

## **PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENERAPKAN PROFIL PEMBELAJAR PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI173518 SILITONGA**

**Ulfah Sari Rezeki<sup>1)</sup>, Sabda Seriana<sup>2)</sup>, Nurhaliza Putri<sup>3)</sup>**

<sup>1)2)3)</sup>Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author:ulfahsari6@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pendidikan karakter, khususnya dalam pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila, merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter siswa Sekolah Dasar di Indonesia. Namun, pendekatan pembelajaran yang konvensional seringkali tidak efektif dalam menarik minat dan memahami siswa terhadap nilai-nilai tersebut. Oleh karena itu, pengembangan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran berdiferensiasi untuk menerapkan Profil Pelajar Pancasila menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran nilai-nilai Pancasila di SD. Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran diferensiasi untuk memperkuat Profil Pelajar Pancasila siswa SD. Secara kusus tujuan penelitian ini adalah (1) mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kelas berdiferensiasi (2) merancang permainan monopoli yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan profil pelajar pancasila (3) menguji efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila siswa SD Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) dalam pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Langkah-langkah penelitian mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, desain permainan monopoli, pengembangan prototipe permainan, implementasi dalam pembelajaran, evaluasi efektivitas. Metode penelitian melibatkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif dengan tes, kuesioner, observasi, dan wawancara dengan siswa dan guru.

**Kata Kunci: Monopoli; Pembelajaran Berdiferensiasi; Pendidikan Kewarganegaraan; Aktivitas; Hasil Belajar.**

### **ABSTRAC**

*Character education, especially in understanding and applying Pancasila values, is an important aspect in forming the character of elementary school students in Indonesia. However, conventional learning approaches are often ineffective in attracting students' interest and understanding of these values. Therefore, developing the Monopoly game as a differentiated learning medium to implement the Pancasila Student Profile is important to increase the effectiveness of learning Pancasila values in elementary schools. The aim of this research is to develop a monopoly game that can be used in differentiation learning to strengthen the Pancasila Student Profile of elementary school students. Specifically, the objectives of this research are (1) identifying students' learning needs in understanding and applying Pancasila values in differentiated classes (2) designing a monopoly game that suits the learning needs and profile of Pancasila students (3) testing the effectiveness of the monopoly game in improving understanding and application of Pancasila values to elementary school students. This research method uses the ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) approach in developing the monopoly game as a learning medium. Research steps include analysis of student needs and characteristics, monopoly game design, development of game prototypes, implementation in learning, evaluation of effectiveness. The research method involves collecting qualitative and quantitative data with tests, questionnaires, observations, and interviews with students and teachers.*

**Keywords: Monopoly; Differentiated Learning; Civic education; Activity; Learning outcomes.**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter, termasuk pembelajaran nilai-nilai moral dan etika, menjadi bagian yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan Indonesia. Salah satu nilai fundamental yang dijunjung tinggi dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah nilai-nilai Pancasila, yang merupakan dasar falsafah negara Indonesia. Siswa sekolah dasar merupakan kelompok yang sangat penting diperhatikan dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai moral. Namun, pembelajaran nilai-nilai Pancasila sering kali dianggap kurang menarik bagi siswa sehingga menurunkan minat mereka untuk belajar dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembentukan karakter melalui sekolah harus diperhatikan di sekolah. Pendidikan tidak hanya tentang mendapatkan pengetahuan dari mata pelajaran tertentu, tetapi juga harus memperhatikan bagaimana penanaman moral, nilai-nilai estetika, dan budi pekerti yang luhur (1). Untuk mengatasi tantangan ini, pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dapat menjadi solusi yang efektif. Pendekatan ini memungkinkan guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat individu siswa (2,3). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan gaya belajar siswa (4). Pendekatan media yang

cukup banyak diteliti dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah media berbasis permainan. Pendekatan pembelajaran yang berbasis permainan telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Salah satu permainan yang telah banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah permainan monopoli. Berikut hasil dari beberapa penelitian terdahulu tentang permainan monopoli pada pembelajaran Pancasila dan kewarganegaraan. Salah satu permainan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli (5). Permainan monopoli tidak hanya dapat mengasah kreatifitas dan menyenangkan (6,7), tetapi juga terbukti berhasil mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam pengalaman belajar siswa (8,9). Penerapan permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar dan hasil belajar jika diterapkan dalam pembelajaran (10-17). Permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar (18,19), minat belajar (20), dan kemampuan berpikir kritis (21,22). Namun, penelitian tentang pengembangan permainan monopoli dalam pembelajaran berdiferensiasi pada penerapan Profil Pelajar Pancasila masih belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan monopoli yang

