

Dewinta Yulia Putri¹

STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek

Agus Budi Santosa²

STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek

Wahyu Nugroho³

STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek

✉ dewintayputri@gmail.com¹

✉ agus.budisantoso@gmail.com²

✉ nugrohowahyu.wn93@gmail.com³

e-ISSN 2774-3691

DOI: 10.55933/tjripd.v2i2.185

<https://jurnal.stkipgtritreggalek.ac.id/index.php/tanggap>

Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar

Abstrak. Hasil observasi evaluasi belajar siswa pada materi subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN 2 Sengon cenderung rendah, selain itu guru masih menggunakan ceramah, sehingga perlu menjadi perhatian bagi guru dalam memberikan penanaman rasa nasionalisme pada siswa. Selain itu guru belum pernah mengembangkan dan membuat media yang menarik siswa dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga diperlukan media yang mampu memberikan peningkatan hasil evaluasi pembelajaran pada materi peristiwa mengisi kemerdekaan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat desain media permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan di kelas V SDN 2 Sengon. Metode dan jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D) dengan Model pengembangan ADDIE*. Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket dan tes, sedangkan data kualitatif di analisis berdasarkan hasil kritik, saran dari ahli media, guru dan siswa. Untuk menghitung nilai pada data kuantitatif yakni menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan software SPSS 25.0. Berdasarkan hasil uji coba terhadap media yang dikembangkan, implementasi media permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran efektif untuk digunakan sebagai evaluasi pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil uji beda bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran dengan menggunakan nilai hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* 0,000 (< 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa *H_a* diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan implementasi media permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada kelas V di SDN 2 Sengon.

Kata kunci: Media Permainan Monopoli, Evaluasi Pembelajaran, Sekolah Dasar

Pengutipan: Putri, D. Y., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 110-121. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.185>

Pendidikan merupakan bagian penting dalam memberikan pelayanan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam mempersiapkan setiap insan untuk mengambil peran dimasyarakat. Permasalahan yang timbul dalam pendidikan salah satunya perubahan kurikulum yang belum dianggap tuntas (Mahesti & Koeswanti 2021). Kurikulum yang saat ini digunakan adalah kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya. Perubahan dalam kurikulum meliputi proses pembelajaran, perencanaan, evaluasi hasil pembelajaran dan isi materi, perubahan yang diharapkan dalam kurikulum dapat memberikan perubahan tingkah laku dalam lingkungan (Nugroho, et.al 2021), Oleh sebab itu fleksibilitas kurikulum perlu dilaksanakan dengan strategi khusus agar tercapainya tujuan pembelajaran (Wahyu Nugroho, 2021b). Pembelajaran

tematik integratif menjadikan setiap kompetensi digabungkan dalam sebuah tema pada berbagai muatan materi mata pelajaran. Oleh sebab itu sebaiknya satuan pendidikan memberikan kesempatan kepada peserta didiknya untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan mengubah tata cara proses pembelajaran.

Luasnya materi yang termuat dalam tematik menjadikan guru kurang dalam mengembangkan inovasi dan keterbaruan dalam proses pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran cenderung melalui ceramah dan terpaku pada media buku teks. Hal ini menjadi permasalahan ketika karakter materi seperti pada tema proklamasi kemerdekaan Indonesia yang cenderung hafalan menjadi tidak menarik dan kurang bermakna bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 2 Sengon ditemukan hasil pembelajaran tematik di kelas 6 masih rendah, hal ini diperkuat dengan adanya temuan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, metode yang digunakan cenderung ceramah dan kurang efektif jika diterapkan pada materi tematik. Hal tersebut menjadikan siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah media yang mampu memberikan kebermaknaan dalam hal belajar sambil bermain sehingga siswa akan mengingat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Faktor yang mempengaruhi guru dalam keberhasilan pembelajaran adalah keterampilan guru dalam menyampaikan materi, penyajian yang menarik dan tidak membosankan dapat memberikan dampak positif bagi siswa (Awaludin, et.al 2020), selain itu Keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran akan berpengaruh pada hasil evaluasi pembelajaran (Effendi & Hendriyani 2020). Guru harus paham dengan tujuan dan manfaat dari evaluasi pembelajaran, agar terciptanya pembelajaran yang berkualitas dalam pendidikan diperlukan konsep dan evaluasi yang tepat dalam memberikan stimulus pada siswa melalui media pembelajaran. Hal ini untuk menghindari Pembelajaran kurang efektif yang akan menyebabkan siswa mudah merasa bosan. Ramai saat kegiatan pembelajaran, siswa tidak mendengarkan saat guru menjelaskan materi (Launin, et.al 2022).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas maka diperlukan pengembangan media pendukung dalam pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi sesuai dengan kondisi lingkungan siswa yang kontekstual dengan prinsip learning by doing, atau belajar sambil bermain. Produk inovasi ini merupakan produk yang berupa media papan monopoli, dengan mengadopsi media permainan monopoli untuk mengupas tuntas materi subtema peristiwa mengisi kemerdekaan, sehingga guru lebih optimal dalam menyampaikan materi dan menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dalam melibatkan siswa maupun memberikan penguatan rasa nasionalisme pada siswa (Ikha Listyarini, 2018).

