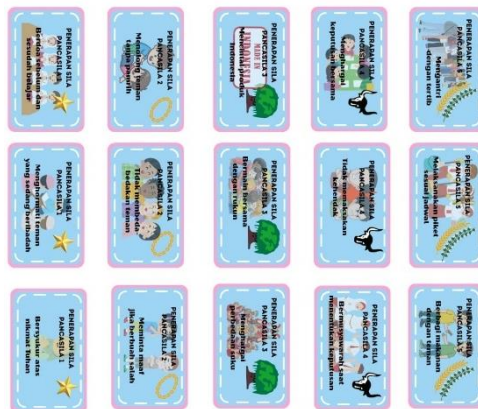


8. Klik elemen lagi untuk mengisi elemen dasar seperti gambar garuda Pancasila, hadiah, start dan finish, serta klik teks untuk menambahkan tulisan.



9. Selanjutnya mendesain kartu soal, kartu materi dan petunjuk permainan yang juga menggunakan fitur elemen + teks.

KARTU MATERI



KARTU SOAL




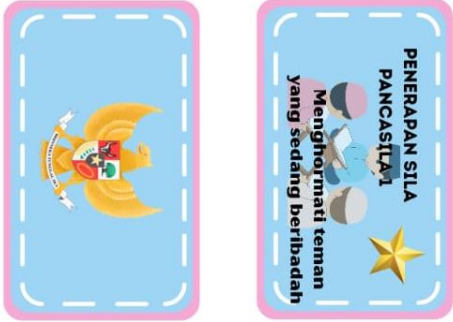
4.1.2.2 Merancang Media Monopoli

Dalam fase ini, peneliti memulai perancangan media pembelajaran berupa media permainan monopoli yang akan dikembangkan lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain produk yang mencakup informasi tentang materi makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari pada pembelajaran PPKn.


Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran Monopoli

No.	Rancangan	Keterangan
1.		Tampilan pada papan media monopoli dilengkapi dengan beberapa gambar yang menarik serta judul MOLA (Monopoli Pancasila) pada bagian tengah. Papan permainan ini memiliki 9 petak yang terdiri dari petak start, kartu soal, kartu materi, bebas parkir, penjara, petak lagu, petak gambar, dan petak finish. Desain papan dibuat berwarna dan menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2.		Media monopoli ini dibuat

		<p>menggunakan bahan kayu yang dirancang berbentuk lipat sehingga dapat dibuka dan ditutup. Bagian dalam media berfungsi sebagai tempat penyimpanan untuk berbagai komponen permainan seperti pion, dadu, serta kartu-kartu (kartu soal dan kartu materi). Desain ini membuat media lebih praktis, rapi, dan mudah dibawa serta digunakan dalam proses pembelajaran.</p>
3.		<p>Terdapat aturan cara bermain media monopoli. Permainan monopoli ini memiliki aturan yang sedikit berbeda dari permainan monopoli pada umumnya. Pada papan monopoli ini terdapat kartu pertanyaan, kartu materi, serta beberapa petak seperti petak gambar, petak lagu, bebas parkir, penjara, dan finish yang harus diikuti oleh pemain sesuai dengan petak yang ditempati.</p>

4.		<p>Tampilan kartu materi pada media monopoli berisi penjelasan singkat mengenai penerapan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang disertai dengan gambar ilustrasi. Setiap kartu memuat contoh perilaku yang mencerminkan nilai dari masing-masing sila Pancasila, seperti berdoa sebelum belajar, menghormati teman yang berbeda agama, menghargai perbedaan suku, bermusyawarah untuk mencapai keputusan bersama. Tampilan belakang seluruh kartu materi pada media monopoli dilengkapi dengan gambar burung Garuda. Desain ini dibuat untuk memperkuat keterkaitan media dengan materi Pancasila serta menambah daya tarik visual bagi siswa saat menggunakan media pembelajaran tersebut.</p>
----	---	--

5.		<p>Tampilan depan kartu soal pada media monopoli ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi Pancasila. Setiap kartu memuat pertanyaan tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan sebagai bagian dari permainan dalam media pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan tersebut bertujuan untuk melatih pemahaman siswa terhadap sila-sila Pancasila serta mendorong siswa untuk berpikir dan menjawab sesuai dengan nilai yang terkandung dalam setiap sila. Tampilan belakang seluruh kartu soal pada media monopoli disertai dengan gambar kaca pembesar sebagai simbol mencari atau menemukan jawaban.</p>
----	---	---

6.		<p>Pion pada media monopoli ini terbuat dari akrilik pada bagian gambar atas yang menampilkan berbagai simbol, serta menggunakan alas dari kayu berbentuk bulat. Pion ini berfungsi sebagai penanda posisi setiap pemain selama permainan berlangsung. Sedangkan dadu terbuat dari kayu berbentuk kubus dengan titik angka pada setiap sisinya yang digunakan untuk menentukan jumlah langkah pemain dalam permainan.</p>
----	---	---

4.1.2.3 Menyusun Instrumen Evaluasi Terhadap Media Pembelajaran

Instrumen disusun untuk mengidentifikasi dan melakukan evaluasi secara terstruktur terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Alat ukur yang digunakan melalui proses validasi meliputi instrumen penilaian dari ahli desain media, ahli bahasa, dan ahli materi. Selain itu, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, digunakan instrumen berupa angket respon dari guru dan siswa.

4.1.2.4 Menyusun RPP

Kualifikasi Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) mencakup beberapa komponen penting yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, terarah, dan bermakna. Rencana Pembelajaran Mendalam disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya yang bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Pada tahap ini dijelaskan aspek-aspek utama yang meliputi validitas media pembelajaran monopoli, yaitu validasi oleh ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Ketiga data tersebut disusun secara sistematis sebagai berikut:

4.1.3.1 Uji Kevalidan

Pada tahap ini, media pembelajaran monopoli akan melalui proses validasi untuk mengetahui kelayakannya sebelum digunakan. Proses ini melibatkan tiga validator, yaitu ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, ahli desain media menilai tampilan dan kemenarikan media, sedangkan ahli bahasa menilai penggunaan bahasa. Validator berasal dari dosen yang memiliki keahlian sesuai bidangnya, sehingga media dapat diperbaiki berdasarkan saran yang diberikan.

Tabel 4.3 Validator Media Pembelajaran

No.	Nama Validator	Validasi
1.	Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd	Ahli Materi
2.	Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	Ahli Desain Media
3.	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa

4.1.3.2 Validasi Ahli Desain Media

Validasi ahli desain media bertujuan untuk menilai kesesuaian desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan memiliki daya tarik dan keunikan serta untuk memperoleh masukan dan saran terkait desain yang digunakan pada media monopoli. Adapun yang melakukan validasi desain pada media pembelajaran monopoli adalah Dr. Muhammad Arifin, M.Pd, yang merupakan dosen di UMSU. Validasi dilakukan pada tanggal 3 Maret 2026 dengan hasil penelitian sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$V = 96\%$$

Tabel 4.4 Hasil Ahli Desain Media

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd	48	50	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi desain media oleh ahli menunjukkan bahwa desain media yang disajikan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 96%. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3.3 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran monopoli. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan dan saran terkait materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang melakukan validasi materi pada media pembelajaran monopoli ini adalah Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen di UMSU. Validasi dilakukan pada tanggal 6 Maret 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$V = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$V = 84\%$$