dapat digunakan dalam pembelajaran diferensiasi untuk menerapkan Profil Pelajar Pancasila siswa di sekolah dasar. Dari penjabaran di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu (1) bagaimana merancang permainan monopoli yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan profil pelajar pancasila siswa SD (2) bagaimana implementasi permainan monopoli dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk menerapkan Profil Pelajar Pancasila siswa SD (3) Bagaimana efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai Pancasila siswa SD dalam pembelajaran berdiferensiasi.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Analysis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila. Tahapan ini meliputi pengumpulan data tentang karakteristik siswa, gaya belajar, serta tujuan pembelajaran. Design. Pada tahap ini dilakukan perancangan permainan monopoli yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan profil pelajar pancasila. Mencakup juga di dalamnya elemen-elemen pembelajaran yang akan disertakan,

merancang alur permainan, dan merencanakan tingkat kesulitan yang berbeda. Development. Pada tahap ini prototipe permainan monopoli dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Prototipe diujicoba pada skala kecil. Jika diperlukan prototipe permainan monopoli diperbaiki. Implementation. Tahap ini merupakan implementasi permainan monopoli dalam sesi pembelajaran di kelas. Selama implementasi, respon siswa terhadap permainan dimonitor secara aktif. Evaluation. Pada tahap ini, data evaluasi dikumpulkan untuk mengevaluasi efektivitas permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai pancasila siswa SD. Data dikumpulkan dari tes, kuesioner, observasi, dan wawancara dengan siswa dan guru. Tes Pengetahuan akan digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sebelum dan sesudah menggunakan permainan Monopoli. Tes berupa pertanyaan pilihan ganda dan benar/ salah. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan siswa dan guru terhadap pengalaman menggunakan permainan monopoli dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Observasi dilakukan untuk memantau interaksi siswa selama sesi pembelajaran dengan permainan monopoli. Observasi digunakan untuk

mencatat penerapan profil pelajar pancasila termasuk di dalamnya tingkat keterlibatan siswa, kemampuan kolaborasi, dan respons terhadap penggunaan permainan monopoli. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman mereka dengan permainan monopoli. Wawancara dilakukan setelah implementasi permainan. Berikut gambar diagram alir penelitian P1 = peneliti 1 P2 = peneliti 2 P3 = peneliti 3 A1 = pembantu peneliti 1 A2 = pembantu peneliti 2 V1 = validator ahli materi V2 = validator ahli media.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Validasi tahap I memperoleh skor sebesar 90% dengan revisi sesuai saran ahli media, yaitu pion permainan dibuat dengan gambar bolak balik atau dua sisi (depan dan belakang) dari yang sebelumnya hanya satu sisi (depan saja) dan mengganti cover pada buku panduan untuk siswa. Validasi tahap II memperoleh skor sebesar 97% yang menunjukkan bahwa media dikategorikan sangat layak. Validator ahli menyatakan bahwa media permainan monopoli layak dan baik untuk diuji coba kepada peserta didik.

Media permainan monopoli diujicobakan pada 12 orang siswa dan dilakukan pada II tahapan. Data angket untuk uji coba media pembelajaran

permainan monopoli. diketahui persentase angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan monopoli pada tahap I memperoleh skor sebesar 85% dengan adanya kekurangan dari beberapa indikator yang mendapat nilai terkecil, yaitu indikator kemudahan penggunaan media dan kemudahan memahami buku petunjuk. Masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami dengan baik langkah-langkah permainan dan perlu adanya pengulangan dalam penerapan media. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam penerapan media permainan monopoli dan perlunya melakukan uji coba tahap ke-II.

Pada tahap evaluasi dilakukannya revisi akhir terhadap produk. Beberapa hal yang perlu diperbaiki, yaitu sebelum memulai permainan buku petunjuk permainan dibacakan dengan sangat hati-hati sampai peserta didik dapat memahaminya dengan baik, merubah ukuran tulisan pada buku petunjuk, dan menjelaskan kembali materi pada setiap kartu permainan yang telah dijawab oleh peserta didik. Uji coba tahap II diperoleh penilaian sebesar 96,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil persentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan respon peserta didik.

Validasi ahli materi memperoleh penilaian akhir dengan katagori “sangat layak”, yakni sebesar 97% sedangkan validasi ahli media memperoleh penilaian akhir sebesar 97,4% yang termasuk ke dalam katagori “sangat layak”. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media permainan monopoli sudah layak dan baik untuk diujicobakan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan dua kali tahapan. Produk media pembelajaran permainan monopoli diimplementasikan kepada 12 orang siswa. Kemudian setelah dilakukannya penerapan media permainan monopoli tersebut perlu adanya respon dari peserta didik untuk mengetahui kekurangan dari media yang dikembangkan. Hasil persentase pada tahap 1 untuk respon peserta didik mendapat skor sebesar 85% dan dinyatakan layak. Namun, berdasarkan penilaian yang ada perlu adanya perbaikan-perbaikan dari beberapa skor penilaian terendah, yaitu ada pada poin indikator ketercapaian untuk buku petunjuk permainan dan kemudahan cara bermain. Kemudian setelah menganalisis hasil dari respon peserta didik tersebut maka dilakukan perbaikan dan evaluasi tahap II. Hasil dari uji coba tahap II terhadap media permainan monopoli memperoleh skor sebesar 97% dan dikatagorikan “sangat layak”.