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara dalam menyampaikan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan utama media pembelajaran

digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat membantu guru dalam mengoptimalkan pemahaman materi kepada siswa (Pramana, et.al 2020),(Tegeh, et.al 2019). Bentuk optimalisasi pembelajaran dapat dilihat jika aktivitas pembelajaran cenderung berpusat pada siswa yang didukung dengan pengalaman faktual yang dialami siswa (Wahyu Nugroho, 2021a). Keberhasilan dalam penggunaan media ditentukan dari kemampuan guru dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Mahesti & Koeswanti 2021). Selain dalam bentuk benda, media dapat berupa permainan, hal ini didasarkan pada kebiasaan siswa yang masih dalam tahap dunia belajar sambil bermain, oleh sebab itu agar perhatian siswa meningkat dan tertarik pada pembelajaran yang disampaikan guru harus menggunakan media yang dapat digunakan secara nyata sekaligus dapat digunakan untuk permainan.

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini salah satunya dilakukan oleh (Mahesti & Koeswanti 2021) yang menyatakan bahwa media game monopoli Asean dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 sekolah dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani et al., 2019), hasil penelitian menyatakan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran Monopoli keberagaman pada tema indahya keberagaman sesuai dengan aspek kualitas media valid, efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Khasana et al., 2018) telah membuktikan bahwa penggunaan media monopoli pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran.

Permainan pada dasarnya hal yang berkaitan erat dengan dunia anak terutama usia sekolah dasar, belajar sambil bermain akan memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli proklamasi kemerdekaan serta untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan media permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran pada subtema peristiwa mengisi kemerdekaan kelas V di SDN Sengon 2.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan sebuah metode penelitian yang biasa digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Sedangkan, model yang digunakan yaitu desain penelitian ADDIE dengan beberapa 5 langkah yaitu: "*Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2016).

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket dengan skala likert. Data uji validasi ahli media, validasi ahli materi dan bahasa

diperoleh melalui penggunaan teknik deskriptif presentase dan kategori kelayakan untuk mengetahui kelayakan media dengan uji coba produk. Pada analisis kevalidan media ini digunakan untuk menguji kelayakan atas media yang sudah dikembangkan, sesuai atau tidak dengan tingkat kesesuaian materi serta keefektifan media dengan angket pada uji para ahli materi, media, dan bahasa. Adapun angka presentase yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan dalam kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Uji Validator.

Skor	Kriteria
80-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Sedang
21-40%	Kurang

Sumber: Olahan Peneliti, 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media permainan monopoli Proklamasi Kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan memiliki beberapa tujuan, antara lain: (1) mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, (2) evaluasi pembelajaran sangat menarik dan tidak monoton, (3) siswa merasa tidak tegang dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, dan (4) menarik minat siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan nyaman. Permainan monopoli ini diaplikasikan dalam pembelajaran tematik subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan, dengan cara pendidik mengajak bermain peserta didik diakhir proses pembelajaran dimana sebagai bentuk kegiatan evaluasi pembelajaran.

Menurut (Kurniawan, 2019) mengemukakan bahwa teknik evaluasi terdiri dari dua teknik yaitu teknik tes dan non tes. Dalam penelitian ini bentuk Permainan monopoli ini terdapat beberapa soal dan aktivitas yang harus diselesaikan oleh peserta didik yang terdapat pada papan permainan monopoli. Permainan ini dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Untuk memulai evaluasi pembelajaran dengan menggunakan papan permainan monopoli, yang pertama peserta didik harus melempar sebuah dadu. Pion berjalan dari satu kotak ke kotak lain sesuai jumlah nilai yang ditunjukkan dadu. Kotak-kotak yang tersedia dalam papan permainan adalah tujuan dan soal dari pion dijalankan oleh peserta didik. Disinilah media permainan monopoli Proklamasi Kemerdekaan dalam subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan pembelajaran 1 sebagai evaluasi pembelajaran.

