

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Moca (Monopoli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V

Septika Ayumi Cahya Muslim¹, Fadillathus Soleha², Adinda Dewi Andini³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu

septika.2022406405029@student.umpri.ac.id¹adinda.2022406405030@student.umpri.ac.id²fadillathus2022406405037@student.umpri.ac.id³

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif berupa MOCA (Monopoli Pancasila) yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata tinggi dengan kategori “sangat layak”, begitu pula validasi ahli media dan uji coba lapangan terbatas yang menunjukkan hasil positif. Permainan MOCA dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, media ini dapat menjadi inovasi yang menarik dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata kunci : Permainan Edukatif, Monopoli Pancasila, Siswa

PENDAHULUAN

Permainan adalah cara belajar yang bisa digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan menyenangkan. Metode pembelajaran yang berbasis permainan memiliki beragam variasi yang memberikan kebebasan bagi guru dalam menentukan teknik pengajaran yang sesuai. Dalam proses pembelajaran, guru perlu merancang perencanaan yang mana model pembelajaran seperti permainan monopoli Pancasila mampu memberikan rangsangan pada tiga aspek penting dalam pembelajaran, yaitu emosional, intelektual, dan psikomotor.

Media monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan dua orang atau lebih. Permainan ini lebih menekankan pada pemahaman materi-materi yang akan diberikan guru kepada siswa. Permainan ini dimodifikasi dengan spin agar menjadi media yang lebih menarik agar siswa mudah memahami materi yang akan diajarkan oleh guru melalui media monopoli spin siswa dapat melatih kejujuran dan kesabaran. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar semangat untuk belajar. Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Pada proses pembelajaran media sangat diperlukan untuk membantu keefektifan pembelajaran, untuk itu guru dapat memilih media pengajaran yang tepat dan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar kita, untuk digunakan di dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena penggunaan media pengajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari memberi pengalaman baru, belajar dengan suasana yang berbeda, dan belajar yang bervariasi agar terciptanya situasi belajar yang menyenangkan.

Belajar adalah serangkaian aktivitas fisik dan mental yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses belajar melibatkan tindakan dan perilaku yang rumit dari siswa. Sebagai suatu tindakan, belajar hanya dirasakan oleh siswa itu sendiri. Penggunaan media permainan bisa menjadi salah satu cara untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain dan belajar adalah sesuatu yang bertolak belakang. Banyak bermain akan mengurangi waktu belajar", begitu kata para orangtua. Sedangkan menurut anak, "bermain itu menyenangkan dan belajar itu menjemukan!". bermain kadang disamakan dengan main-main yang lebih bernada sepele, tidak serius dan dipersepsikan sebagai perilaku yang hanya dilakukan oleh anak-anak. Sebenarnya, terdapat banyak elemen yang terkandung dalam bermain, terutama permainan yang memiliki nilai pendidikan. Hasil dari proses belajar merupakan kumpulan pengetahuan yang didapatkan setelah menjalani proses pendidikan yang meliputi perubahan dalam perilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Hasil dari proses pengajaran yang didominasi oleh metode ceramah akan berbeda jika proses pembelajaran diselingi dengan metode permainan. Dengan metode ceramah, siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, yang berujung pada rendahnya pencapaian belajar siswa. Penggunaan media dalam proses belajar dapat menyelesaikan berbagai gaya belajar siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi, sekaligus membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Selain itu, media juga dapat menjadikan pembelajaran lebih berarti. Dalam

memilih media pengajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, seperti permainan Monopoli Pancasila yang dapat diterapkan dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk kelas V di Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan, kesesuaian kurikulum, serta analisis karakteristik siswa. Tahap desain meliputi penyusunan desain permainan, perancangan komponen, dan penyusunan instrumen validasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe permainan dan validasi oleh ahli media dan materi. Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas 5 SD. Tahap akhir adalah evaluasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Heinich dkk. (2002), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Sedangkan permainan edukatif merupakan metode yang menggabungkan unsur belajar dan bermain, yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Suyanto & Asep, 2013). Pendidikan karakter melalui permainan dapat memberikan pengalaman langsung yang membentuk sikap dan perilaku siswa (Zubaedi, 2011).

Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kerangka kerja sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009).

Media monopoli merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga mampu memberikan suasana belajar menjadi bervariasi dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan (Ulfaeni, 2017).