## **SIMPULAN**

Media permainan monopoli ini sudah melalui beberapa tahap penyempurnaan berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media serta dari respon peserta didik sebagai subjek penelitian. Persentasi penilaian ahli materi mendapat skor 96,4%, ahli media mendapat skor sebesar 96%, dan dari angket respon peserta didik mendapat skor sebesar 97%. Hasil akhir dari analisis validasi para ahli dan juga dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran permainan monopoli tersebut berada pada tingkat kualifikasi “sangat layak”. Implementasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar serta keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Proses belajarpun menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Menurut Mahesti dan Henny (2021) media permainan monopoli dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Kelebihan dari pengembangan media permainan monopoli adalah sebagai berikut :**

1) Dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik karena media pembelajaran dikolaborasikan dengan sebuah permainan, 2) Fokus pada pembelajaran tematik, 3) Dilengkapi dengan buku panduan untuk guru dan siswa, 4) Materi disajikan dalam bentuk pertanyaan, perintah, dan tantangan sehingga memunculkan rasa ingin tahu, kerja keras dan tanggung jawab para siswa dalam menyelesaikan perintah yang ada dalam media, 5) Meningkatkan jiwa sosial dan komunikasi antar peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok, 6) Menekankan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi.

**Adapun keterbatasan atau kekurangan dari pengembangan media permainan monopoli ini adalah sebagai berikut :**

1) Media permainan monopoli ini terbatas hanya untuk materi pada tema “Perkembangan Teknologi Transportasi”, 2) Media pembelajaran permainan monopoli kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif, 3) Penyajian materi hanya berupa pertanyaan dan perintah, 4) Permainan monopoli digunakan setelah siswa memahami konsep dari materi

**DAFTAR PUSTAKA**

Ananda Ad, Sitepu Ms. 2024. Pengaruh

Media Mote (Monopoli Tematik) Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Sekolah Dasar Kelas .... Sindoro Cendikia Pendidik. 20(21)

Desyawati K, Kristiantari MGR, 2021, Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. J Peneliti 65(22)

Cornelia Ts, Rezeki Us, 2020, Peran Pendidikan Budi Pekerti Sebagai Pembentukan Karakter Siswa Di Kelas Iv Sd Negeri 067952 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.

Harahap SZ, Rezeki US, 2020. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dan gaya belajar terhadap hasil belajar ipa dan keterampilan bertanya siswa SD negeri 060798 Medan, J Curere.

Kartika NKD, Putra M, 2020. Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. J Peneli Internet.

Kurniawati E. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Pedagog J Pendidik

Kurniawan DA. 2020. Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- 28(23)
- Mahesti G, Koeswanti HD. 2021, Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah, Mimb PGSD Undiksha
- Ningrum Vs. Pengembangan, 2019. Monopoli Ppkn Berbasis Student Team Achievement Division Untuk Kemampuan Berpikir Kreatif [Internet]. Joyful Learning Journal. journal.unnes.ac.id
- Nurdiani A, Gawise G, 2023. Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Media Monopoli pada Siswa Kelas IV SD Negeri 54 Buton. Penuh Asa.
- Pantas, H., & Surbakti, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Curere*, 4(1), 33-42.
- Rahmadani, R. R., & Surbakti, K. (2024, March). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas III Di UPT. SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024. In *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)* (Vol. 3, No. 1, pp. 21-1).
- Rimawati I, Ritiauw SP, Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri, Arlangga
- Rokmana ED. 2018. Keefektifan Model PAIKEM Berbantu Media Monopoli terhadap Hasil Belajar PKn di SDN Palebon 01 Semarang, Jurnal Sekolah.
- Sukmawati S, Jamaludin J, Rian R, Husni H, 2022. Penggunaan Monopoli Pancasila Dalam Pembelajaran PPKn Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Menyenangkan Bagi Siswa.
- Sukmawati S, Jamaluddin J, Yasinta Y, 2022. Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN.
- Sihotang N. 2022. Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. SENKIM Semin Nas Karya
- Saputro OA, Rahayu TS. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir J Ilmu Pendidik 20(102)
- Taylor BK. Content, Process, and Product: Modeling Differentiated Instruction. Kappa Delta Pi Rec [Internet]. 2015 Jan 2;51(1):13-7.
- Tirtoni F, Fihayati Z, 2018. Siswa Menggunakan Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Monopoli Pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKn Kelas IV SDN .... J Inven Univeritas PGRI Adi Buana 12(65)
- Umayah R. 2019. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Paikem Dalam Peningkatan aktivitas dan prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PPKN di Kajian Moral dan Kewarganegaraan. E-journal. 10(34)
- Utami T. 2021. Pengembangan Media Monopoli Berbasis Multikultural Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep PKN dan Sikap Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV A SD Negeri, Basic Education.37(23):23-31