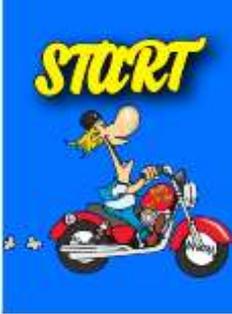
Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahapan diantaranya yaitu peneliti melaksanakan tahap pertama yaitu analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas V DI SDN 2 Sengon pada kegiatan evaluasi pembelajaran guru masih kurang dalam penggunaan media, sebelum menggunakan media papan permainan monopoli siswa tersebut kurang termotivasi,

kurang semangat, kurang tertarik, kurang rileks dengan media yang digunakan guru sebelumnya.

Berdasarkan data yang diperoleh maka peneliti akan merancang solusi dari masalah tersebut dengan mengembangkan media evaluasi pembelajaran yaitu media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan pembelajaran 1 semester genap tahun ajaran 2020/2021. Pada tahap kedua ini adalah tahap *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti menyusun rencana dalam pembuatan media evaluasi pembelajaran yang diawali dengan pembuatan kerangka media evaluasi pembelajaran yaitu papan permainan monopoli. Berikut ini merupakan tampilan awal produk yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Tampilan Produk Monopoli.

No	Gambar	Jumlah	Kegunaan
1		Papan permainan 1	Sebagai background papan permainan monopoli.
Gambar 1. Tampilan <i>Background</i> Papan Monopoli.			
2		Pion 4	Sebagai pemain dalam permainan monopoli.
Gambar 2. Tampilan Pion.			
3		Dadu 1	Sebagai perhitungan langkah untuk pemain.
Gambar 3. Tampilan Dadu.			

4		Petak Start 1 Petak untuk memulai permainan.
5		Petak 4 dan Kartu 10 Petak yang berisikan tugas tentang pendidikan karakter.
6		Kompleks 12 dan Kartu 10 Petak yang berisikan soal-soal tematik.
7		Petak Bebas Parkir 1, Masuk Penjara 1, dan Hanya Lewat 1 Petak bebas parkir, yaitu pemain bebas memilih petak, petak masuk penjara yaitu pemain tidak boleh melanjutkan permainan sebelum pemain yang lain melewati, petak hanya lewat yaitu pemain tidak mendapatkan tugas.

8		<p>Petak <i>Punishment</i> 1 dan Kartu <i>Punishment</i> 10.</p>	<p>Petak yang berisikan hukuman yang diterima oleh pemain.</p>
9		<p>Petak Bantuan 1 dan Kartu Bantuan 10</p>	<p>Petak yang berisikan kartu bantuan yang diterima oleh pemain dan dapat digunakan jika pemain mengalami kesulitan menyelesaikan tugas.</p>
10		<p>Petak Tantangan 1 dan Kartu Tantangan 10</p>	<p>Petak yang berisikan tantangan yang diterima oleh pemain.</p>
11		<p>Petak <i>Reward</i> 1 dan Kartu <i>Reward</i> 10</p>	<p>Petak yang berisikan apresiasi yang diterima oleh pemain.</p>
12		<p>Kartu Bintang 15</p>	<p>Kartu poin yang diterima oleh pemain setelah menyelesaikan tugas pada petak.</p>

Gambar 8. Tampilan Petak dan Kartu *Punishment*.

Gambar 9. Tampilan Petak dan Kartu Bantuan.

Gambar 10. Tampilan Petak dan Kartu Tantangan.

Gambar 11. Tampilan Petak dan Kartu *Reward*.

Gambar 12. Tampilan Kartu Bintang.

13		Buku Petunjuk Permainan 1	Buku yang digunakan sebagai petunjuk penggunaan permainan monopoli.
----	---	------------------------------------	--

Gambar 13. Tampilan Buku Petunjuk Permainan.

Sumber: Olahan Peneliti, 2021.