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd	42	50	84%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan dinyatakan sangat valid dengan tingkat kevalidan sebesar 84%. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian selanjutnya dilakukan validasi bahasa, di mana produk yang telah selesai kemudian divalidasi menggunakan lembar angket yang memuat aspek-aspek penilaian serta berisi masukan dan saran sebagai bahan evaluasi. Adapun yang melakukan validasi bahasa pada media pembelajaran monopoli adalah Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd, yang merupakan dosen di UMSU. Validasi dilakukan pada tanggal 7 Februari 2026 dengan hasil sebagai berikut:

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

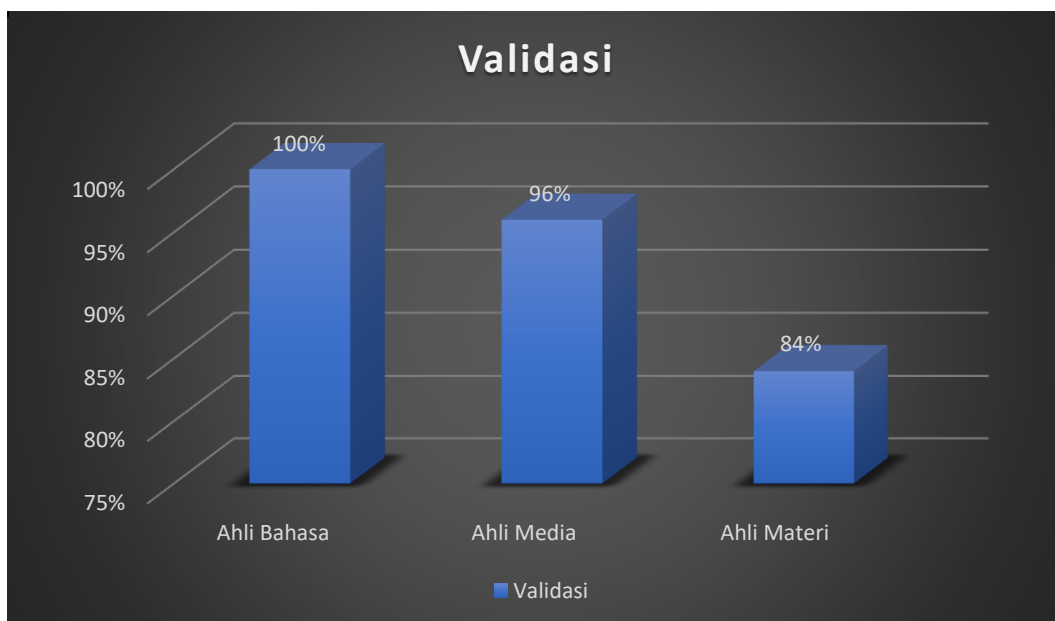
$$V = \frac{35}{35} \times 100\%$$

$$V = 100\%$$

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Amin Basri S.Pd. I., M.Pd	35	35	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dinyatakan sangat valid dengan tingkat kevalidan sebesar 100%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dinilai valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kevalidan media pembelajaran monopoli ditunjukkan pada tabel di bawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Validasi Ahli Bahasa, Media, Materi

Berdasarkan Gambar 4.1 dapat diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran yang ditinjau dari beberapa aspek validasi. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% yang menunjukkan kategori layak. Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa mencapai 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 96% dan juga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli dinyatakan memenuhi syarat untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran bersama siswa.”

Tabel 4.7 Temuan Dari Seluruh Ahli Validator

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Dr. Muhammad	48	50	96%	Sangat Valid

Arifin, M.Pd				
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	35	35	100%	Sangat Valid
Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd	42	50	84%	Sangat Praktis

Media yang dikembangkan telah melalui satu kali proses validasi, meliputi validasi desain media dengan satu kali revisi, validasi materi, dan validasi bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek desain memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, validasi bahasa memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid, dan validasi materi memperoleh nilai 84% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, pengembangan media monopoli dilaksanakan pada Senin, 9 Maret 2026 di kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua jam pelajaran (setara dengan 2×35 menit). Fokus pembelajaran pada kegiatan ini adalah materi Pancasila dengan menggunakan Rencana Pembelajaran Mendalam yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kemudahan penggunaan media pembelajaran monopoli. Beberapa langkah dalam proses implementasi produk meliputi: (1) uji coba

produk yang mencakup tingkat kepraktisan dari sisi pendidik dan peserta didik. Uji coba kepraktisan ini melibatkan 1 responden guru kelas dan 21 responden siswa kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung. Berikut ini merupakan hasil dari instrumen uji coba kepraktisan.

4.1.1.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini diperoleh menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan } (x) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$x = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$x = 97\%$$

Tabel 4.8 Hasil Angket Kepraktisan Guru

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Rizki Fauziah Hrp, S.Pd	73	75	97%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru di atas, maka persentase nilai kepraktisan guru adalah 97% dengan kriteria praktis digunakan. Oleh karena itu, media pembelajaran monopoli yang dikembangkan dinilai praktis untuk digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat diterapkan dan digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas.

4.1.1.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba peserta didik pada media pembelajaran monopoli dilakukan di kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung dengan jumlah 21 siswa sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran monopoli ini diperoleh menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

$$\text{Kepraktisan } (x) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$x = \frac{1479}{1575} \times 100\%$$

$$x = 93\%$$

Tabel 4.9 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
Siswa Kelas IV	1479	1575	93%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa, respon siswa menunjukkan bahwa hasil sebesar 93% dengan kriteria praktis digunakan pada media pembelajaran monopoli dengan materi Pancasila di kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, bagian ini membahas evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik di kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media monopoli yang dirancang berdasarkan model ADDIE. Namun, dalam penelitian ini model ADDIE dimodifikasi oleh peneliti menjadi empat tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, karena langkah-langkah dalam model tersebut tersusun secara sistematis dan terorganisir dengan baik.

4.2.1 Proses Pengembangan Media Monopoli

Media monopoli yang telah dikembangkan mengikuti pendekatan model ADDIE yang memiliki lima tahapan. Namun, dalam penelitian ini peneliti membatasinya hanya sampai empat tahapan, yaitu analysis, design, development, dan implementation, karena adanya keterbatasan waktu yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Pada tahap analysis, peneliti menganalisis tiga komponen utama, yaitu analisis kurikulum, analisis materi yang akan diajarkan, serta analisis karakteristik siswa. Hal ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap kedua yaitu design, yang merupakan tahap perancangan produk yang akan dibuat. Tahap ketiga adalah development, yaitu tahap mewujudkan rancangan yang telah disusun menjadi produk nyata. Tahap terakhir yaitu implementation, di mana produk yang telah dikembangkan diuji untuk melihat tampilan dan fungsinya. Produk tersebut juga divalidasi oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.

4.2.2 Tingkat Kevalidan Media Monopoli

Validasi dilakukan hingga tahap implementasi saja karena adanya keterbatasan waktu dalam pelaksanaan penelitian. Media monopoli yang dikembangkan telah divalidasi oleh tiga orang ahli dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang memiliki bidang keahlian berbeda, yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi.

Validasi desain media dilakukan oleh Dr. Muhammad Arifin, S.Pd., M.Pd, yang merupakan dosen di UMSU. Validasi ini bertujuan untuk menilai kesesuaian dan kualitas desain media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan, tingkat validitas dari ahli desain media mencapai 96%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang nilai 90%–100%.

Selanjutnya, validasi bahasa dilakukan oleh Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd, yang juga merupakan dosen di UMSU. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran monopoli. Berdasarkan hasil perhitungan, tingkat validitas dari ahli bahasa mencapai 100%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid” dengan rentang nilai 90%–100%.