Monopoli Pancasila merupakan salah satu alat instruksional yang menarik untuk siswa. Selain desainnya yang dikemas dalam bentuk permainan, media pembelajaran ini juga membantu guru menciptakan atmosfer yang menyenangkan dalam kelas. Dari penelitian yang telah kami lakukan, kami mengamati bahwa selama proses pembelajaran, siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok dengan baik, mereka belajar dengan cara yang menyenangkan, yang jelas dapat menarik perhatian mereka. Apalagi, siswa menjadi lebih bersemangat ketika diberikan hadiah yang telah disiapkan.

A. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Analisis kelayakan dapat dibuktikan melalui hasil validasi yang diberikan oleh para ahli. Dari data yang diperoleh dari tiga validator, terlihat bahwa kelayakan atau validitas media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) dalam materi pancasila dalam kehidupanku mendapat penilaian dari validator pertama, yakni ahli media, Bapak Fatahilah, S. H., M. Pd., yang memperoleh skor 95%, yang termasuk dalam kategori "Layak". Validator kedua, Ibu Deny Apriyani Juhri, M. Pd., sebagai ahli materi, mendapatkan skor 92,5%, yang menunjukkan bahwa materinya sudah sesuai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan MOCA (monopoli pancasila) ini "Layak" atau "Valid" untuk digunakan, dengan beberapa revisi sesuai saran dari para validator..

Tabel Hasil Validasi Beberapa Validator

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

Dari analisis data yang dilakukan oleh tiga validator, didapatkan nilai rata-rata sebesar 90,5%. Hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media permainan monopoli pancasila ini telah memenuhi kategori "Sangat Valid" atau "Layak" untuk digunakan, yang berarti bahwa media ini sudah bisa diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan beberapa revisi berdasarkan rekomendasi dari validator.

Selain itu, analisis terhadap saran dan kritik mengenai validitas media permainan monopoli pancasila ini akan dijadikan sebagai pedoman dan bahan revisi, serta semua masukan dari para validator akan digunakan agar permainan monopoli pancasila dapat menjadi media yang lebih baik untuk diterapkan di masa mendatang.

2. Analisis Respon Peserta Didik

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

Tabel Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Nama peserta didik	Skor		Presentase
		x	xi	
1.	Ahmat Izzat Ashari	34	40	85%
2.	Amelia Hayatun Nufus	35	40	87,5%
3.	Aulia Yunita	35	40	87,5%

4.	Danil Mahendra	30	40	75%
5.	Dewi Kanaya Alifiyah	32	40	80%
6.	Faiqotul Munawaroh	37	40	92,5%
7.	Hafidz Rafie Rabbani	37	40	92,5%
8.	Halwa Dinda Sarifah	34	40	85%
9.	Kava Billahi	34	40	85%
10.	M. Khoirul Fikri	37	40	92,5%
11.	M. Raffli Afnani	38	40	95%
12.	Muhammad Arya Putra	32	40	80%
13.	Muhammad Nasrul M.	37	40	92,5%
14.	Nofal Maulana	34	40	85%
15.	Nuri Eliza Aulia Safira	38	40	95%
16.	Safa Indy Nabila	38	40	95%
Jumlah		562	640	
Hasil rata-rata respon peserta didik				88%

$$P = \frac{X}{x} \times 100$$

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

Keterangan:

P = angka persentase data angket

x = jumlah skor yang diperoleh

xi = jumlah skor yang maksimum

Permainan MOKA berbentuk permainan papan menyerupai monopoli, namun dimodifikasi dengan konten yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Komponen permainan terdiri dari papan permainan dengan lima zona (sesuai lima sila), kartu pertanyaan dan tantangan, pion, dan mata uang MOKA. Permainan dimainkan secara berkelompok. Setiap kali pemain berhenti di suatu zona, mereka harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan nilai pada sila tersebut. Poin diberikan untuk jawaban benar, dan pemain dapat memperoleh hadiah berupa uang MOKA atau keuntungan lain. Permainan ini menekankan aspek kerja sama, sportivitas, dan pembiasaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan MOCA (Monopoli Pancasila), dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Hal ini dibuktikan melalui validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan hasil “sangat layak”, serta respons positif dari guru dan peserta didik. Media MOCA mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, mendorong semangat belajar, dan membantu pemahaman nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan. Dengan demikian, permainan MOCA dapat menjadi salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas V SD yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. (2009). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Andi