Pada Tabel 2. di atas merupakan produk berupa media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan, dan sebelum diterapkan ke lapangan dilakukan validasi dari para ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa oleh peneliti. Dari hasil penilaian dari validator yang telah didapat, maka data penilaian yang telah diberikan kemudian direkapitulasi seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penilaian Validator.

No	Validator	Persentase	Keterangan	Catatan
1	Materi	87,5 %	Sangat Valid	Layak digunakan.
2	Media	83,3%	Sangat Valid	Layak digunakan dengan perbaikan.
3	Bahasa	100 %	Sangat Valid	Layak digunakan dengan perbaikan
Rata-rata		90,27 %	Sangat Valid	Media layak digunakan

Sumber: Olahan Peneliti, 2021.

Berdasarkan Tabel 3. di atas, maka rekapitulasi uji ahli materi 87,5%, media 83,3%, dan bahasa 100%, menunjukkan bahwa media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai 90,27%. Berdasarkan presentase rata-rata tersebut maka media permainan monopoli yang sudah dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi "Sangat Valid" dan media layak untuk diterapkan pada lapangan.

Pada tahap ketiga *development* (pengembangan) yaitu penilaian angket yang diberikan oleh praktisi mengenai media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran di atas diperoleh hasil sebesar 95%. Selain memberikan penilaian, ahli praktisi juga memberikan komentar dan saran terhadap media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan upaya sebagai pondasi dalam penyempurnaan media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran yang lebih baik lagi. Untuk tahap keempat *implementation* (implementasi) yaitu uji coba produk dibagi menjadi dua tahapan yaitu terdiri dari uji coba skala kecil dan uji coba skala lapangan.

Produk yang telah divalidasi oleh para ahli serta sudah direvisi sebelum diuji cobakan pada skala lapangan, terlebih dahulu diuji cobakan secara terbatas dengan responden yang berjumlah 8 orang siswa yang dipilih secara acak. Untuk menilai kemenarikan siswa terhadap media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran maka diberikan angket respon siswa. Hasil respon siswa dijelaskan data mengenai respon siswa pada uji skala kecil yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat bahwa persentase skor menunjukkan nilai sebesar 89,44%. Sesuai dengan kriteria kemenarikan produk menunjukkan kriteria "sangat menarik".

Berikut hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V di SDN 2 Sengon yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Rentang Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest*.

No.	Rentang Nilai	Frekuensi		Persentase (%)	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	91-100	0	5	0	29,4%
2	81-90	0	10	0	59%
3	71-80	5	2	29,4%	11,6%
4	61-70	7	0	41,2%	0
5	00-60	5	0	29,4%	0
Jumlah		17	17	100%	100%

Sumber: Olahan Peneliti, 2021.

Berdasarkan Tabel 4. data yang didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas V di SDN 2 Sengon. Demikian dapat disimpulkan bahwa pada nilai *pretest* siswa kelas V di SDN 2 Sengon nilai terbanyak terdapat pada rentang nilai 61-70, sedangkan pada nilai *posttest* siswa kelas V di SDN 2 Sengon nilai terbanyak terdapat pada rentang 81-90. Sedangkan rata-rata nilai *pretest* pada siswa kelas V di SDN 2 Sengon sebesar 66,23 dan untuk rata-rata nilai *posttest* pada siswa kelas V di SDN 2 Sengon sebesar 89,17. Berdasarkan rentang nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 22,94 peningkatan rentang nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* sehingga media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Sample T-test*.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-22,94118	8,01928	1,94496	-27,06431	-18,81804	11,795	6	,000

Sumber: Olahan Peneliti, 2021.

Berdasarkan output hasil *Test Statistics* pada Tabel 5. di atas, diketahui nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* 0,000 ($< 0,05$).

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan implementasi media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada kelas V di SDN 2 Sengon.

Ho : Tidak terdapat yang signifikan dalam penerapan implementasi media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada kelas V di SDN 2 Sengon.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Ha* diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam penerapan implementasi media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada kelas V di SDN 2 Sengon.

Berdasarkan hasil dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang disajikan, rata-rata nilai *pretest* pada siswa kelas V di SDN 2 Sengon sebesar 66,23 dan untuk rata-rata nilai *posttest* pada siswa kelas V di SDN 2 Sengon sebesar 89,17. Dari hasil nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*, dan dapat dikatakan bahwa produk media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran pada kelas V di SDN 2 Sengon.