Adapun validasi materi dilakukan oleh Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd., dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Proses ini dilakukan dengan menilai kesesuaian isi materi pada media monopoli dalam pembelajaran Pancasila. Berdasarkan hasil perhitungan, tingkat

validitas dari ahli materi mencapai 84% dengan kategori “sangat valid” pada rentang 90%–100%.

4.2.3 Tingkat Kepraktisan Media Monopoli

Setelah media tersebut melewati uji kelayakan dari para ahli, tahap berikutnya adalah uji coba kepraktisan yang dilakukan kepada guru dan siswa. Penilaian angket respon guru dilakukan oleh wali kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung, sedangkan respon siswa melibatkan 21 siswa, yang meliputi 12 siswa perempuan dan 9 orang laki-laki sebagai responden. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2026.

Pada tahap implementasi, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian dengan persentase sebesar 97%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan. Secara keseluruhan, hasil uji coba yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan adanya tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli di kelas IV SDN 050649 Simpang Pulo Rambung.

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli efektif dan relevan digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini terlihat dari tingkat validitas yang diberikan oleh para ahli serta tingkat kepraktisan yang dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses

pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian mengenai pengembangan media monopoli pada siswa kelas IV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media monopoli dilakukan dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dilaksanakan secara sistematis. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, serta kesesuaian dengan kurikulum. Pada tahap desain, peneliti merancang media monopoli menggunakan aplikasi Canva yang meliputi perancangan papan permainan, penyusunan materi, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa yang menunjukkan bahwa media layak digunakan. Selanjutnya, media diuji coba pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa.
2. Validitas media pembelajaran monopoli dapat dilihat dari hasil validasi oleh para ahli. Hasil validasi ahli desain memperoleh skor 96%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 84%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media monopoli yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Kepraktisan penggunaan media monopoli terlihat dari respon guru dan siswa. Hasil respon guru mencapai 97% dan respon siswa 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli mudah digunakan, efektif, serta dapat membantu proses pembelajaran pada materi makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Saran

Mengacu pada temuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli pada siswa kelas IV, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran di sekolah, media monopoli dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran PPKn agar lebih menarik dan interaktif.
2. Media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap media monopoli dengan menambahkan variasi materi lain agar dapat digunakan pada berbagai kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gani. 2023. "Metode Pembelajaran PKn SD Al-Wasliyah 11 Amplas Abdul." 3(1):140–50.
- Abdul Wahid. 2023. *Buku Ajar Konsep Dasar PKN SD*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Abrika, Viqa Velvi. 2024. "Pengembangan Media Monopoli Pantun (Monotun) Untuk Keterampilan Menulis Pantun Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar." *Jpgsd* 12:154–63.
- Adam, Adiyana, Iain Ternate, and Maluku Utara Indonesia. 2023. "Analisis Dinamika Perkembangan Kurikulum Di Indonesia Adiyana Adam 1 ,Wahdiah 2 IAIN Ternate, Maluku Utara.Indonesia." 9(6):723–35.
- Admin. 2023. "Media Pembelajaran Dan Jenis-Jenisnya." <https://share.google/pinU3N92nMtpQcrSX>.
- Alfi, Lalu, Sandi Kusuma, Muhammad Tahir, and Muhammad Sobri. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek." 5(3).
- Amaliyah, Sania. 2021. "Konsep Pendidikan Keluarga Menurut Ki Hadjar Dewantara." 5:1766–70.
- Amandatriya Nissa Adilah, and Minsih. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar." 6(3):5076–85.
- Anggraini, Meina Candra, Firosalia Kristin, Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen, and Satya Wacana. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." 5:4207–13.
- Annisa, Fasahah Nabila Lubis & Nurlaila. 2024. "Pentingnya Media Pembelajaran Lingkaran Putaran Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dan Tercela Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MI." 2(2):7–16.
- Aprita, Marsela, Heri Kurnia, and Joko Wahono. 2023. "Penerapan Metode Pembelajaran PPKn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri 3 Imogiri." 3(2):48–58.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, Fien Pongpalilu. 2023. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. edited by A. J. Efitra. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Arista Selly Maharani, Salsa Umi Nasuha², dan Shilvi Rizky Maulida. 2024. "Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar." 11(1):76–83.
- Aryanto, Herdi, Meyla Dewi Azizah, Vicky Annisa Nuraini, and Ledy Sagita. 2021. "Inovasi Tujuan Pendidikan Di Indonesia." 2(10):1430–40.
- Ayu, Diah, and Trisna Sukmayadi. 2023. "Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membentuk Kepribadian Gen Z Di Era 5 . 0." 10(2).
- Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Siti Istiningsih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas IV SD Development." 16(2):170–75. doi:10.29303/jpm.v16i2.2446.
- Baedowi, Sunan, and Wawan Priyanto. 2023. "Jurnal Basicedu." 7(4):2636–49.
- Busthomi, Yazidul. 2023. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam." 4(3):48–58.
- Dahnial, Irfan. 2021. "Educational Technology Resilience in Building Character in Elementary School Teacher Education Study Program in the 21st Century." 2948–58.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." 1(1):282–94.
- Fadhilla, R. Khayla, Azahra Firmansyah, Dinie Anggraeni Dewi, and Muhammad Irfan. 2024. "Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Di Era Globalisasi Pada Siswa Sekolah Dasar." 2(1):27–38.
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya. 2023. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." 1(2).
- Fahrid Maruf Alfiyana, Dinie Anggraeni Dewi. 2021. "Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan Pada Anak Sekolah Dasar." 5(2):303–5.
- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, Mas'odi Mas'odi. 2024. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Fahrin." 15(2):211–22.
- Fauziah, Agni Zein, Universitas Pendidikan, Indonesia Kampus, Daerah Tasikmalaya, and Info Artikel. 2023. "Implementasi Pembelajaran Pkn Dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar." 4:19–24.
- Fikry, Muhammad, Muhammad Naharuddin Arsyad, Nurcholis Sunuyeko, Universitas Insan, Budi Utomo, Kota Malang, and Jawa Timur. 2024. "Pengembangan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Minat Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP." 9(3):1574–82.
- Gogik, Bina. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi."

10(2):99–106.

Hadi, Kammiss. 2022. *Manfaat Media Pembelajaran*.

Haeriyatul Mona, Arjudin, Khairun Nisa, Prayogi Dwina Angga. 2023. “Pengembangan Media Moga (Monopoli *Game*) Pada Materi Pancasila Kelas III SDN 31 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023.” XX:1–15.

Harahap, Khadijah Gani, and Hikmah Pradana. 2024. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa.” 06(03):17218–23.

Hermawati, Eli, and Myrna Apriany Lestari. 2024. “Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar Abstrak.” 3(2):67–71.

Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Agariadne Dwinggo Samala, Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. 2022. “Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5 . 0.” 4(2):3011–24.

Kanjuruhan, Universitas Pgri, Universitas Pgri Kanjuruhan, and Universitas Pgri Kanjuruhan. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Yessi Lovita Mada Lena Djoko Adi Susilo Sri Hariyani Pendahuluan Matematika Adalah Suatu Ilmu Yang Luas Sebagai Dasar Perkembangan.” 121–40.

Kunaifi, M. Hatta, and M. Furqon Wahyudi. 2024. “Analisis Kesiapan Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Pertama.” 1(2):12–25.

Kurnia Heri, Ahmad Nasir Ari Bowo, Nuryati. 2021. “Model Perencanaan Pembelajaran PPKn Berbasis Literasi Heri.” 5(2):733–40.

Kurniawati, Fitria Nur Auliah. 2022. “Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi.” 13:1–13.

Kusumawati, Intan, and Desi Mardianti. 2025. “Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn).” 16(2):252–63.

Lestari, Yessy, and Eka Yusnaldi. 2024. “Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa.” 13(001):343–54.

Liputan6. 2024. “Tujuan Media Pembelajaran: Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar.” <https://share.google/z9E93d5HhSn6es2iG>.

Lisnawati, Ai, Yayang Furi Furnamasari, and Dinie Anggraeni Dewi. 2022. “Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SD.” 6(1):652–56.

Maria, Ulfa Lubis. 2023. “Education and Learning Journal.” 2:691–95.

- Maulidi, Roihatul Parida, Dhena Delviana Aulia, and Ujang Jamaludin. 2022. "Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar." 05(01):469–73.
- Mongkau, Juan Gabriel, Richard Daniel, and Herdi Pangkey. 2024. "Kurikulum Merdeka : Memperkuat Keterampilan Abad 21 Untuk Generasi Emas." 06(04):22018–30.
- Muallif. 2023. "Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Dan Jenis." <https://share.google/CGAnOmRwn4erWROIM>.
- Munthe, Aulia Fitriani, Miftahul Jannah Harahap, Yasmina Fajri, Islam Negeri, and Sumatera Utara. 2023. "Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." 1(1):29–40.
- Nasution, Anisa Rahma. 2025. "Media Pembelajaran, Jenis-Jenisnya Dan Manfaatnya." <https://share.google/sLjSjKs5O0zUAmcz6>.
- Nurmalia, Laily, Anisa Ihza Emorad, and Citra Ayu Lestari. 2022. "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi ' Sumber Energi ' Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI."
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Kampus UNM Gunungsari Jl. Raya Pendidikan 90222: Badan Penerbit UNM.
- Prasetyoaji, Ari, Umar Zaky, and Dwi Nurdiyansyah. 2024. "Efektifitas Bimbingan Kelompok Berbasis *Game* Monopoli Dalam Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa." 1(1):1–14.
- Putri, Dewinta Yulia, Agus Budi Santosa, and Wahyu Nugroho. 2022. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar." 2(2):110–21. doi:10.55933/tjripd.v2i2.185.
- Putri, Diana Nur Septiyawati, and Fitriah Islamiah. 2022. "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Oleh." 2(2):365–76.
- Putu Ida, Nyoman Widiyani. 2021. *Desain Pembelajaran PPKN Di Sekolah Dasar*. Desa Baroh, Kecamatan Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rahayu, Rini, Mega Febriani, and Sya Sobrul. 2024. "Pengaruh Media Monopoli Education Terhadap Minat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." 3:8791–99.
- Rahayuningsih, Puji, Wahyu Hidayah, and Cindy Nurhaliza Primar. 2022. "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." 1(1).

- Rahayuningsih, Sri Haryati, Yazid Firdiawan, and Heri Maria Zulfiati. 2025. "Pengembangan Media Monopoli Cerdas (MONCER) Bertema Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." 10(1):443–50.
- Rapi, Muh, and Eka Damayanti. 2023. "Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar." 15:79–86. doi:10.25134/quagga.v15i1.5105.Received.
- Riyanti Wally, Elsinora Mahananingtyas, Leonid Ritiauw. 2024. "Analisis Kesiapan Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di SD Negeri 286 Maluku Tengah." 11(3):241–47.
- Rizkianti, Putri Amalya, Masduki Asbari, Nandita Putri Priambudi, Selvy Alhani, and Juni Asri. 2024. "Pendidikan Indonesia Masih Buruk ?" 03(02):35–38.
- Roslina, Diana, Octaviany Widyaningsih, and Syamzah Ayuningrum. 2022. "Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran IPS Indahnya Keragaman Di Negeriku." 345–52.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, and Azizah Nur Alifah. 2024. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar." 8:3048–54.
- Rumawatine, Ztella. 2023. *Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. edited by H. N. Tyas. Cibeusi, Jatinangor, Sumedang, Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara.
- Sadariddin, Abdul Wahid. 2024. *Buku Ajar Pembelajaran Pkn SD*. Yogyakarta: Samudera Biru.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*. Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, Achmad Khairi, Stkip Pgri, Alamat Jl Trunojoyo, Gedung Barat, Kec Batuan, and Kab Sumenep. 2025. "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 1(April):120–31.
- Shinta Agustira, Rina Rahi. 2022. "Mubtadi : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah." 4(1):72–80.
- Sihombing, Yenni, Bongguk Haloho, and Ulung Napitu. 2023. "Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." 8(2):710–18.
- Simamora, Rononi. 2021. "Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian." 83–88.
- Sipahutar, Rafika Sari, Amin Basri, Suci Perwita Sari, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, and Sumatera Utara. 2023. "Penggunaan Media Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada

- Materi Part Of Body Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand.” 3:12347–61.
- Siti Istiningsih, Darmiany, Fitri Puji Astria, Muhammad Erfan. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal.” 04(06):911–20.
- Sokong, D. I. S. D. N. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III.”
- Sulung, Undari. 2024. “Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier.” 5(September):110–16.
- Suncaka, Eko. 2023. “Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Eko.” 02(03):36–49.
- Suprpto Estede, Suryadi, Nur Anisyah Rachmaningtyas. 2025. *Inovasi Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing.
- Susana, Nopita Apriliyanti, Waluyo Hadi, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Negeri Jakarta. 2025. “Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Duren Sawit.” 10.
- Susanti, Erina Dwi. 2021. “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate.” 3(1):37–46.
- Tintigon, Josly Yakob, Harol Reffie Lumapow, Viktory Nicodemus, and Joufree Rotty. 2023. “Problematika Dan Perubahan Kebijakan Pendidikan Di Indonesia.” 9(2):798–809. doi:10.31949/educatio.v9i2.5088.
- Torang Siregar, Yuni Rhamayanti. 2025. “Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP).” 3(2):85–100.
- Utamingtyas, Siwi, and M. Pd. n.d. “Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Radeva Hendika Yuananda.” 93–100.
- Wati, Dewi Resika, and Mela Anggriani. 2024. “Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar : Tantangan Dan Strategi.” (3):1–13.
- Wati, Rahmah, and Usman Alhudawi. 2023. “Kreativitas Pembelajaran PPKn.” 12(1):14–23.
- Winandar, Moch Lucky, and Dinnie Anggraeni Dewi. 2021. “Peran Mata Pelajaran PKN Dalam Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar Pada Kehidupan Sosial.” 03(03):263–69.
- Zahra, Dinda, Rama Sabila, Mochammad Dzaky, and Putra Darmawan. 2024. “Cendikia Pendidikan.” 4(6).