Di bawah ini merupakan respon mengenai produk media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan setelah melakukan uji skala lapangan kelas V di SDN 2 Sengon. Respon mengenai produk yang dilakukan oleh siswa kelas V SDN 2 Sengon dengan berjumlah 17 siswa sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Skala Lapangan.

Soal Pernyataan	(%)
Saya merasa senang ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan model permainan.	89%
Melalui model permainan membuat saya lebih paham.	88,88%
Saya dapat memahami materi evaluasi pembelajaran dalam permainan monopoli jelas.	88,88%
Saya suka dengan warna dan gambar yang ada pada permainan monopoli.	88,11%
Saya merasa mudah dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran model permainan.	95,44%
Total Persentase Skor	90,05%

Sumber: Olahan Peneliti, 2021.

Berdasarkan Tabel 6. di atas, maka analisis hasil penelitian angket respon siswa kelas V terhadap media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran secara keseluruhan mencapai 90,05%, berdasarkan tabel kriteria kelayakan maka persentase skor perolehan ini termasuk dalam kriteria "sangat menarik". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa tertarik dengan produk media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Sebagai penguat dari hasil pembahasan penelitian ini sejalan dengan (Khasana et al., 2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses evaluasi sesudah menggunakannya dalam pembelajaran. Penggunaan permainan dalam sebuah pembelajaran juga memberikan perkembangan pola pikir siswa maupun motorik halus anak (Utama et al., 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji ahli materi sangat valid 87,5 %, media sangat valid 83,3%, dan bahasa sangat valid 100 %, hal ini menunjukkan bahwa media papan permainan monopoli proklamasi kemerdekaan sebagai evaluasi pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai kevalidan data 90,27%. Berdasarkan presentase rata-rata tersebut maka media permainan monopoli yang sudah dikembangkan masuk ke dalam kualifikasi "Sangat Valid" dan media layak untuk diterapkan pada lapangan. (3) hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa media ini sangat layak karena dapat dilihat dari uji validasi dari beberapa ahli seperti materi menunjukkan persentase 87,5%., media menunjukkan persentase 83,3%, dan bahasa 100%, dari praktisi menunjukkan persentase 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli pembelajaran efektif digunakan pada proses pembelajaran materi tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Subtema 3 Peristiwa Mengisi Kemerdekaan. Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan media permainan monopoli pembelajaran yang telah dilakukan yaitu: (1) Bagi siswa disarankan agar dapat memanfaatkan media monopoli pembelajaran dengan baik, karena media ini tidak hanya dimanfaatkan disekolah saja, sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat lebih optimal. (2) Bagi guru disarankan dalam kegiatan pembelajaran dapat memanfaatkan media monopoli pembelajaran sebagai proses pembelajaran agar menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga siswa senang untuk belajar. (3) Bagi peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian sejenis sebagai acuan untuk melakukan penelitian pengembangan yang lebih baik dan bersifat pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaludin, A., Wibawa, B., & Winarsih, M. (2020). Integral Calculus Learning Using Problem Based Learning Model Assisted by Hypermedia-Based E-Book. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 224. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.23106>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2020). The Conceptual and Hypothetical Model of Interactive Blended Problem Based Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 285. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24162>
- Fitriani, I., Fitriyah, C. Z., & Utama, F. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran "Monopoli Keberagaman" Tema Indahya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 76–82.
- Ikha Listyarini, D. O. S. A. S. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2), 46–51. <https://doi.org/10.33061/ww.v13i2.2260>
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 203–211. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20292>
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Alfabeta.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3).
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Nugroho, W, Sumarni, S., & Ramli, M. (2021). Implementasi Suplemen Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 6(6), 932–939. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14891>
- Nugroho, Wahyu. (2021a). Pengaruh Media Lingkungan Sekolah Berbasis Adiwiyata terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Honoli Journal of Primary Teacher Education*, 1(2), 39–48., 1(2), 9-39–48. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/honoli/article/view/5759>
- Nugroho, Wahyu. (2021b). Strategi Guru dalam Memanfaatkan Pembelajaran Berbasis Digital pada Kurikulum Darurat. In A. Wijayanto (Ed.), *Akademisi dalam lingkaran daring*. Akademia Pustaka. <https://scholar.google.co.id/scholar?oi=bibs&hl=id&cluster=8611328082268697119>
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Utama, A. P., Hendrawijaya, A. T., & Imsiyah, N. (2017). Korelasi Antara Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Aisyiyah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(1), 36–38.