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1**RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM**

Penyusun : Artika Dwi Rahmah
 Nama Sekolah : SDN 050649 Sp. Pulo Rambung
 Tahun Pelajaran : 2025/2026
 Kelas/Fase/Semester : IV/B/I
 Mata Pelajaran : PPKn
 Topik : Makna Sila-sila Pancasila dan Contoh Penerapannya
 dalam Kehidupan Sehari-hari
 Alokasi Waktu : 1 Kali Pertemuan / 2JP (2 x 35 menit)

Identifikasi	Peserta Didik	Siswa kelas IV dengan pengetahuan awal bahwa Pancasila memiliki 5 sila, tetapi belum sepenuhnya memahami makna setiap sila Pancasila.	
	Materi Pembelajaran	Makna sila 1-5, Contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	
	Dimensi Lulusan :	Dimensi Profil Lulusan	Ceklis
		Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	√
Kewargaan		√	
	Penalaran Kritis	√	

		Kreativitas	√
		Kolaborasi	√
		Kemandirian	√
		Kesehatan	√
		Komunikasi	√

Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu mengedintifikasi makna sila-sila Pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
	Lintas Disiplin Ilmu	Bahasa Indonesia (mengemukakan pendapat)
	Tujuan Pembelajaran	<p>a. Siswa mampu menjelaskan makna dari setiap sila dalam Pancasila dengan benar. (C2)</p> <p>b. Siswa mampu mengidentifikasi contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (C3)</p> <p>c. Siswa mampu menunjukkan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pncasila dalam kegiatan sehari-hari. (C3)</p>
	Topik Pembelajaran	Makna sila Pancasila, contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
	Praktik Pedagogis	<i>GBL (Game Based Learning)</i>
	Kemitraan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru sebagai fasilitator permainan 2. Kelompok pemain
	Lingkungan Pembelajaran	Ruang kelas

	Pemanfaatan Digital	Video contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dari youtube melalui (smart board). https://youtu.be/CLHIXauPUFs?si=OaAJg0B1J4IMO4LV
--	---------------------	---

Pengalaman Belajar	Awal (10 Menit) (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dibuka dengan salam dan peserta didik berdoa sebelum belajar (Berkesadaran) 2. Peserta didik bersama guru saling bertanda kabar dan dicek kehadirannya oleh guru (Bermakna) 3. Peserta didik menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” (Bermakna, Menggembirakan) 4. Guru mengajak siswa untuk ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran (Menggembirakan) 5. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa: <ul style="list-style-type: none"> - Apa bunyi sila keempat Pancasila? - Apa bunyi sila kelima Pancasila? (Bermakna) 6. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini (Bermakna)
	Inti (50 Menit) (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)
<p style="text-align: center;">Fase 1: Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak video pembelajaran yang berkaitan dengan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui smart board. 	

	<p>2. Guru memberikan pertanyaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana contoh penerapan sila kedua Pancasila dalam kehidupan sehari-hari? <p>3. Peserta didik menjawab pertanyaan tersebut</p> <hr/> <p>Fase 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok 2. Guru menyiapkan dan papan Monopoli Pancasila 3. Guru menjelaskan aturan permainan pada papan Monopoli Pancasila <p>Fase 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang mendapatkan petak pertanyaan 2. Siswa berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan 3. Siswa menjawab pertanyaan <p>Fase 4: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan 2. Siswa diminta mengutarakan tantangan yang dihadapi kelompok dalam proses diskusi kelompok <hr/> <p>Penutup (10 Menit) (Menggembirakan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya tentang pembelajaran hari ini 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Guru memberikan penguatan positif dan apresiasi
--	---

	kepada seluruh siswa 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa
--	---

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Nurlelawati Boru Lubis, S.Pd
NIP: 196711112007012005

Medan, Maret 2026

Guru Kelas IV

Rizki Fauziah Hrp, S.Pd
NIP: 199204172022212003

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Artika", written over a horizontal line.

Artika Dwi Rahmah
NPM. 2202090113

MATERI PEMBELAJARAN

Kelas : IV
Mata Pelajaran : PPKn
Materi : Pancasila

Sila ke-1 : Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama mengandung makna untuk senantiasa menghormati agama dan keyakinan masing-masing, menghargai keberagaman agama, serta menjalankan ibadah sesuai agama yang dianut.



CONTOH PENERAPANNYA

Saling menghormati dan menghargai keberagaman umat beragama dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar kita.



Sila ke-2 : Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

menghargai Hak Asasi Manusia (HAM), menjaga hubungan baik antar sesama manusia, serta memperlakukan sesama dengan adil.



CONTOH PENERAPANNYA

Menjaga toleransi antar sesama, dan tidak melakukan diskriminasi berdasarkan ras, suku, ataupun agama.



Sila ke-3 : Persatuan Indonesia

Sila ketiga mengandung makna untuk senantiasa menjaga persatuan dan kesatuan bangsa, menghargai keberagaman budaya Indonesia, serta mengutamakan kepentingan bersama.



CONTOH PENERAPANNYA

Mengikuti kegiatan gotong royong di lingkungan sekitar, dan menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari.



Sila ke-4 : Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan

berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara, berdemokrasi dengan mengutamakan musyawarah dan mufakat, serta mampu menghargai keputusan bersama.



CONTOH PENERAPANNYA

Mengikuti pemilu dan musyawarah dalam mengambil keputusan di lingkungan sekitar.



Lampiran 2 Angket Pengembangan Ahli Media

LEMBAR ANGKET VAIDASI (AHLI MEDIA) (Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game*
Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV
SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Penyusun : Artika Dwi Rahmah

Pembimbing : Mawar Sari., S.Pd.M.Pd., AIFO.Fit

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media pembelajaran berbasis *game* monopoli untuk pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai validator ahli media dengan mengisi angket validasi ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah alternatif jawaban yang sesuai dengan napa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar
2. Berilah tanda *check list* "√" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

3. Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* "✓" pada alternatif jawaban yang anda inginkan

B. Identitas

Ahli Media : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

C. Aspek Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Penggunaan Media	1. Mudah digunakan		✓			
		2. Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa		✓			
		3. Aturan permainan dituliskan dengan jelas	✓				
		4. Petunjuk permainan mudah diikuti oleh siswa	✓				
2.	Tampilan Media	5. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	✓				
		6. Keserasian teks dan gambar pada kartu permainan	✓				
		7. Tampilan media terlihat menarik	✓				
		8. Desain media membuat siswa tertarik menggunakannya	✓				
3.	Kualitas Media	9. Tidak mudah hancur	✓				
		10. Media aman digunakan dalam pembelajaran berulang	✓				

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar penilaian ini dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda *check list* "✓" pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan,

Validator media,



Dr. Muhammad Arifin, M.Pd

Lampiran 3 Angket Pengembangan Ahli Bahasa

LEMBAR ANGKET VAIDASI (AHLI BAHASA) (Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game*
Monopoli untuk Pembelajaran PPKN Siswa Kelas IV
SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Penyusun : Artika Dwi Rahmah

Pembimbing : Mawar Sari., S.Pd.M.Pd., AIFO.Fit

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli bahasa pembelajaran berbasis *game* monopoli untuk pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai validator ahli bahasa dengan mengisi angket validasi ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar
2. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
---------------------	--------------

B. ASPEK KELAYAKAN BAHASA

No.	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Ketepatan kata	1. Ketepatan ejaan	✓				
		2. Kesesuaian huruf kapital	✓				
		3. Kata yang digunakan sederhana dan langsung kesasaran	✓				
2.	Kesesuaian Bahasa	4. Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia	✓				
		5. Kalimat disusun dengan jelas dan benar	✓				
3.	Perkembangan Siswa	6. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	✓				
		7. Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	✓				

C. KOMENTAR DAN SARAN PERBAIKAN

Layar dengan dengan Penawar sebar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, materi game monopoli untuk pembelajaran PPKn dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda *check list* "✓" pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan, 2026

Validator

Lampiran 4 Angket Pengembangan Ahli Materi

LEMBAR ANGKET VAIDASI (AHLI MATERI) (Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game*
Monopoli untuk Pembelajaran PPKN Siswa Kelas IV
SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Penyusun : Artika Dwi Rahmah

Pembimbing : Mawar Sari., S.Pd.M.Pd., AIFO.Fit

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu sebagai validator ahli bahasa pembelajaran berbasis *game* monopoli untuk pembelajaran PPKn siswa kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Saya ucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu atas kesediaannya sebagai validator ahli materi dengan mengisi angket validasi ini.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah alternatif jawaban yang sesuai dengan apa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar
2. Berilah tanda *check list* "√" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4

3. Jika anda ingin memperbaiki jawaban, coretlah jawaban semula dengan coretan garis dua (=) kemudian berilah tanda *check list* "√" pada alternatif jawaban yang anda inginkan

B. Identitas

Ahli Materi : Vinna Dinda Kemala, S.Pd., M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

C. Aspek Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Pembelajaran	1. <i>Game</i> monopoli dapat digunakan dalam kegiatan belajar di kelas		✓			
		2. Penggunaan <i>game</i> monopoli mendukung aktivitas belajar siswa		✓			
		3. Isi materi pada kartu <i>game</i> monopoli membantu siswa memahami pelajaran		✓			
		4. <i>Game</i> monopoli memudahkan siswa belajar sambil bermain	✓				
2.	Materi	5. Isi materi pada kartu sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan	✓				
		6. Materi pada <i>game</i> monopoli mendukung tujuan pembelajaran	✓				
		7. Materi pada kartu sesuai dengan isi materi yang seharusnya dipelajari	✓				

		8. Materi pada kartu mencakup materi penting dalam pembelajaran	✓				
		9. Materi pada kartu ditulis secara jelas		✓			
		10. Isi materi pada kartu mudah dipahami oleh siswa	✓				

D. Komentar Dan Saran Perbaikan

Media ini dapat digunakan dengan ketentuan harus direvisi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, materi game monopoli untuk pembelajaran PPKn dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	
2.	Layak digunakan setelah revisi	✓
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda *check list* "✓" pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Medan, 2026

Validator

Vinna Dinda Kemala S.Pd., M.Pd

Lampiran 5 Angket Kepraktisan Respon Guru

ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game*
Monopoli untuk Pembelajaran PPKN Siswa Kelas IV
SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Penyusun : Artika Dwi Rahmah

Pembimbing : Mawar Sari., S.Pd.M.Pd., AIFO.Fit

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas

Nama : Fuziah Rizki Hrp, S.Pd
NIP : 199204172022212003
Instansi : SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah alternatif jawaban yang sesuai dengan napa yang anda alami, bukan menurut apa yang seharusnya baik atau benar

2. Berilah tanda *check list* “√” pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

C. Aspek Penilaian Media

No.	Aspek	Indikator	Alternatif Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Media	1. Tampilan <i>game</i> monopoli terlihat menarik	✓				
		2. Gambar dalam media pembelajaran terlihat jelas	✓				
		3. Teks dalam media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas	✓				
		4. Media dapat digunakan dengan langkah sederhana		✓			
		5. Media mudah dipersiapkan sebelum digunakan	✓				
2.	Materi	6. Materi disajikan secara singkat dan jelas	✓				
		7. Penyajian materi tidak membingungkan siswa	✓				
		8. Materi disampaikan dengan bahasa sederhana	✓				
		9. Materi membantu siswa memahami isi pelajaran	✓				
		10. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Manfaat	11. Media membantu siswa terlibat dalam pembelajaran	✓				
		12. Media memudahkan siswa mengikuti kegiatan belajar		✓			
		13. Media membuat siswa lebih tertarik belajar	✓				
		14. Media mendorong siswa lebih aktif belajar	✓				

D. Komentar Dan Saran Perbaikan

Media Monopoli Pancasila ini menarik dan kreatif serta dapat membuat siswa lebih aktif belajar.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, media game monopoli untuk pembelajaran PPKn dinyatakan:

No	Keterangan	Penilaian
1.	Layak digunakan tanpa revisi	✓
2.	Layak digunakan setelah revisi	
3.	Tidak layak digunakan	

Mohon diberikan tanda *check list* "✓" pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Bahorok, 2026



Rizki Fauziah Hrp, S.Pd

Lampiran 6 Respon Siswa Tertinggi dan Terendah

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN
SISWA KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG**

Nama Siswa : *nabilahis kinaya*
Materi Produk : *Pancasila*
Hari/Tanggal : *senin-9-maret-2026*

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan papan media monopoli menarik	✓				
2.	Kerapihan desain menarik	✓				
3.	Pemilihan warna pada papan monopoli menarik	✓				
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
5.	Petunjuk mudah dipahami	✓				

		5	4	3	2	1
10.	Saya aktif saat belajar menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
11.	Saya berani ikut bermain dan menjawab pertanyaan	✓				
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
13.	Media monopoli tidak membosankan	✓				
14.	Saya menyukai pembelajaran menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
15.	Media monopoli menambah pemahaman saya tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN
SISWA KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG**

Nama Siswa : MELLANY THESSYA BR SBE
Materi Produk : Pancasila
Hari/Tanggal : Senin 9 Maret 2026

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan papan media monopoli menarik	✓				
2.	Kerapihan desain menarik	✓				
3.	Pemilihan warna pada papan monopoli menarik	✓				
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
5.	Petunjuk mudah dipahami	✓				
6.	Game monopoli membantu saya belajar dikelas	✓				
7.	Bahasa dalam kartu mudah dipahami	✓				
8.	Belajar dengan game monopoli terasa menyenangkan	✓				

10.	Saya aktif saat belajar menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
11.	Saya berani ikut bermain dan menjawab pertanyaan	✓				
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
13.	Media monopoli tidak membosankan	✓				
14.	Saya menyukai pembelajaran menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
15.	Media monopoli menambah pemahaman saya tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN
SISWA KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG**

Nama Siswa : RESIKA SEPTIANA DEWI
Materi Produk : Pancasila
Hari/Tanggal : Senin 9 maret 2026

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check list* "√" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan papan media monopoli menarik	✓				
2.	Kerapihan desain menarik	✓				
3.	Pemilihan warna pada papan monopoli menarik	✓				
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan		✓			
5.	Petunjuk mudah dipahami	✓				
6.	Game monopoli membantu saya belajar dikelas	✓				
7.	Bahasa dalam kartu mudah dipahami	✓				
8.	Belajar dengan game monopoli terasa menyenangkan	✓				

10.	Saya aktif saat belajar menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
11.	Saya berani ikut bermain dan menjawab pertanyaan	✓				
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
13.	Media monopoli tidak membosankan		✓			
14.	Saya menyukai pembelajaran menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
15.	Media monopoli menambah pemahaman saya tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN
SISWA KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG**

Nama Siswa : *da ngndina*
Materi Produk : *Pancasila*
Hari/Tanggal : *senin 9 maret*

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan papan media monopoli menarik	✓				
2.	Kerapihan desain menarik	✓				
3.	Pemilihan warna pada papan monopoli menarik		✓			
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan	✓				
5.	Petunjuk mudah dipahami	✓				
6.	Game monopoli membantu saya belajar dikelas		✓			
7.	Bahasa dalam kartu mudah dipahami	✓				
	Belajar dengan game monopoli terasa					

10.	Saya aktif saat belajar menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
11.	Saya berani ikut bermain dan menjawab pertanyaan	✓				
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
13.	Media monopoli tidak membosankan	✓				
14.	Saya menyukai pembelajaran menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
15.	Media monopoli menambah pemahaman saya tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN
SISWA KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG**

Nama Siswa : Zahoro Amardo
Materi Produk : Pancasila
Hari/Tanggal : Senin 9 Maret 2026

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check list* "√" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan papan media monopoli menarik	✓				
2.	Kerapihan desain menarik		✓			
3.	Pemilihan warna pada papan monopoli menarik	✓				
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan		✓			
5.	Petunjuk mudah dipahami		✓			
6.	Game monopoli membantu saya belajar dikelas	✓				
7.	Bahasa dalam kartu mudah dipahami			✓		
8.	Belajar dengan game monopoli terasa	✓				

10.	Saya aktif saat belajar menggunakan <i>game</i> monopoli		✓			
11.	Saya berani ikut bermain dan menjawab pertanyaan			✓		
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>game</i> monopoli		✓			
13.	Media monopoli tidak membosankan	✓				
14.	Saya menyukai pembelajaran menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
15.	Media monopoli menambah pemahaman saya tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan	✓				

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME MONOPOLI UNTUK PEMBELAJARAN PPKN
SISWA KELAS IV SDN 050649 SP. PULO RAMBUNG**

Nama Siswa : DARWINTA
Materi Produk : pancasila
Hari/Tanggal : hari 9 maret

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Berilah tanda *check list* "✓" pada salah satu alternatif jawaban dikolom yang telah disediakan, yaitu:

Kategori Pernyataan	Skala Likert
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan papan media monopoli menarik	✓				
2.	Kerapihan desain menarik	✓				
3.	Pemilihan warna pada papan monopoli menarik		✓			
4.	Media pembelajaran ini mudah digunakan		✓			
5.	Petunjuk mudah dipahami			✓		
6.	Game monopoli membantu saya belajar dikelas	✓				
7.	Bahasa dalam kartu mudah dipahami					✓
8.	Belajar dengan game monopoli terasa menyenangkan				✓	
9.	Game monopoli membuat saya lebih semangat belajar			✓		

10.	Saya aktif saat belajar menggunakan <i>game</i> monopoli	✓				
11.	Saya berani ikut bermain dan menjawab pertanyaan		✓			
12.	Saya ingin belajar lagi menggunakan <i>game</i> monopoli				✓	
13.	Media monopoli tidak membosankan			✓		
14.	Saya menyukai pembelajaran menggunakan <i>game</i> monopoli				✓	
15.	Media monopoli menambah pemahaman saya tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan			✓		

Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas

WAWANCARA DENGAN WALI KELAS IV

SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Waktu Wawancara : 14 Oktober 2025

Narasumber : Fauziah Rizki Hrp, S.Pd

Peneliti : Assalamualaikum, Ibu.

Narasumber : Waalaikumsalam nak

Peneliti : Baik, perkenalkan nama saya Artika Dwi Rahmah, prodi PGSD saya salah satu mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, tujuan saya datang ke kelas ini adalah untuk mewawancarai ibu. Apakah Ibu bersedia?

Narasumber : Ya, saya bersedia.

Peneliti : Berapa jumlah siswa di kelas IV yang Ibu bimbing saat ini?

Narasumber : Jumlah siswa di kelas saya ada 21 orang.

Peneliti : Kurikulum apa yang digunakan di kelas Ibu?

Narasumber : Kami menggunakan Kurikulum Merdeka.

- Peneliti : Berapa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran yang Ibu ampu?
- Narasumber : KKM di kelas saya adalah 75.
- Peneliti : Apa kendala yang sering Ibu hadapi dalam proses belajar mengajar di kelas?
- Narasumber : Kadang suasana kelas kurang kondusif karena beberapa siswa kurang fokus saat belajar.
- Peneliti : Bagaimana cara Ibu mengatasi kendala tersebut?
- Narasumber : Saya biasanya memberikan ice breaking, menggunakan metode belajar yang bervariasi, dan mendekati siswa yang kurang aktif agar lebih bersemangat.
- Peneliti : Dalam proses pembelajaran, apakah Ibu menggunakan mediapembelajaran?
- Narasumber : saya jarang menggunakan media pembelajaran
- Peneliti : Menurut Ibu, apakah ada perbedaan hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran dibandingkan tidak menggunakannya?
- Narasumber : Tentu ada. Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih antusias dan mudah memahami materi.
- Peneliti : Apakah Ibu pernah membuat media pembelajaran sendiri?
- Narasumber : Ya, saya pernah membuat media sederhana seperti kartu bergambar dan papan pintar.
- Peneliti : Baik, Ibu. Terima kasih banyak atas waktu dan keterangannya.
- Narasumber : Sama-sama. Semoga hasil wawancara ini bermanfaat.

Bahorok, 14 Oktober 2025

Guru Kelas IV



Rizki Fauziah Hrp, S.Pd

Lampiran 8 Hasil Angket Kepraktisan Siswa

No.	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Nabilqis Kinaya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat Praktis
2	Hadzkiya Nayara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat Praktis
3	Amel Riemda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat Praktis
4	Mellany Thresya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat Praktis
5	Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	100%	Sangat Praktis
6	Ardian	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	98%	Sangat Praktis
7	Resiya Sekliana	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	73	75	97%	Sangat Praktis
8	Ramelja	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	75	97%	Sangat Praktis
9	Viky	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	73	75	97%	Sangat Praktis
10	M. Dasya	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	72	75	96%	Sangat Praktis
11	M. Reza	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	72	75	96%	Sangat Praktis
12	An Nandira	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	71	75	94%	Sangat Praktis
13	Hafiz Aufa	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	71	75	94%	Sangat Praktis
14	Rival Sitepu	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	70	75	93%	Sangat Praktis
15	Citra Lestari	4	5	5	3	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	3	65	75	86%	Sangat Praktis
16	Syaqila Alipa	5	3	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	66	75	88%	Sangat Praktis
17	Zahra	5	4	5	4	4	5	3	5	5	4	3	4	5	5	5	66	75	88%	Sangat Praktis
18	Dinda	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	69	75	92%	Sangat Praktis
19	Akila Kanza	5	3	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	69	75	92%	Sangat Praktis
20	Pandu Arya	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	1	5	5	69	75	92%	Sangat Praktis
21	Darwinta	5	5	4	4	3	5	1	2	3	5	4	2	3	2	3	51	75	68%	Praktis
Jumlah																	1479	1575	93%	Sangat Praktis

Lampiran 9 Dokumentasi



Gambar 1. Wawancara dengan Wali Kelas



Gambar 2. Proses Pembelajaran



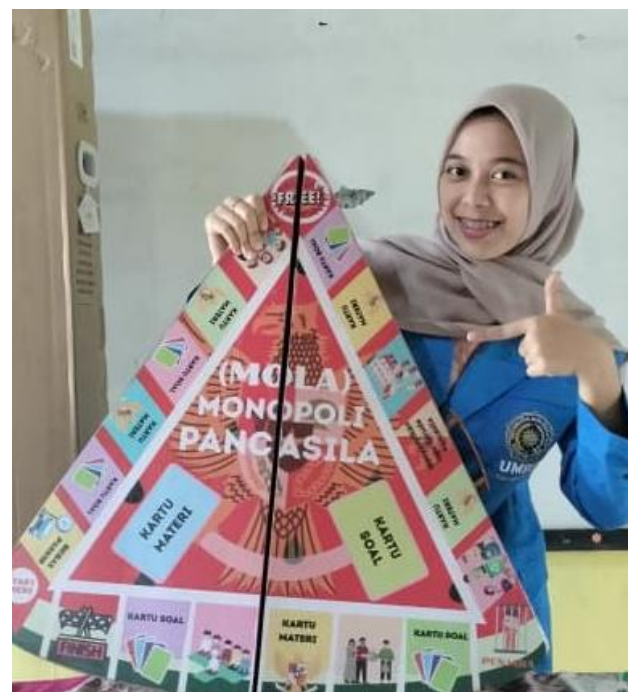
Gambar 3. Penggunaan Media Monopoli



Gambar 4. Pengisian Lembar Kepraktisan oleh Guru dan Siswa



Gambar 5. foto with Guru dan Siswa
Lampiran 10 Hasil Pengembangan Media



Gambar 6. Media Monopoli



Spesifikasi

Monopoli

PEMAIN

Tim A
Tim B
Tim C

PRODUK

9 Petak
Pion
Dadu
Bintang

KARTU

Kartu Soal
dan
Kartu Materi

ATURAN PERMAINAN !!!

1. PERMAINAN DIMULAI DARI PETAK START. PEMAIN PERTAMA DITENTUKAN DENGAN SUIK. KEMUDIAN PEMAIN MELEMPAR DADU SECARA BERGILIRAN. SEMUA MATA DADU (1-6) YG MUNCUL DAPAT LANGSUNG MENJALANKAN PION AGAR PERMAINAN LEBIH CEPAT.
2. PEMAIN YANG BERHENTI DI PETAK BEBAS PARKIR BOLEH MEMINDAHKAN PION KE PETAK MANA SAJA.
3. PEMAIN YANG BERHENTI DI KARTU SOAL WAJIB MENJAWAB SOAL.
 - JAWABAN BENAR MENDAPAT 1 BINTANG.
 - JAWABAN SALAH TIDAK MENDAPAT BINTANG.
 - KESEMPATAN MENJAWAB HANYA 1 KALI.
4. PEMAIN YANG BERHENTI DI KARTU MATERI WAJIB MENGAMBIL MEMBACAKAN, DAN MENYIMPAN KARTU TERSEBUT SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN.
5. PEMAIN YANG BERHENTI DI PETAK GAMBAR WAJIB MENJELASKAN MAKNA GAMBAR.
 - JAWABAN BENAR MENDAPAT 1 BINTANG.
 - JAWABAN SALAH TIDAK MENDAPAT BINTANG.
 - KESEMPATAN MENJAWAB HANYA 1 KALI.
6. PEMAIN YANG BERHENTI DI PETAK FREE TIDAK BOLEH MELEMPAR DADU SELAMA 1 PUTARAN.
7. PEMAIN YANG BERHENTI DI PETAK LAGU WAJIB MENYANYIKAN LAGU WAJIB NASIONAL SESUAI DENGAN PETAK YANG DITEMPATI.
8. PEMAIN YANG MASUK PETAK PENJARA HARUS MEMBAYAR 1 KARTU MATERI DAN MEMBACANYA. JIKA TIDAK MEMILIKI KARTU MATERI, PEMAIN HARUS MEMBAYAR 1 BINTANG.
9. PEMAIN YANG MENCAPAI PETAK FINISH DINYATAKAN SELESAI BERMAIN.
10. PEMAIN DENGAN JUMLAH BINTANG TERBANYAK DINYATAKAN SEBAGAI PEMENANG.

SEMANGAT BELAJAR



SELAMAT BERMAIN!!!



Gambar 7. Aturan Bermain dan Kartu Monopoli

Lampiran 11 K1



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,87

Persetujuan Ket./Sekret Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung	
	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung	
	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bagian Tumbuhan di Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.


Medan, 17 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Lampiran 12 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Mengajukan permohonan persetujuan proyck proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Untuk Pembelajaran PPKN Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai : 

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 17 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

 Artika Dwi Rahmah

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13 K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2726/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Artika Dwi Rahmah**
 N P M : 2202090113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Monopoli Untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **19 November 2026**

Medan, 28 Jumadil Awwal 1447 H
 19 November 2025 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Samsuyurnifa, M.Pd.
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi

Lampiran 15 Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, Februari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Lampiran 16 Surat Permohonan Seminar Proposal

SURAT PERMOHONAN

Medan, Februari 2026

Lamp : Satu Berkas
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.


Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1,K2,K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di Setujui Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam

Lampiran 17 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 06 Bulan Februari 2026 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung
 Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	<i>Perbaikan peletakan link wawancara</i>
2.	<i>Perbaikan peletakan tanda tangan guru di belakang modul.</i>
3.	<i>Perbaikan subjek penelitian</i>
4.	<i>perbaikan objek penelitian</i>

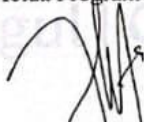
Medan, Maret 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.


Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas




Lampiran 18 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL



Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Pada hari ini Jumat, Tanggal 06 Bulan Februari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Maret 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.
---	--

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi


Lampiran 19 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 06 Bulan Februari 2026 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Revisi / Perbaikan :


No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan peletakan link wawancara
2.	Perbaikan peletakan tanda tangan guru di belakang modul.
3.	Perbaikan subjek penelitian
4.	Perbaikan objek penelitian

Medan, Maret 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Pembimbing



Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat, Tanggal 06 Bulan Februari 2026 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak


Disetujui oleh:

<p>Dosen Pembahas</p>  Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.	<p>Dosen Pembimbing</p>  Mawar Sari S.Pd., M.Pd., AIFO.Fit.
--	---

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 21 Surat Keterangan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:


Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari ini Jumat, Tanggal 06 Bulan Februari 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2026

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasation, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 22 Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Artika Dwi Rahmah
 NPM : 2202090113
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2026
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Artika Dwi Rahmah

Lampiran 23 Surat Permohonan Izin Riset



Nomor : 639/II.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Ramadhan 1447 H
 05 Maret 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 050649 Sp. Pulo Rambung
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Artika Dwi Rahmah
 N P M : 2202090113
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp.Pulau Rambung

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



Lampiran 24 Surat Permohonan Riset

Medan, Februari 2026

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo Rambung

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya.
Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 25 Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LANGKAT
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 050649 SP.P RAMBUNG
KECAMATAN BOHOROK
Alamat : Desa Simpang Pulo Rambung, Kec. Bohorok,
Kab. Langkat, Kode Pos 20774

Bahorok, 07 Maret 2026

Nomor : 421.2 /05/03/2026

Lamp :-

Hal : Balasan Surat Izin Penelitian

Yth.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Kota Medan

Dengan Hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin riset yang kami terima dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor: 639/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 05 Maret 2026 (16 Ramadhan 1447 H) perihal permohonan izin penelitian/riset, dengan ini kami menyatakan bahwa permohonan izin riset tersebut kami setuju atas nama:

Nama Mahasiswa : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli
untuk Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN 050649 Sp. Pulo
Rambung

Demikianlah surat keterangan ini kami perbuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Simpang Pulo Rambung, 07 Maret 2026
Kepala Sekolah,

TURNITIN RSY

FILE 16N-SKRIPSI ARTIKA DWI RAHMAH (2202090113).docx

-  26S-B2-Informatik 2 DES 029
-  26S-B1-Informatik 2 (Moodle PP)
-  FH Kärnten Gemeinnützige Gesellschaft mbH

Document Details

Submission ID

trn:oid:::1:3451370851

Submission Date

Apr 16, 2026, 2:28 PM GMT+7

Download Date

Apr 16, 2026, 2:33 PM GMT+7

File Name

FILE 16N-SKRIPSI ARTIKA DWI RAHMAH (2202090113).docx

File Size

3331 KB

98 Pages

17176 Words

125098 Characters



15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

16%  Internet sources

9%  Publications

0%  Submitted works (Student Papers)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Artika Dwi Rahmah
NPM : 2202090113
Tempat/ Tgl Lahir : Bahorok, 13 Agustus 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Pekan Bahorok
Anak ke : 2 dari 3 bersaudara
Email : artikadwirahmah@gmail.com
No. Hp : 081262227204



Nama Orang Tua

Ayah : Syafrizal
Ibu : Ummu Habibah
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Pekan Bahorok

Pendidikan Formal

SD : SD Negeri 050643 Bahorok
SMP : SMP Negeri 1 Bahorok
SMA : SMA Negeri 1 Bahorok
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara