



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS
BUDAYA ALAM MINANGKABAU PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV
(STUDI DI MIN 3 TANAH DATAR)**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Menyelesaikan Studi Sarjana (S-1)
pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*

Oleh:

Melisa Putri

NIM 2130111079

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M / 1446 H**

ABSTRAK

Melisa Putri, NIM. 2130111079, Judul Skripsi: **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV (Studi Di MIN 3 Tanah Datar)”**, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2025.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media pembelajaran yang digunakan media hanya terbatas pada media ppt, gambar, serta buku cetak. Sehingga dengan guru yang hanya menggunakan media ini saja membuat pembelajaran cenderung monoton dan belum melibatkan keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajarannya. Hal ini tentu saja berimbas kepada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Maka dari itu dibutuhkan media yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media edukatif yang berbasis budaya local yakni media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Implementation, Evaluations*). Instrumen yang digunakan ialah lembar validasi dan angket praktikalitas guru dan siswa. Pada tahap validitas, dilakukan proses validasi oleh 3 orang validator yaitu 2 orang dosen dan 1 orang guru (wali kelas). Sedangkan untuk tahap praktikalitas, media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau diuji cobakan kepada guru kelas IV dan 24 orang siswa kelas MIN 3 Tanah Datar, kemudian guru dan siswa mengisi angket respon setelah dilakukan pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan untuk melihat kepraktisannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV valid berdasarkan aspek kelayakan isi/materi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian materi dan aspek kelayakan kegrafikan yang diisi oleh 3 oleh validator dengan perolehan skor total sebesar 89,7% pada kategori sangat valid. 2) media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan indikator praktikalitasnya yaitu kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat. Uji praktikalitas media dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV sebanyak 2 kali uji, dengan perolehan skor total praktikalitas guru sebesar 98% pada kategori sangat praktis, sementara hasil uji praktikalitas siswa diperoleh skor total sebesar 95,1% pada kategori sangat praktis. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, Monopoli, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

Melisa Putri, Student ID Number 2130111079, Thesis Title: "Development of Monopoly Learning Media Based on Minangkabau Natural Culture in Pancasila Education for Fourth Grade Students (Study at MIN 3 Tanah Datar)", Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University (UIN) Batusangkar, 2025.

This research is motivated by the limited learning media used, which are limited to PowerPoint presentations, images, and printed books. Therefore, teachers who only use these media tend to make learning monotonous and do not actively engage students in the learning process. This, of course, impacts student learning outcomes. Therefore, media is needed that can increase student interest and active participation in the learning process. The purpose of this research is to produce a learning medium in the form of educational media based on local culture, namely the Monopoly Learning Media Based on Minangkabau Natural Culture, which is valid and practical.

This research is a development research (R&D) using the ADDIE (Analysis, Development, Implementation, Evaluations) model. The instruments used were a validation sheet and a teacher and student practicality questionnaire. The validity stage was validated by three validators: two lecturers and one teacher (homeroom teacher). For the practicality stage, the Minangkabau Natural Culture-Based Monopoly learning media was piloted with a fourth-grade teacher and 24 students at MIN 3 Tanah Datar. The teachers and students then completed a response questionnaire after two learning sessions to assess its practicality.

The results of this study indicate that: 1) the Minangkabau Natural Culture-Based Monopoly learning media for fourth-grade Pancasila education is valid based on the aspects of content/material feasibility, language feasibility, material presentation feasibility, and graphic feasibility, which were filled in by three validators, with a total score of 89.7% in the very valid category. 2) The Minangkabau Natural Culture-Based Monopoly learning media in fourth-grade Pancasila education was declared practical for use in learning based on its practicality indicators, namely ease of use, efficiency of learning time, and benefits. The media's practicality was tested twice on fourth-grade teachers and students, with a total practicality score of 98% for teachers, in the very practical category, and a total practicality score of 95.1% for students. Therefore, it can be concluded that the Minangkabau Natural Culture-Based Monopoly learning media in fourth-grade Pancasila education is suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning media, Monopoly, Pancasila Education

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV (Studi di MIN 3 Tanah Datar)”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, penutup para Nabi dan Rasul, yang telah diutus membawa ajaran Islam sebagai rahmat bagi seluruh umat manusia, menjadi teladan sempurna dari ajaran tersebut, sekaligus penerang syariat hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, dorongan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag., MA., M. Res., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan segala fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar (Periode 2020-2024) yang telah memberikan segala fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. H. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang selalu memebrikan kemudahan dalam hal menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Sunarti, M.Pd selaku dosen penasehat akademik yang telah banyak memberikan arahan dan pemahaman serta masukan untuk penulisan skripsi.

5. Ibu Dr. Gustina, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan penuh keikhlasan telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, dorongan, arahan, serta bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibuk Yufi Latmini Lasari, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan Bapak Musparidi, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah banyak memberikan arahan, pemahaman, masukan serta meluangkan waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Sunarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
8. Bapak Syaiful Marwan, M.Pd, Ibu Wilda Fathia, M.Pd, dan Ibu Sri Ningsih, S.Pd selaku validator instrumen penelitian yang telah memberikan saran dan arahan serta meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam hal validasi instrumen.
9. Ibuk Wilda Fathia, M.Pd dan Bapak Syaiful Marwan, M.Pd sebagai validator 1 dan validator 2, serta Ibu Sri Ningsih, S.Pd sebagai validator 3 yang telah memberikan masukan, saran, terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
10. Bapak Andi Triana, S.Pd selaku Kepala Madrasah MIN 3 Tanah Datar, yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di MIN 3 Tanah Datar.
11. Keluarga besar MIN 3 Tanah Datar, khususnya Ibuk Romi, S.Pd sebagai wali kelas IV MIN 3 Tanah Datar, yang telah membantu dan memberikan arahan terbaik dalam penelitian skripsi peneliti. Serta siswa kelas IV yang telah meluangkan waktunya dalam membantu jalannya penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
12. Kepala LPPM Mahmud Yunus Batusangkar dan jajaran yang sudah membantu peneliti dalam mengurus surat penelitian.
13. Kepala perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan karyawan yang sudah memfasilitasi penulis dalam mencari buku sumber dalam menyusun skripsi ini.

14. Kedua orang tua hebat peneliti Almh Ibunda Eli Suwarti, Alm Yusnadi. Yang sudah mengorbankan waktu dan tenaganya yang sangat luar biasa semasa hidupnya dalam memberikan pendidikan yang layak bagi peneliti hingga peneliti mampu menapaki jenjang Universitas. Tiada kata lelah yang terlintas dari bibir dan kedua mata indahny, doa dan kasih sayang tiada henti diberikan dengan harapan masa depan yang indah untuk peneliti.
15. Saudara sekaligus *suport sistem* bagi peneliti, Abang Ary Kuswanto, Abang Ade Saputra, dan Adek Muhammad Rayhan yang selalu mendo'akan, memberi dukungan dalam penulisan skripsi.
16. Teman-teman peneliti yang telah berbagi semangatnya untuk sama-sama menyelesaikan skripsi ini.
17. Semua pihak yang telah bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya peneliti menyerahkan segala hasil dan usaha ini kepada Allah SWT, dengan harapan segala bantuan, motivasi, bimbingan, serta nasihat yang telah diberikan oleh berbagai pihak menjadi amal ibadah yang diterima di sisi-Nya, serta semoga skripsi ini dapat membawa manfaat bagi kita semua..

Batusangkar, 12 Agustus 2025

Peneliti



Melisa Putri

NIM. 2130111079

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Manfaat dan Luaran Penelitian	11
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
J. Defenisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Landasan Teori	15
1. Media Pembelajaran.....	15
a. Hakikat Media Pembelajaran	15
b. Macam-Macam Media Pembelajaran	20
c. Karakteristik Media Pembelajaran	24
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	25
e. Fungsi Media Pembelajaran	28
f. Manfaat Media Pembelajaran	32
g. Peran Media Dalam Komunikasi Pembelajaran	34
2. Media Monopoli.....	36
a. Pengertian Media Monopoli.....	36

b.	Kelebihan dan Keunggulan Media Monopoli	37
c.	Kekurangan Media Monopoli	39
3.	Budaya Alam Minangkabau	40
a.	Konsep Dasar Budaya Minangkabau	40
b.	Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Budaya Alam Minangkabau	42
4.	Pembelajaran Pendidikan Pancasila	55
a.	Konsep Dasar Pembelajaran Pendidikan Pancasila	55
b.	Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	57
B.	Penelitian Relevan	59
C.	Kerangka Berfikir	68
BAB III METODE PENELITIAN		69
A.	Jenis Penelitian	69
B.	Model Pengembangan	73
C.	Prosedur Pengembangan	75
D.	Latar Tempat dan Waktu Penelitian	79
E.	Subjek Uji Coba	80
F.	Jenis Data	80
G.	Instrumen Penelitian	80
H.	Teknik Analisis Data	94
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		97
A.	Hasil Penelitian	97
B.	Pembahasan	139
BAB V PENUTUP		145
A.	Kesimpulan	145
B.	Implikasi	145
C.	Saran	146
DAFTAR PUSTAKA		147

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Validitas	81
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Instrumen.....	82
Tabel 3.3 Aspek Validasi Terhadap Angket Validitas Media.....	88
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	88
Tabel 3.5 Indikator Angket Respon Guru dan Siswa	89
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa	90
Tabel 3.7 Aspek Validasi Terhadap Angket Respon Guru dan Siswa	94
Tabel 3.8 Kategori Validitas Media Pembelajaran.....	95
Tabel 3.9 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	96
Tabel 4.1 Validator Media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau.....	118
Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Untuk Lembar Validitas Media.....	119
Tabel 4.3 Revisi Media Pembelajaran.....	121
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	124
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon Guru.....	126
Tabel 4.6 Hasil Validasi Angket Respon Siswa.....	128
Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Praktikalitas Guru.....	134
Tabel 4.8 Analisis Hasil Angket Praktikalitas Siswa	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Gambar Yang Digunakan di Kelas IV MIN 3 Tanah Datar4	4
Gambar 1.2 Media Buku Cetak Yang Digunakan di Kelas IV MIN 3 Tanah Datar4	4
Gambar 1.3 Media Power Point Sederhana Yang Digunakan di Kelas IV MIN 3 Tanah Datar5	5
Gambar 1.4 Media Pembelajaran Monopoli Yang Peneliti Kembangkan 10	10
Gambar 2.1 Nilai Pendidikan Karakter Utama 48	48
Gambar 2.2 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Tika Irmaningsih, 2020)..... 60	60
Gambar 2.3 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (M. Rizqi Hidayaturrihman, 2022)..... 61	61
Gambar 2.4 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Helena Costarica, 2022) 63	63
Gambar 2.5 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Septya Rahmayanti, 2022) 64	64
Gambar 2.6 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Sela et al., 2023) 65	65
Gambar 2.7 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Ardhani et al., 2021) 66	66
Gambar 2.8 Kerangka Berfikir Pengembangan ADDIE 68	68
Gambar 4.1 Menu Utama Aplikasi Canva Untuk Desain Papan Monopoli..... 104	104
Gambar 4.2 Tampilan Ukuran Desain Papan Monopoli 105	105
Gambar 4.3 Kertas Dasar Desain Papan Monopoli 105	105
Gambar 4.4 Pilihan Elemen <i>Monopoli Board</i> 106	106
Gambar 4.5 Desain <i>Monopoli Board</i> Yang Sudah Dipilih..... 106	106
Gambar 4.6 Judul Utama Papan Monopoli 106	106
Gambar 4.7 Elemen Dana Umum, Kesempatan, Dan Pertanyaan Pada Kotak Papan Monopoli 107	107
Gambar 4.8 Penambahan Foto Daerah Minangkabau..... 107	107

Gambar 4.9 Papan Triplek Untuk Papan Monopoli.....	107
Gambar 4.10 Papan Monopoli Yang Sudah Dilakban.....	108
Gambar 4.11 Desain Papan Monopoli Yang Sudah Dicitak.....	108
Gambar 4.12 Merekatkan Stiker Papan Monopoli.....	108
Gambar 4.13 Desain <i>Box Cover</i> Media Monopoli.....	109
Gambar 4.14 Desain <i>Box Cover</i> Yang Sudah Dicitak	109
Gambar 4.15 Papan Triplek Untuk <i>Box Cover</i>	110
Gambar 4.16 Papan <i>Box Cover</i> Setelah Diberi Oli	110
Gambar 4.17 Merakit <i>Box Cover</i>	110
Gambar 4.18 Tampilan <i>Box Cover</i> Setelah Dilakban	111
Gambar 4.19 <i>Box Cover</i> Monopoli	111
Gambar 4.20 Desain Buku Panduan Media Monopoli	112
Gambar 4.21 Desain Buku Panduan Yang Sudah Dicitak.....	112
Gambar 4.22 Desain Uang Mainan.....	113
Gambar 4.23 Uang Mainan Yang Sudah Diprint dan Digunting	113
Gambar 4.24 Desain Kartu Hak Milik Kompleks.....	114
Gambar 4.25 Desain Kartu Hak Milik Yang Sudah Dicitak dan Dipotong.....	115
Gambar 4.26 Desain Kartu Pertanyaan, Dana Umum, dan Kesempatan.....	116
Gambar 4.27 Desain Kartu Pertanyaan, Dana Umum, dan Kesempatan Yang Sudah Diprint dan Digunting	116
Gambar 4.28 Miniatur Rumah, Hotel, Pion, Dadu, Sloki.....	117
Gambar 4.29 Diagram Batang Hasil Validasi Instrumen.....	120
Gambar 4.30 Diagram Batang Hasil Validasi Media	124
Gambar 4.31 Diagram Batang Hasil Validasi Angket Respon Guru	126
Gambar 4.32 Diagram Batang Hasil Validasi Angket Respon Siswa	128
Gambar 4.33 Siswa Membaca Materi.....	130
Gambar 4.34 Siswa Dibagi Menjadi 4 Kelompok Pada Pertemuan 1	131
Gambar 4.35 Siswa Memainkan Monopoli Pada Pertemuan 1.....	131
Gambar 4.36 Siswa Dibagi Menjadi 4 Kelompok Pada Pertemuan 2	132
Gambar 4.37 Siswa Memainkan Monopoli Pada Pertemuan 2.....	132
Gambar 4.38 Siswa Mengerjakan LKPD.....	133

Gambar 4.39 Guru dan Siswa Mengisi Angket Praktikalitas Media	133
Gambar 4.40 Diagram Batang Hasil Angket Respon Guru	134
Gambar 4.41 Diagram Batang Hasil Angket Respon Siswa	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk manusia yang berbudaya, bermoral, dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan dirancang guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berakhlak mulia, dan memiliki kecintaan terhadap bangsa dan negara. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dalam (Wanimbo et al., 2022), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki semangat religiositas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Nilai-nilai tersebut sudah tercantum dalam jenjang pendidikan di Indonesia, dengan merangkum semua nilai dan menjadikannya menjadi satu mata pelajaran, yang diberi nama Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu disiplin ilmu dalam sistem pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, sikap, dan perilaku peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta prinsip-prinsip kewarganegaraan. Pendidikan pancasila mengajarkan tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, cinta tanah air, toleransi, kesadaran hukum, serta tanggung jawab dalam menjaga persatuan dan kerukunan dalam kehidupan berbangsa serta bernegara. Pendidikan pancasila juga bertujuan membentuk karakter peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan yang kuat, semangat kebhinekaan, dan rasa hormat terhadap budaya serta perbedaan yang ada di Indonesia. Dengan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila, peserta didik diharapkan mampu berusaha menjadi warga negara yang baik, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kontribusinya terhadap kemajuan bangsa.

Menurut dalam Heri, dkk (Hidayat et al., 2020) Pendidikan Pancasila memiliki beberapa tujuan, yaitu: Pertama, Pendidikan Pancasila mencerminkan karakter yang menunjukkan penghayatan, pemahaman, dan penerapan nilai serta moral Pancasila baik secara personal maupun sosial. Kedua, Pendidikan Pancasila mengandung komitmen konstitusional yang didukung oleh sikap positif serta pemahaman yang mendalam mengenai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Ketiga, berpikir kritis, rasional, dan kreatif serta memiliki semangat nasionalisme dan cinta tanah air yang didasari oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia. Keempat, berperan aktif, cerdas, dan penuh tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat, generasi penerus bangsa, dan warga negara yang menjunjung nilai harkat dan martabat sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial Budaya (PP Nomor 32 tahun 2013).

Materi Pendidikan Pancasila mengajarkan tentang Bhineka Tunggal Ika, dimana Indonesia kaya akan keragaman suku, adat, dan budayanya. Salah satunya adalah budaya Minangkabau yang kaya akan nilai-nilai adat istiadat, kearifan lokal, dan tradisi sosial. Nilai-nilai budaya Minangkabau seperti musyawarah, gotong royong, rasa hormat kepada orang tua, serta tanggung jawab terhadap komunitas merupakan bagian penting yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengintegrasian budaya lokal, khususnya budaya Minangkabau, dalam materi Pendidikan Pancasila dapat memperkuat ikatan siswa dengan lingkungan sosial dan budaya yang ada di sekitarnya, sekaligus meningkatkan rasa bangga terhadap budaya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam memberikan pemahaman tentang Pendidikan Pancasila adalah dengan membuat sebuah media pembelajaran. Beragam pendekatan dalam membuat media pembelajaran telah diangkat dan diaplikasikan dalam berbagai bentuk

seperti permainan kartu, papan, bidak, dan lainnya yang menarik perhatian siswa. Skripsi ini menggunakan media pembelajaran dengan format Media monopoli. Media monopoli diambil dengan pertimbangan bahwa siswa kelas IV yang berusia rentang 9-10 tahun berdasarkan teori Jean Piaget tentang perkembangan kognitif anak yang menyatakan bahwa, pada usia tersebut anak sudah mengalami tahap kemampuan berfikir kritis, logis, serta dapat menganalisis informasi (Sodik et al., 2023).

Lebih lanjut lagi, menurut Piaget dalam buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar (Rasmitadila., 2023) menjabarkan dalam rentang usia tersebut anak telah memiliki kemampuan dalam pemecahan masalah dan telah memiliki cukup fokus untuk memulai kegiatan dari awal hingga akhir. Serta anak memiliki kecenderungan untuk dapat mengontrol emosi dan mengenal diri. Sejalan dengan tahapan perkembangan ini, siswa mampu untuk memahami aturan dasar monopoli yang ditulis oleh Tonka Corporation (1996), media monopoli yang menggunakan pengelompokan objek, mata uang, istilah-istilah umum, patuh pada peraturan yang berlaku, adanya sebab akibat, kepemilikan, dan sistem transaksi sederhana (Tonka Corporation., 1996).

Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan ini diharapkan mampu menarik minat siswa dalam memahami Pendidikan Pancasila. Dengan pendekatan yang interaktif dan menghibur, siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, dengan adanya media monopoli sebagai sarana pembelajaran yang mengaitkan unsur Budaya Alam Minangkabau, media ini diharapkan mampu memperkaya pengalaman belajar siswa, menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri, serta membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 Juli sampai 15 November tahun 2024, didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Tanah Datar masih

berbasis gambar yang belum melibatkan keaktifan peserta didik di dalam proses pembelajarannya. Sehingga proses pembelajaran hanya bersifat satu arah dengan menitik beratkan pada pendidik saja. Proses pembelajaran berupa membaca secara bergantian dengan salah seorang peserta didik membaca dengan suara lantang sedangkan yang lainnya menyimak, dilanjutkan secara bergantian. Selanjutnya pemaparan disampaikan oleh pendidik melalui metode ceramah.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru Kelas IV, guru mengatakan bahwa media pembelajaran hanya terbatas pada media gambar, buku cetak dan PPT sederhana. Guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli terutama media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ataupun pada mata pelajaran lainnya belum tersedia. Hal ini juga berlaku pada media pembelajaran lainnya, belum ada penanaman terhadap budaya alam Minangkabau. Siswa juga mengakui bahwa pembelajaran di kelas terlalu membosankan karena hanya mengandalkan media gambar, dan buku saja.



**Gambar 1.1 Media Gambar Yang Digunakan di Kelas IV
MIN 3 Tanah Datar**



**Gambar 1.2 Media Buku Cetak Yang Digunakan di Kelas IV
MIN 3 Tanah Datar**



Gambar 1.3 Media *Power Point* Sederhana Yang Digunakan di Kelas IV MIN 3 Tanah Datar

Adapun alasan pemilihan tema Budaya Alam Minangkabau ialah sesuai dengan konsep kurikulum merdeka yang digunakan diberbagai sekolah, dimana Prinsip perancangan kurikulum merdeka menurut Wahyudin et al (2024) dalam bukunya ialah terdiri atas tiga yaitu pengembangan kompetensi dasar, fleksibel, berfokus pada muatan esensial. Dari ketiga prinsip tersebut peneliti memilih prinsip ke dua sebagai alasan pemilihan tema Budaya Alam Minangkabau, dimana pengembangan kurikulum perlu bersifat fleksibel dengan memberi keleluasaan kepada satuan pendidikan dan pendidik untuk menyesuaikan, memperkaya materi pelajaran, serta menyelaraskannya dengan karakteristik peserta didik, visi misi sekolah, dan budaya maupun kearifan lokal. Fleksibilitas ini penting agar kurikulum yang dipelajari selalu relevan terhadap dinamika lingkungan, isu-isu terkini, dan kebutuhan belajar peserta didik. Tren serupa juga menjadi arah reformasi kebijakan kurikulum di berbagai negara, dengan tujuan menjadikan kurikulum lebih adaptif, mampu merespons perubahan, serta memberikan ruang pembelajaran yang sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik (Wahyudin et al., 2024).

Pada prinsip kurikulum tersebut menekankan pentingnya menyelaraskannya dengan karakteristik peserta didik dengan budaya dan kearifan lokal, sedangkan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih disampaikan secara umum, sehingga membuat siswa kurang mengenal dan menghargai budaya lokal, termasuk budaya Minangkabau. Akibatnya, mereka lebih akrab dengan budaya nasional atau global, sementara budaya daerah yang memiliki nilai luhur dan keunikan justru sering terabaikan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah kurang memberi perhatian pada keberagaman budaya Indonesia. Padahal, kekayaan budaya lokal seharusnya menjadi bagian penting dalam pendidikan agar siswa dapat memahami dan mencintai budayanya sendiri.

Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis budaya Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini diharapkan bukan hanya untuk meningkatkan semangat belajar siswa, tapi juga membangun kesadaran mereka terhadap keberagaman Indonesia, khususnya keberagaman budaya Alam Minangkabau. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat berfungsi ganda sebagai sarana edukasi Pendidikan Pancasila sekaligus pengenalan dan pelestarian budaya lokal. Diharapkan pula, melalui media ini, siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai karakter tokoh-tokoh Minangkabau dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sosial yang lebih luas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli yang mengintegrasikan unsur-unsur budaya Minangkabau ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV pada materi kerja sama di lingkunganku. Pemilihan materi ini didasarkan pada kesesuaian dengan materi yang sedang diajarkan di kelas 4 semester 2, sehingga akan sejalan nantinya dengan yang peneliti teliti. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan suatu media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih bermakna dan kontekstual, serta mendukung pelestarian budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang dapat peneliti identifikasi adalah:

1. Pembelajaran masih bersifat teacher-centered, sehingga siswa kurang aktif dan terlibat secara langsung dalam proses belajar.
2. Media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak, gambar, dan PPT, sehingga pembelajaran terasa monoton.
3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membangkitkan minat belajar, agar proses pembelajaran tidak membosankan.
4. Belum ada pengembangan media pembelajaran yang inovatif seperti media monopoli yang dapat meningkatkan daya tarik dan partisipasi siswa.
5. Nilai-nilai Budaya Alam Minangkabau belum ditanamkan secara optimal dalam media dan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

1. Validitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang valid dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.
2. Praktikalitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang praktis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang nantinya akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau. Media monopoli ini dirancang dengan tujuan agar peserta didik tidak hanya terfokus pada sistem pembelajaran yang monoton, tetapi peserta didik juga dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan karena disajikannya sebuah media monopoli. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah:

1. Monopoli yang dikembangkan ini cocok untuk semua mata pelajaran, namun pada penelitian ini peneliti akan menyesuaikan dengan mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV dengan materi kerja sama di lingkunganku.
2. Media monopoli ini berbasis budaya alam Minangkabau, yang mana budaya Minang yang akan diangkat ke dalam media ini adalah mengenai daerah Minangkabau dan para tokoh terkenal Minangkabau.
3. Dengan adanya media monopoli ini diharapkan dapat menanamkan nilai pendidikan karakter kepada siswa seperti kerja keras, dan kejujuran.
4. Media monopoli ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya Minangkabau, serta dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.
5. Untuk membuat media monopoli ini membutuhkan bahan dasar papan kayu berbentuk persegi.
6. Tiap tepi media monopoli ini terdapat 40 petak yang mana 4 petak akan disediakan untuk kotak dana umum, 4 kotak untuk kesempatan, 4 kotak

untuk stasiun, bandara, pelabuhan dan terminal, 1 kotak untuk start, 1 kotak untuk penjara hanya lewat, 1 kotak untuk bebas parkir, 1 kotak untuk masuk penjara, 1 kotak untuk pajak jalan, 1 kotak untuk pajak istimewa, serta 22 petak untuk kotak daerah Minangkabau.

7. Pada media monopoli ini disediakan buku panduan, yang berisikan petunjuk penggunaan, materi pembelajaran pendidikan pancasila kerja sama di lingkunganku, penanaman nilai karakter terkait tokoh terkenal Minangkabau, soal-soal terkait materi beserta kunci jawaban.
8. Dalam media monopoli ini terdapat 10 lembar kartu dana umum dan 10 lembar kartu pertanyaan, dan 20 lembar kartu kesempatan.
9. Pada kartu kesempatan ini terdapat berbagai hal yang harus dilakukan oleh pemain.
10. Pada kartu dana umum ini akan disediakan beberapa pertanyaan yang akan dijawab oleh pemain pada kartu pertanyaan yang telah disediakan untuk mendapatkan uang dari bank.
11. Pada kartu pertanyaan ini disediakan beberapa pertanyaan terkait materi kerja sama di lingkunganku.
12. Pada media ini disediakan beberapa miniatur seperti pion, dadu, dan aset rumah.
13. Disediakan pula box kecil untuk penyimpanan miniatur .
14. Selain itu, disediakan juga sebuah box kecil untuk penyimpanan uang, kartu kesempatan, kartu pertanyaan, dan dana umum.
15. Dalam media monopoli ini terdapat 6 pion yang akan dimainkan oleh peserta didik.
16. Pada media ini, disediakan uang rupiah dengan tokoh terkenal Minangkabau sebagai gambar pada desain uang tersebut.
17. Terdapat penanaman nilai pendidikan karakter yang akan ditonjolkan dari para tokoh-tokoh terkenal Minangkabau melalui desain gambar pada uang rupiah monopoli.
18. Pada media ini disediakan sebuah box cover untuk penyimpanan papan monopoli beserta kartu dan bidaknya.

19. Permainan dimulai dari *start*.
20. Permainan dilakukan sebanyak 3 kali putaran.
21. Setelah 3 kali putaran, akan dilakukan perhitungan uang, pemain yang memperoleh uang paling banyak dialah pemenangnya.



**Gambar 1.4 Media Pembelajaran Monopoli Yang
Peneliti Kembangkan**

G. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini didasari dengan belum adanya penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya pada materi kerja sama di lingkunganku. Hal itulah yang menyebabkan peneliti berpendapat bahwa penelitian ini penting untuk dikembangkan, karena dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan kesan kepada peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran bukan suatu hal yang membosankan, namun terdapat hal yang menyenangkan, seperti dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli ini. Dimana siswa tidak hanya monoton memperhatikan penjelasan dari guru saja, tetapi peserta didik juga diajak bermain melalui media pembelajaran ini. Adapun penelitian ini juga merupakan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

H. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai referensi atau pedoman bagi peneliti maupun pihak sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif serta mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.

b. Secara Praktis

1) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di masa mendatang. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi dan referensi tambahan bagi guru dalam menyampaikan materi, serta mendorong peningkatan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar.

2) Bagi Siswa

Dapat membantu peserta didik dalam menambah wawasan serta motivasinya untuk memahami pembelajaran dengan materi yang menarik minat peserta didik, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Mengetahui validitas serta praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis budaya alam Minangkabau pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas IV.

2. Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini adalah sebagai bahan rujukan tambahan di perpustakaan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, serta sebagai artikel ilmiah yang dipublikasikan minimal Sinta 6.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi pengembangan media pembelajaran Monopoli berbasis Budaya Alam Minangkabau yaitu sebagai berikut:

- a. Media yang dikembangkan yaitu berupa media Monopoli berbasis Budaya Alam Minangkabau yang merupakan media nyata yang dapat dirasakan langsung oleh pengguna.
- b. Proses pembelajaran dan suasana belajar akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik, dan pembelajaran lebih terarah menggunakan media Monopoli berbasis Budaya Alam Minangkabau ini sebagai alat bantu dalam belajar.
- c. Peserta didik akan menerima dengan senang hati, termotivasi dan bersemangat saat pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan ini hanya terbatas dalam media, yaitu dalam pokok pembahasan mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengenai Kerja Sama di Lingkunganku yang ada pada semester 2 kurikulum Merdeka.

J. Defenisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu alat atau produk dengan cara menguji validitas dan praktikalitas. Pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV studi MIN 3 Tanah Datar.

2. Monopoli

Monopoli adalah suatu permainan yang mana dimainkan oleh lebih dari dua orang serta menekankan pada penguasaan materi yang diajarkan oleh guru (Ardhani et al., 2021). Monopoli merupakan sebuah permainan dengan menggunakan papan yang mana pemain berlomba untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya melalui sistem

permainan dengan menempatkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh pemain (Kurniawati et al., 2021). Sedangkan menurut Kusumayanti (2021) dalam (Andhika et al., 2021) permainan monopoli merupakan suatu permainan secara berkelompok yang bertujuan untuk mensimulasikan proses pengumpulan kekayaan dengan disediakan blok-blok pembelian atau komplek tertentu pada papan permainan.

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, monopoli adalah sebuah permainan papan dengan menggunakan dadu, bidak, serta petak pertanyaan yang akan dijawab oleh para pemain yang dimainkan secara berkelompok atau dengan minimal dua orang, dengan tujuan agar para peserta mendapatkan poin yang sebanyak-banyaknya untuk mencapai kemenangan. Dengan adanya monopoli sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa cenderung aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, namun siswa berperan penting dalam kegiatan pembelajaran.

3. Budaya Alam Minangkabau

Nostrand (1989: 51) mendefinisikan budaya sebagai sikap dan kepercayaan, cara berpikir, berperilaku, dan mengingat bersama oleh anggota komunitas tersebut (Akhyar et al., 2023). Sidi Gazalba (Lucardo et al., 2024.) mengatakan bahwa kebudayaan ialah pola berpikir serta merasa yang menyatakan diri dalam aspek kehidupan sekelompok manusia yang hidup bersama dalam suatu kesatuan sosial. Koentjoroningrat (Akhyar et al., 2023) merumuskan “Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa budaya merupakan keseluruhan pola pikir, perasaan, gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diwujudkan dalam kehidupan bersama dalam suatu kesatuan sosial. Kebudayaan berkembang sebagai bagian dari proses pembelajaran dan diwariskan sebagai milik bersama masyarakat.

Menurut Hasan Basri Durin (1989) pengertian alam oleh orang Minangkabau adalah daerah Minangkabau. Alam dalam hal ini tidak hanya dilihat sebagai lingkungan fisik, tetapi juga sebagai ruang budaya dan identitas kolektif masyarakat Minangkabau. Budaya dan alam dalam pandangan Minangkabau bersifat menyatu, saling membentuk dan memperkuat satu sama lain, sehingga melahirkan nilai-nilai kearifan lokal yang khas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Budaya Alam Minangkabau adalah keseluruhan cara hidup, nilai-nilai, keyakinan, dan sistem pengetahuan masyarakat Minangkabau yang lahir dari dan menyatu dengan alam sekitarnya.

4. Pendidikan Pancasila

Indonesia merupakan negara hukum yang berlandaskan akan Pancasila, yang mana pancasila dijadikan sebagai sumber atas terselenggaranya sistem tatanegara. Menurut Silitonga (2020) nilai-nilai Pancasila yang baik diyakini dapat mengantarkan bangsa memiliki peradaban yang membanggakan sekaligus membawa menuju kehidupan ideal yang dicita-citakan dalam berbagai dimensi kehidupan (Sumaryati et al., 2021). Pendidikan tentang pancasila terangkum dalam sebuah mata pelajaran yang diberi nama Pendidikan Pancasila. Menurut Hidayati (2019) PPKn merupakan salah satu mata pelajaran dengan tujuan untuk menanamkan nilai ideologi Pancasila yang didalamnya mengandung nilai kemanusiaan, kepribadian, dan konsep dasar menjadi warga global (Kadek & Kartika, 2021).

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat atau benda yang membantu guru dalam proses pembelajaran, dengan kata lain media merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Untuk itulah media ini sangat penting untuk dipertimbangkan. Semakin menarik suatu media, semakin besar pula ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar. Nilai dari suatu media dapat dilihat dari seberapa besar media yang dirancang dapat menarik minat dan keaktifan siswa. Seorang guru harus pandai dalam memilih media yang akan digunakan, terutama dalam mengaitkan materi ajar yang dipilih dengan media yang akan digunakan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media adalah sebuah alat (sarana) dalam berkomunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang berarti tengah atau dalam bentuk jamaknya ialah “medium”. Secara umum media adalah sarana yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung dalam menyampaikan pesan dan informasi (Swandewi & Wiyasa., 2022). Senada dengan defenisi tersebut, Azhar Arsyad (2017) juga mengemukakan bahwa kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai *wasail* (وسائل) yang bermakna perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima. Secara luas media mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat digolongkan sebagai media. Secara lebih spesifik, media

dalam pembelajaran umumnya dipahami sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal (Azhar Arsyad., 2017). Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) (Hutauruk et al., 2022), media merupakan segala jenis bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Muhson media adalah alat atau bahan dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti koran, radio, buku, televisi, majalah, dan lain-lain (Andhika et al., 2021).

Ada banyak peneliti yang mendefinisikan pengertian dari media. Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams dalam buku Kristanto (2016): “Media can be defined by its technology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features”. (Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya (Kristanto et al., 2016). Dengan demikian, Kozma, Belle & Williams mengatakan bahwa sebuah media dapat didefinisikan teknologi, terutama menyangkut bentuk dan tampilan fisiknya. Menurut Kusuma dkk (2023), media merupakan segala jenis alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan maupun materi pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, pemikiran, serta perasaan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Kusuma et al., 2023). Menurut Shoffa dkk dalam bukunya (Shoffa et al., 2023), media adalah sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan

dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, menurut Arifannisa dkk, (Arifannisa et al., 2023) media merupakan alat pendukung yang membantu siswa dalam memahami konsep yang disampaikan, serta berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih jelas dan mendalam.

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar, baik sebagai perantara penyampaian pesan dari guru kepada siswa maupun sebagai pendukung dalam pemahaman materi. Media berfungsi untuk menarik perhatian, membangkitkan minat, serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dan mendalam, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media diartikan sebagai alat komunikasi, dan secara etimologis berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti tengah atau perantara. Berbagai ahli mendefinisikan media sebagai teknologi, bentuk simbolik, dan alat dengan kemampuan menyampaikan informasi secara efektif. Selain itu, media juga mencakup berbagai bentuk seperti buku, radio, televisi, internet, serta alat bantu visual lainnya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk cermat dalam memilih media yang sesuai dengan materi ajar agar dapat menarik minat serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa secara optimal.

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan terencana, dengan melibatkan lingkungan, sumber belajar, guru, dan siswa sebagai bagian dari proses untuk mencapai tujuan Pendidikan (Shoffa et al., 2023). Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran dipandang sebagai sebuah sistem yang dirancang khusus untuk membantu dan memfasilitasi proses belajar siswa.

Sistem ini terdiri dari rangkaian peristiwa yang disusun secara terstruktur dengan tujuan untuk memengaruhi serta mendorong berlangsungnya kegiatan pembelajaran secara internal dalam diri siswa (Kusuma et al., 2023). Menurut Hutaeruk dkk dalam bukunya (Hutaeruk et al., 2022) pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung kegiatan belajar. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana, yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Proses ini dirancang secara sistematis untuk mendukung dan mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif, baik dari aspek eksternal melalui interaksi, maupun internal melalui pemahaman dan pengolahan informasi oleh siswa, dengan tujuan akhir untuk mencapai hasil pendidikan yang diharapkan.

Lalu apa yang dimaksud dengan media pembelajaran? Menurut Sunarti (2023), media pembelajaran adalah segala jenis alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa dengan tujuan mempermudah pemahaman, sekaligus merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dalam proses belajar (Sunarti., 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurfadhilah mengemukakan dalam bukunya, media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang mempermudah guru menyampaikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran (Nurfadhilah., 2021). Menurut Sahib, dkk dalam bukunya ia mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana dalam proses penyampaian informasi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan (penerima informasi) (Sahib et al., 2023). Menurut Kusuma dkk dalam bukunya (Kusuma et al., 2023) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa. Tujuannya

adalah untuk memudahkan jalannya proses belajar melalui penyajian yang menarik, sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif dan tujuan pendidikan di sekolah dapat tercapai secara optimal. Menurut Shoffa dkk dalam bukunya, mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, serta mendorong mereka dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan atau capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Arifannisa dalam bukunya (Arifannisa et al., 2023) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran, media ini dapat berupa materi maupun peristiwa yang dirancang untuk menciptakan kondisi tertentu sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Rizal, dkk (2016) juga mengartikan media pembelajaran sebagai alat yang berfungsi sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dari guru (komunikator) kepada siswa (komunikan), dengan tujuan mempermudah guru dalam proses komunikasi pembelajaran (Rizal et al., 2016). Menurut Hamzah Pagarra, dkk (2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi secara tepat dan efektif kepada peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Pagarra et al., 2022). Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, guna memicu perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam proses belajar, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Kristanto et al., 2016).

Dari defenisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana bantu yang digunakan oleh

guru dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan kepada siswa secara efektif dan efisien. Media ini berperan sebagai perantara antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai penerima informasi (komunikatif), dengan tujuan utama untuk mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, seperti materi tertulis, visual, audio, maupun peristiwa yang dirancang untuk menciptakan situasi belajar yang menarik. Selain itu, media juga berfungsi untuk menarik perhatian, membangkitkan minat, serta merangsang pikiran dan emosi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus bisa memilih media yang cocok digunakan, disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Semakin menarik sebuah media maka meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ada banyak macam-macamnya, tergantung dengan kebutuhan guru dan materi ajar. Muhammad Hasan, dkk (Hasan et al., 2021) menjadikan media pembelajaran menjadi empat golongan, diantaranya ialah: (1) Media berbasis manusia, (2) Media berbasis cetakan, (3) Media berbasis audio-visual, (4) Media berbasis komputer.

Media berbasis manusia adalah media yang berupa manusia, yang mana guru secara langsung terlibat dengan pemantauan belajar siswa. Dimana salah satu faktor penting dalam penggunaan media ini adalah rancangan pembelajaran yang interaktif guna mendorong partisipasi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar. Media berbasis cetakan adalah media yang berupa teks berbasis cetakan, dimana contoh dari media berbasis cetak ini berupa buku teks,

jurnal, lembaran lepas, buku penuntun, majalah. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar media berbasis cetakan ini dapat menarik perhatian siswa, yaitu dengan memperhatikan warna, huruf, dan kotak. Misalnya kata kunci dapat diberikan tanda dengan warna merah, huruf pada kata kunci diberi cetak tebal atau cetak miring, dan juga informasi penting dapat diberi kotak. Media berbasis audio-visual merupakan media yang memadukan unsur tampilan visual dengan elemen suara. Media ini memfokuskan bagaimana sebuah video dapat menggambarkan isi dari materi pembelajaran. Media berbasis komputer adalah media yang dimana komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran, yang mana pemanfaatannya berupa penyajian informasi materi pembelajaran serta latihan. Dengan demikian ada hubungan timbal balik antara siswa dengan komputer, dimana siswa dapat bertanya dan memberikan jawaban kepada komputer ataupun sebaliknya, komputer dapat bertanya dan memberikan jawaban kepada siswa.\

Demikianlah macam-macam media pembelajaran yang dikemukakan oleh Muhammad Hasan. Senada dengan hal tersebut, Hamzah Pagarra juga membagi media pembelajaran menjadi empat kategori, yaitu (1) Media pembelajaran audio, (2) Media pembelajaran visual, (3) Media pembelajaran audio visual, (4) Media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran audio adalah alat bantu yang digunakan untuk mengajar dengan menggunakan suara atau musik. Media ini dirancang untuk melibatkan indera pendengaran siswa, seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi. Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang disampaikan melalui indera penglihatan. Pesan dalam media ini bisa berupa teks atau tulisan (pesan verbal) maupun simbol, gambar, atau ilustrasi lainnya (pesan nonverbal). Media pembelajaran audio-visual merupakan sarana bantu belajar yang memadukan elemen suara (audio) dan tampilan gambar (visual) secara terpadu. Dengan media

ini, siswa dapat mendengar suara sekaligus melihat teks, gambar, atau video, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran multimedia adalah gabungan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan interaksi, yang dikemas dalam bentuk digital. Semua elemen ini digabungkan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada banyak orang, biasanya melalui perangkat komputer.

Sedangkan Andi Kristanto (Kristanto et al., 2016) menjadikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok, diantaranya yaitu (1) Media grafis, (2) Media tiga dimensi, (3) media proyeksi, (4) Media audio/radio, (5) Media video/televisi, (6) Media komputer multimedia, (7) Media *e-learning/v-learning/m-learning*. Media grafis termasuk dalam kategori media visual yang mana menyalurkan informasi melalui visual, media grafis ini dapat berupa gambar, grafik, sketsa bagan. Media tiga dimensi adalah alat bantu pembelajaran yang memiliki bentuk nyata dengan tiga ukuran: tinggi, lebar, dan volume. Media tiga dimensi ini dapat berupa benda dengan wujud asli dan nyata (realita), benda tiruan (model), serta benda tiruan yang berbentuk hewan dan manusia (boneka). Media proyeksi, dapat berupa media proyeksi diam dengan menggunakan alat proyeksi OHP (*overhead projector*), dan dapat berupa media proyeksi gerak seperti film dan *slide powerpoint*. Media audio/radio adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara, yang mana dapat membantu siswa untuk fokus, menarik perhatian siswa, dan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik melalui pendengaran. Media komputer multimedia menggabungkan antar perangkat keras (*Hardware*) serta perangkat lunak (*software*) untuk menampilkan teks, gambar, suara, video, dan animasi dalam satu sistem. Komputer ini bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran melalui audio (suara) dan visual (gambar atau video). Media *e-learning/v-learning/m-learning*, *e-*

learning/v-learning menggunakan bantuan perangkat elektronik, media *m-learning* yang menggunakan *handphone*/telepon genggam berbasis android.

Selain itu, menurut Asyhar (Kusuma et al., 2023) media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi empat kategori utama, yakni media visual, audio, audio visual, dan multimedia. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh sangat bergantung pada kemampuan visual. Media audio, sebaliknya, hanya melibatkan indera pendengaran, di mana informasi disampaikan melalui suara yang harus didengar oleh peserta didik. Sementara itu, media audio visual merupakan kombinasi dari keduanya, yaitu media yang menyampaikan informasi melalui suara dan gambar secara bersamaan, sehingga memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal. Terakhir, multimedia merupakan gabungan dari berbagai bentuk media dan perangkat yang digunakan secara terpadu dalam pembelajaran, yang melibatkan penglihatan dan pendengaran melalui teks, gambar diam, gambar bergerak, suara, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi komunikasi.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara garis besar terdiri atas lima macam, yaitu media audio, media visual, media audio visual, media tiga dimensi, dan media komputer. Media audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran, dimana penyampaian materi melalui suara. Media visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan. Media tiga dimensi adalah media dengan bentuk dan wujud yang nyata (asli), yang melibatkan, tinggi, lebar, volume.

Media komputer adalah media yang melibatkan hubungan timbal balik antara manusia dan komputer, dimana manusia dan komputer dapat saling bertanya dan menjawab satu sama lain.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran mempunyai karakteristik yang membuat media tersebut dinilai mampu dan cocok dikembangkan dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely mengemukakan terdapatnya tiga karakteristik atau ciri utama sebuah media yang dikutip dalam buku Muhammad Hasan, dkk (2021) (Hasan et al., 2021).

1) Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif pada media menekankan kemampuan suatu media untuk merekam, menyimpan, dan mengabadikan peristiwa atau objek agar dapat dilihat kembali kapan saja. Sehingga bisa digunakan guru untuk pembelajaran di masa mendatang. Hal ini sangat membantu, karena material yang sudah direkam tetap bisa digunakan tanpa batasan waktu.

2) Ciri manipulative (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif pada media memungkinkan kejadian atau proses panjang dipersingkat atau diperlambat agar lebih mudah dipahami. Dengan begitu kejadian yang semula terjadi sangat lama dan membutuhkan waktu sehari-hari dapat dipersingkat menjadi beberapa menit Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran karena mempermudah penyajian materi yang kompleks.

3) Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri pendistribusian pada media sangat bermanfaat dalam konteks media pembelajaran karena memungkinkan materi yang sudah direkam, seperti video atau audio, dapat disebarkan ke banyak siswa di berbagai lokasi secara bersamaan. Dengan begitu, semua siswa mendapatkan pengalaman yang sama

meskipun berada di tempat yang berbeda. Hal ini juga memastikan bahwa informasi yang diberikan tetap konsisten setiap kali diakses, membantu siswa memahami materi secara lebih efisien.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Muali (Shoffa et al., 2023) Kriteria- kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Keselarasan dengan tujuan pembelajaran

Media yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Pemilihan ini juga perlu mempertimbangkan kebutuhan serta kemampuan siswa, agar penyampaian materi berjalan efektif, mudah dipahami, dan dapat mendorong pengembangan keterampilan yang sesuai, dengan memperhatikan perbedaan kemampuan dan pemahaman setiap siswa.

2) Nyaman digunakan, fleksibel, dan tahan lama

Media yang digunakan sebaiknya mudah diakses dan digunakan baik oleh guru maupun siswa. Selain itu, media tersebut harus fleksibel agar dapat disesuaikan dengan berbagai situasi belajar, metode pengajaran, serta kebutuhan peserta didik. Ketahanan juga penting agar media dapat digunakan dalam jangka waktu panjang, sehingga menghemat biaya dan mendukung keberlanjutan pembelajaran.

3) Kemampuan dalam penggunaan media

Dalam memilih media, penting untuk mempertimbangkan keterampilan guru dalam mengoperasikan media tersebut. Manfaat media sangat bergantung pada seberapa baik guru menggunakannya. Guru yang mahir dapat memaksimalkan penggunaan media dalam pembelajaran dan juga menularkan keterampilan tersebut kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas belajar.

4) Kondisi siswa

Media yang dipilih hendaknya mempertimbangkan latar belakang siswa, baik dari sisi psikologis, nilai-nilai yang dianut, hingga aspek sosial dan budaya. Media yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan karakter siswa akan lebih mudah diterima dan membantu pemahaman materi secara lebih mendalam.

5) Ketersediaan media

Sebagus apa pun suatu media, jika tidak tersedia, maka tidak dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting memastikan bahwa media yang dibutuhkan benar-benar tersedia dan dapat diakses untuk menunjang proses belajar mengajar secara maksimal.

Menurut Ramli dalam buku Dimensi Media Pembelajaran (Kusuma et al., 2023), ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu:

1) Analisis kebutuhan dan karakter

Dalam merancang media pembelajaran yang sesuai, guru perlu melakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis ini difokuskan pada hal-hal yang dibutuhkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena tujuan merupakan elemen paling penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam mencapai tujuan tersebut menjadi tolok ukur pencapaian pendidik dalam merancang serta mengelola media pembelajaran.

3) Penunjang terhadap isi atau materi pembelajaran (naskah media)

Naskah media merupakan cara penyampaian materi pembelajaran melalui media yang telah direncanakan atau

disusun terlebih dahulu. Naskah ini berisi penjelasan dari poin-poin penting materi yang sudah disusun dengan baik, agar bisa disampaikan lewat media. Karena itulah, materi perlu dibuat dalam bentuk tulisan atau gambar, yang disebut sebagai naskah program media.

4) Kemahiran serta kompetensi guru dalam memanfaatkan media.

Kemahiran serta kompetensi merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan media pembelajaran sebagai bagian dari perangkat pembelajaran. Namun, syarat terpentingnya adalah guru harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran.

5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya

Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran adalah terbatasnya waktu untuk menyiapkan media serta ketersediaan media yang sesuai dengan topik pembahasan. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan waktu yang cukup agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal.

6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa

Dalam memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, khususnya gaya belajar mereka serta tahap kemampuan berpikirnya.

7) Melaksanakan tes serta evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan guna menilai kualitas media yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini menjadi hasil dari seberapa efektif media tersebut digunakan. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cermat dengan

mempertimbangkan berbagai kriteria yang menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Muali (Shoffa et al., 2023) dan Ramli (dalam Kusuma et al., 2023), beberapa aspek penting dalam pemilihan media mencakup keselarasan media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan akses dan penggunaan, fleksibilitas, serta ketahanannya. Media juga harus sesuai dengan karakteristik siswa, termasuk latar belakang psikologis dan sosial budaya mereka, serta kemampuan berpikir dan gaya belajarnya. Selain itu, keterampilan guru dalam mengoperasikan media menjadi faktor penentu keberhasilan, di samping ketersediaan media dan waktu yang cukup untuk menggunakannya secara optimal. Evaluasi dan revisi juga diperlukan guna memastikan media benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, serta penyusunan materi atau naskah media yang terstruktur dan mudah dipahami. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan di kelas.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kusuma dkk dalam bukunya (Kusuma et al., 2023) fungsi utama dari media pembelajaran adalah:

1) Sebagai sarana penyampaian informasi

Media pembelajaran berperan dalam membantu pendidik menyampaikan informasi kepada siswa secara lebih mudah dan efektif, sehingga siswa dapat memahami materi atau konsep yang diajarkan dengan cepat dan jelas.

2) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih efisien dan efektif. Khususnya dalam konteks pembelajaran jarak jauh, media mampu mengatasi kendala waktu dan komunikasi.

3) Mengembangkan keterampilan belajar siswa

Media pembelajaran turut menunjang perkembangan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, seperti membaca, menulis, berbicara, menyimak, memecahkan persoalan, hingga menguasai konsep yang kompleks.

4) Meningkatkan pemahaman dan pengalaman belajar

Dengan penyajian informasi yang runtut dan jelas, media mampu memperkaya pengalaman belajar serta meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran.

5) Mendorong motivasi serta partisipasi siswa

Media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyerap materi dan mengenal konsep baru dengan lebih mudah.

Menurut Munadi (Arifannisa et al., 2023) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fungsi media sebagai sumber belajar

Berarti media dapat menggantikan peran guru dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher center). Misalnya, saat guru biasanya menggunakan ceramah dalam mengajar, media seperti video bisa menjadi alternatif untuk menyampaikan materi.

2) Fungsi semantik

Mengacu pada kemampuan media dalam memperkaya makna atau arti dalam proses belajar. Semantik sendiri berkaitan dengan hubungan antara simbol-simbol bahasa dan objek nyata di luar dirinya. Dalam konteks pembelajaran, guru berperan menguraikan makna simbol-simbol tersebut, dan media bisa mempermudah proses pemberian dan pemahaman makna itu.

3) Fungsi manipulatif

Adalah kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, hingga memindahkan peristiwa atau objek. Contohnya terlihat pada media berbasis teknologi yang mampu merekam suara dan gambar, menyimpannya, serta menyajikannya kembali dalam bentuk file atau dokumen fisik.

4) Fungsi psikologis

Merujuk pada kemampuan media dalam memengaruhi aspek mental, emosional, dan perilaku siswa. Media yang efektif dapat meningkatkan minat, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa, serta memengaruhi penerimaan atau penolakan terhadap materi yang diberikan.

5) Fungsi sosio-kultural

Menggambarkan peran media dalam menjembatani hambatan sosial dan budaya dalam proses pembelajaran. Mengingat keberagaman budaya dan latar belakang siswa di Indonesia, media berperan penting dalam menciptakan komunikasi yang inklusif dan efektif di kelas yang multicultural.

Secara umum fungsi media pembelajaran dipaparkan oleh Andi Kritanto (2016) dalam bukunya (Kristanto et al., 2016) yaitu:

1) Penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar

Artinya, semua guru mengajarkan materi yang sama, sehingga tidak ada perbedaan atau keselarasan dalam pesan yang disampaikan kepada siswa.

2) Dapat menghindari penafsiran yang berbeda

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menghindari perbedaan penafsiran antar guru, sehingga juga dapat menghindari perbedaan informasi di antara siswa meskipun berada di tempat yang berbeda.

3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas

Media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, yang dapat membuat suasana

belajar menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan lebih hidup.

4) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan adanya media pembelajaran, maka akan terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa secara aktif, hal ini berbanding terbalik jika tidak adanya media maka komunikasi yang terjadi cenderung satu arah.

5) Waktu dan tenaga lebih efisien

Dengan menggunakan media pembelajaran, tujuan belajar dapat tercapai lebih cepat dan efektif, tanpa memerlukan banyak waktu dan usaha. Guru tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang, karena siswa bisa lebih mudah memahami pelajaran hanya dengan sekali penyajian melalui media.

6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mendalam. Jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mungkin kesulitan memahami, tetapi dengan media yang memungkinkan mereka melihat, menyentuh, atau merasakan langsung, pemahaman mereka akan lebih kuat.

7) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja

Media pembelajaran memungkinkan siswa belajar dengan lebih bebas, kapan saja dan di mana saja, tanpa harus bergantung pada guru. Karena waktu belajar di sekolah terbatas, media dapat membantu siswa memanfaatkan waktu di luar sekolah untuk terus belajar.

8) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran

Media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk menyukai ilmu pengetahuan dan lebih sering mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan.

9) Mengalihkan peran guru kearah yang lebih produktif dan positif

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat membagi peran, sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada hal-hal penting lainnya, seperti membantu siswa yang kesulitan, membentuk kepribadian siswa, dan memotivasi belajar siswa.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sangatlah beragam dan komprehensif. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi yang membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan efisien, tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui visualisasi yang menarik, penyajian materi yang lebih jelas, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, media mampu menumbuhkan motivasi belajar, memperkaya pemahaman dan pengalaman belajar, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek. Fungsi lainnya mencakup kemampuannya dalam memperkaya makna simbolik (semantik), merekam dan menyimpan informasi (manipulatif), mempengaruhi aspek psikologis siswa, serta menjembatani perbedaan sosial budaya dalam proses pembelajaran. Media juga dapat menstandarkan materi pembelajaran, menghindari kesalahan penafsiran, memfasilitasi pembelajaran di luar kelas, serta membantu guru lebih fokus pada pendampingan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi merupakan elemen strategis dalam menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamzah Pagarra, dkk (2022) terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran (Pagarra et al., 2022) yaitu:

- 1) Media pembelajaran membantu menyampaikan informasi dengan lebih jelas, sehingga proses belajar menjadi lebih lancar dan hasil lebih baik.

- 2) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan menciptakan interaksi yang lebih aktif antara siswa dengan lingkungan belajarnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan waktu dalam proses belajar.
 - a) Benda yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas, seperti bangunan atau kendaraan, dapat diganti dengan gambar, foto, video, atau model miniatur.
 - b) Benda yang terlalu kecil untuk dilihat, seperti mikroorganisme, bisa diperbesar menggunakan mikroskop, gambar, atau video.
 - c) Peristiwa langka dari masa lalu atau yang jarang terjadi dapat ditampilkan melalui rekaman video, foto, atau film, selain dijelaskan secara lisan.
 - d) Proses rumit seperti peredaran darah dapat dijelaskan secara lebih jelas menggunakan film, gambar, atau simulasi komputer.
 - e) Percobaan yang berbahaya bisa dilakukan secara aman melalui simulasi komputer atau rekaman video.
 - f) Peristiwa alam seperti letusan gunung berapi, atau proses yang memakan waktu lama seperti kepompong berubah menjadi kupu-kupu, dapat dipercepat dan ditampilkan dengan teknik rekaman seperti time-lapse.
- 4) Media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa di sekitar mereka dan memungkinkan mereka berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

g. Peran Media Dalam Komunikasi Pembelajaran

Menurut Kusuma, dkk (Kusuma et al., 2023) terdapat beberapa peran media dalam proses komunikasi pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperjelas konsep yang sebelumnya masih bersifat abstrak..

Fungsi utama media pembelajaran ialah membantu menyederhanakan konsep abstrak sehingga menjadi lebih mudah dipahami dan lebih nyata bagi siswa.

- 2) Dapat menyajikan suatu objek yang berada di luar lingkungan kelas..

Meskipun objek yang ditampilkan hanya berupa visual dan bukan bentuk aslinya, media tetap dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam. Misalnya, jika pembelajaran memerlukan contoh hewan seperti harimau, ular, atau burung, tentu tidak memungkinkan membawa hewan-hewan tersebut ke dalam kelas. Oleh karena itu, media berperan penting dengan menyajikan gambar atau video hewan tersebut sebagai alternatif.

- 3) Dapat memperlihatkan suatu objek dengan ukuran yang tidak sesuai dengan ukuran aslinya.

Media pembelajaran memungkinkan menampilkan objek dengan ukuran yang tidak wajar, baik terlalu besar maupun terlalu kecil. Karena tidak semua objek bisa diamati langsung, media seperti gambar, video, atau animasi membantu siswa memahami materi. Contohnya, bakteri yang tak terlihat kasat mata bisa dipelajari lewat gambar, sedangkan konsep besar seperti tata surya bisa dijelaskan lewat animasi atau alat peraga.

- 4) Materi pelajaran dapat disampaikan secara seragam..

Setiap guru bisa menafsirkan materi pelajaran secara berbeda, namun media membantu menyampaikan materi secara seragam. Dengan media yang sama, semua siswa menerima

informasi yang sama, sehingga mengurangi kesenjangan pemahaman di waktu dan tempat yang berbeda.

5) Mampu menciptakan fokus dalam belajar

Setiap siswa mempunyai karakter dan minat belajar yang berbeda, termasuk gaya belajar yang terbagi dalam tiga tipe: visual, auditorial, dan kinestetik (VAK). Visual mengandalkan penglihatan, auditorial pendengaran, dan kinestetik lebih aktif secara fisik. Pemanfaatan media yang sesuai oleh guru dapat membantu memusatkan perhatian belajar serta menjembatani perbedaan gaya belajar siswa di kelas.

6) Kegiatan belajar menjadi lebih mudah dipahami dan menarik.

Media pembelajaran memiliki potensi besar dalam menyampaikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik alami maupun hasil manipulasi. Materi yang disajikan lewat media menjadi lebih jelas, menarik, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Media juga dapat memvisualisasikan proses tumbuh kembang makhluk hidup atau peristiwa penting dengan gerakan cepat atau lambat, seperti pertumbuhan kecambah atau ledakan. Dengan begitu, materi lebih mudah dipahami siswa.

7) Proses belajar berlangsung secara interaktif dan tidak membosankan

Jika dirancang dengan baik, media dapat mendukung komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Tanpa media, pembelajaran cenderung satu arah. Dengan media, siswa menjadi lebih aktif dan guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Ini memungkinkan guru fokus pada aspek edukatif lain, seperti membantu siswa yang kesulitan, membentuk kepribadian, dan memotivasi belajar.

8) Meningkatkan mutu capaian belajar siswa

Pemanfaatan media tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, tetapi juga membantu siswa menguasai materi dengan pemahaman yang lebih mendalam. Dibanding sekedar mendengar penjelasan guru, pengalaman belajar yang melibatkan melihat, menyentuh, atau merasakan melalui media dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Media Monopoli

a. Pengertian Media Monopoli

Di lingkungan sekitar ada banyak sekali permainan yang digemari oleh anak-anak, salah satunya adalah permainan monopoli. Permainan ini bukanlah suatu hal yang baru terdengar, karena permainan ini sudah sejak lama dimainkan dan sampai sekarang masih disukai oleh anak-anak. Permainan yang menggunakan sistem jual beli aset rumah dan tanah, dimana permainan ini menggunakan papan dengan petak-petak. Para pemain diberi kesempatan untuk membeli aset dengan harga yang sudah disediakan, dimana para pemain berlomba-lomba untuk mengumpulkan aset sebanyak-banyaknya guna meraih kemenangan. Pada permainan ini terdapat beberapa property, seperti dadu, kartu hak milik kompleks, bidak, dan uang mainan.

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling populer dan dikenal luas di seluruh dunia. Permainan ini dirancang dengan tujuan agar para pemain dapat menguasai semua peta yang ada di papan permainan. Proses untuk mencapai tujuan ini melibatkan berbagai strategi, seperti membeli properti, menyewakannya kepada pemain lain, dan melakukan pertukaran properti dalam sebuah sistem ekonomi yang diciptakan dalam permainan. Dengan kombinasi antara perencanaan keuangan, negosiasi, dan pengambilan keputusan yang cermat, Monopoli menjadi media yang menarik sekaligus menantang. Menurut Lia

Dewanti (2021) Monopoli awalnya diciptakan dan dikembangkan oleh Parker Brothers. Permainan ini dan dipelajari oleh Charles Darrow sebelum akhirnya dijual kepada Parker Brothers. Setelah itu, Parker Brothers mulai memproduksi secara massal dan memperluas popularitas permainan ini sejak tanggal 5 November 1935 (Lia Dewanti, 2021).

Menurut Vikagustanti media monopoli adalah permainan papan di mana para pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan dengan mengikuti sistem permainan yang mencakup petak-petak berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta, permainan ini populer di kalangan anak-anak dan mudah dimainkan (Kurniawati et al., 2021). Penggunaan monopoli dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini disebabkan siswa bukan hanya belajar secara konvensional, tetapi juga terlibat dalam aktivitas bermain yang mendukung suasana belajar yang interaktif dan penuh semangat. Dengan cara ini, siswa dapat memahami materi pelajaran sambil menikmati pengalaman bermain, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

b. Kelebihan dan Keunggulan Media Monopoli

Media monopoli adalah salah satu permainan yang populer. Media ini membuat proses interaksi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan media ini, suasana menjadi santai dan penuh semangat. Maka tidak heran sekiranya media monopoli sering menjadi salah satu pilihan media pembelajaran. Karena monopoli membantu peserta didik belajar sambil bermain, sehingga lebih mudah memahami materi.

Media ini memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya proses pembuatannya yang sederhana dan tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Perawatan dan pemeliharaannya pun cukup mudah, serta praktis untuk dibawa dan dipindahkan. Media

ini terdiri dari banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa saat merapkannya kembali setelah digunakan. Selain itu, tampilannya yang penuh warna membuatnya menarik dan tidak membosankan. Media ini juga bisa dimainkan oleh lebih dari lima orang, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Pengoperasiannya pun tergolong mudah, sehingga cocok digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran (Maidatul Amalia, 2020).

Menurut Ulfaeni (Helena Costarica, 2022) media monopoli memiliki sejumlah keunggulan, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Jika dirancang dengan baik, media ini dapat menjadi media yang menarik, efektif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan monopoli juga membuat materi hafalan terasa lebih menyenangkan. Sebagai media visual, monopoli dapat digunakan di berbagai tempat, tidak terbatas hanya di dalam kelas. Selain itu, permainan ini mudah dimainkan dan memiliki desain serta warna yang menarik, sehingga tidak cepat membuat siswa merasa bosan. Media ini juga praktis disimpan karena tidak memerlukan ruang yang luas. Yang terpenting, monopoli memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda bagi siswa.

Menurut Muhammad Ilham dkk (Ilham et al., 2022) media monopoli memiliki beberapa kelebihan. Pertama, media ini dapat dibuat sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, sehingga mendukung proses pembelajaran. Kedua, desainnya dirancang semenarik mungkin agar siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, adapun kelebihan dari media permainan monoli menurut Kurnia Indah Lestari dkk (Lestari et al., 2021a) 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.

Jadi media monopoli sebagai alat pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses belajar-mengajar. Media ini mudah dibuat, disimpan, dan digunakan, serta dirancang dengan tampilan menarik yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Media monopoli juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan, interaktif, dan tidak terbatas pada ruang kelas. Media ini dapat diterapkan sesuai dengan materi pelajaran, membantu siswa memahami materi hafalan, mendorong kerja sama, komunikasi, serta menumbuhkan tanggung jawab dan keterampilan berpikir kritis. Dengan berbagai kelebihan tersebut, media monopoli menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif.

c. Kekurangan Media Monopoli

Setiap kelebihan pasti ada kekurangan, begitupula media media monopoli. Menurut Kurnia Indah Lestari dkk (2021) terdapat beberapa kekurangan media monopoli (Lestari et al., 2021) yaitu:

- 1) Media monopoli ini hanya cocok untuk materi yang sesuai dengan tema tertentu.
- 2) Media pembelajaran monopoli kurang efektif untuk siswa yang lebih suka belajar dengan mendengarkan (auditif).

- 3) Materi yang disajikan hanya berupa pertanyaan dan instruksi.
- 4) Media monopoli digunakan setelah siswa sudah memahami konsep dasar materi.

Menurut Sihontang (Sihotang, 2022), terdapat tiga macam kekurangan media pembelajaran monopoli, yaitu:

- 1) Membutuhkan perencanaan yang matang.
- 2) Penggunaan media ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Tidak efektif jika digunakan secara berulang-ulang.

3. Budaya Alam Minangkabau

a. Konsep Dasar Budaya Alam Minangkabau

Kata budaya tidak asing terdengar di telinga awam, dimana tanpa disadari budaya sudah melekat dalam hidup semua orang. Budaya merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh suatu kelompok masyarakat, yang kemudian diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Syarif & Syofiarty, 2023). Selain itu menurut Setiawan (Salsabilla et al., 2023) budaya dapat didefinisikan sebagai suatu istilah yang merujuk pada segala bentuk daya, cipta, rasa, dan karsa yang dihasilkan oleh manusia (Salsabilla et al., 2023).

Selain definisi di atas, masih terdapat beberapa pengertian dari budaya. Budaya adalah seluruh hasil karya, rasa, dan cipta manusia, mencakup berbagai aspek kehidupan yang kompleks, seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum adat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai bagian dari Masyarakat (Syakhrani & Kamil, 2022). Selanjutnya, Koentjaraningrat mengartikan budaya sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang diterima sebagai bagian dari diri manusia melalui proses belajar (Salsabilla et al., 2023).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa budaya adalah cara hidup yang berkembang dalam suatu kelompok masyarakat dan

diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya mencakup segala bentuk daya, cipta, rasa, dan karsa yang dihasilkan manusia, serta mencakup berbagai aspek kehidupan seperti pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum adat, dan kebiasaan lain yang diperoleh sebagai bagian dari masyarakat. Selain itu budaya juga merupakan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya yang diterima sebagai bagian dari diri manusia melalui proses belajar. Menurut Koentjaraningrat (Syakhrani & Kamil., 2022), bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal, istilah *universal* mengandung makna bahwa setiap unsur kebudayaan hadir secara menyeluruh dan dapat dijumpai pada semua masyarakat di berbagai belahan dunia. Terdapat tujuh unsur pokok kebudayaan yang dimaksud yaitu sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem religi, sistem mata pencaharian hidup, sistem kesenian.

Pengertian dari alam Minangkabau sendiri menurut Gustina dkk (2020) dalam bukunya, nama Minangkabau berasal dari kata Minang dan Kabau. Yang mana nama itu telah dikaitkan dengan suatu cerita khas Minang yang dikenal dengan sebutan tambo (babat, hikayat (Gustina et al., 2020). Sedangkan menurut Wahyudi Rahmat dan Maryelliwati dalam bukunya (Rahmat & Maryelliwati, 2018) alam Minangkabau merupakan sebutan yang digunakan oleh masyarakat Minangkabau untuk menyebut tanah kelahiran mereka. Istilah “alam” memiliki makna yang mendalam dan luas. Bagi masyarakat Minangkabau, alam tidak hanya sekedar tempat tinggal sejak lahir hingga akhir hayat atau tempat untuk menjalani kehidupan dan berkembang, tetapi juga memiliki nilai filosofis yang sangat berarti.

Menurut Irhash A. Shamad & Danil M. Chaniago dalam bukunya (Shamad & Chaniago, 2022) alam Minangkabau adalah wilayah Minangkabau yang terdiri dari dua Kawasan utama yaitu

darek dan rantau. Dengan demikian, Budaya Alam Minangkabau adalah keseluruhan cara hidup, nilai-nilai, keyakinan, dan sistem pengetahuan masyarakat Minangkabau yang lahir dari dan menyatu dengan alam sekitarnya. Di Minangkabau, sejumlah unsur budaya tetap dijaga hingga kini, seperti tradisi merantau, kedudukan mamak dalam sistem kekerabatan matrilineal, serta pembentukan karakter yang dulunya ditanamkan melalui aktivitas di surau. Prinsip adat yang berlandaskan ajaran agama, yang dikenal dengan ungkapan *adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah*, masih menjadi pedoman hidup masyarakat, meskipun terus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Walau modernisasi dan arus globalisasi semakin kuat, generasi muda Minang di perantauan tetap berupaya mempertahankan jati diri budaya mereka. Mereka mampu memadukan warisan tradisi leluhur dengan kehidupan modern tanpa menghilangkan nilai dan makna aslinya (Santana et al., 2024).

b. Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Budaya Alam Minangkabau

1) Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah proses pembentukan kebiasaan yang berlangsung dalam jangka waktu panjang, dilakukan secara terus-menerus, terpadu, dan menyeluruh baik melalui kegiatan di dalam kelas maupun aktivitas ekstrakurikuler. Menurut Aisyah M. Ali (2018) dalam bukunya, mengatakan bahwa pendidikan karakter ialah suatu kegiatan yang dilaksanakan secara sadar serta terencana dalam memfasilitasi dan membantu peserta didik dalam mengetahui hal-hal yang baik serta mampu memberikan kontribusi positif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Aisyah M. Ali, 2018). Sedangkan Lickona dalam buku Pendidikan Karakter dalam Buku Ajar (Sri Zulfida, 2020) pendidikan karakter mulai dikenal sejak awal tahun 1900-an, dengan Thomas Lickona sebagai tokoh pelopornya. Gagasan ini

bermula dari tulisannya yang berjudul *The Return of Character Education*, yang kemudian dilanjutkan dengan buku *Educating for Character Education: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Melalui karya-karya tersebut, Lickona berhasil menyadarkan dunia Barat akan pentingnya pendidikan karakter. Menurutnya, pendidikan karakter mencakup tiga unsur utama, yaitu memahami kebaikan (*knowing the good*), menumbuhkan kecintaan terhadap kebaikan (*desiring the good*), dan mewujudkan kebaikan dalam tindakan (*doing the good*).

Pendidikan karakter merupakan proses pembelajaran yang dirancang untuk membimbing dan mendukung peserta didik dalam membangun nilai-nilai dasar kewarganegaraan serta membentuk karakter, etika pelayanan, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan untuk menciptakan suasana sekolah yang lebih baik dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Nurleli Ramli, 2020). Menurut Tsauri dalam bukunya (2015), pendidikan karakter adalah serangkaian usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk menanamkan kebiasaan berpikir dan bertindak yang membekali anak agar mampu hidup dan bekerja sama dalam lingkungan keluarga, masyarakat, maupun kehidupan berbangsa, serta mendorong mereka untuk mengambil keputusan secara bijak dan bertanggung jawab (Tsauri, 2015).

Pendidikan Karakter merupakan sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik hingga nilai-nilai tersebut menyatu dan melekat dalam diri mereka (Ramadhani et al., 2020). Menurut Salim dalam bukunya (2022), pendidikan karakter adalah usaha yang dilakukan oleh guru untuk membentuk karakter peserta didik agar mereka memiliki sikap peduli, jujur, bertanggung jawab, rajin, dan mampu menghargai orang lain (Salim et al., 2022). Dalam Rencana Aksi Nasional

Pendidikan Karakter, dijelaskan bahwa pendidikan karakter pada dasarnya adalah pendidikan yang mencakup nilai-nilai, budi pekerti, moral, dan watak. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menilai apa yang baik dan buruk, menjaga hal-hal yang baik, serta mengamalkannya secara tulus dalam kehidupan sehari-hari (Arifuddin Arif, 2021).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebajikan kepada peserta didik. Pendidikan ini bertujuan untuk membentuk pribadi yang berintegritas, peduli, jujur, bertanggung jawab, rajin, serta mampu hidup dan bekerja sama dalam keluarga, masyarakat, dan kehidupan berbangsa. Pendidikan karakter juga mencakup pengembangan kemampuan dalam menilai kebaikan, mencintainya, dan mewujudkannya dalam tindakan nyata sehari-hari. Selain membangun watak individu, pendidikan karakter juga berperan dalam menciptakan lingkungan sekolah yang positif dan mendukung peningkatan prestasi belajar.

2) Nilai Pendidikan Karakter

Ada beberapa pendapat mengenai nilai-nilai pendidikan karakter. Menurut Megawangi (Tutuk Ningsih, 2021), terdapat sembilan pilar nilai pendidikan karakter, yakni:

- a) Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya (*love Allah, trust, reverence, loyalty*).
- b) Kemandirian dan Tanggung jawab, (*responsibility, excellence, self reliance, discipline, orderliness*).
- c) Kejujuran/Amanah, Bijaksana (*rustworthiness, reliability, honesty*).
- d) Hormat dan santun (*respect, courtesy, obedience*).

- e) Dermawan, Suka Menolong dan Gotong Royong (*love, compassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation*).
- f) Percaya diri, Kreatif, dan pekerja Keras (*confidence, assertiveness, creativity, resourcefulness, courage, determination and enthusiasm*).
- g) Kepemimpinandan Keadilan (*justice, fairness, mercy, leadership*).
- h) Baik dan Rendah Hati (*kindness, friendliness, humility, modesty*).
- i) Toleransi dan Kedamaian dan Kesatuan (*tolerance, flexibility, peacefulness, unity*).

Menurut Sriwilujeng (Salim et al., 2021) terdapat lima nilai utama pendidikan karakter, yakni:

a) Religius

Subnilai religious: Cinta damai, persahabatan, tidak memaksa kehendak, teguh pendirian, percaya diri, toleransi, menghargai perbedaan agama, kerja sama lintas agama, anti *bully* dan kekerasan, melindungi yang kecil dan tersisih.

b) Nasionalis

Subnilai nasionalis: Apresiasi budaya bangsa, unggul dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, rela berkorban, taat hukum, disiplin.

c) Mandiri

Subnilai kemandirian: Profesional, kreatif, berani, etos kerja (kerja keras), tangguh, memiliki daya juang, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.

d) Gotong royong

Subnilai gotong royong: Komitmen atas keputusan bersama, menghargai, kerja sama, inklusif, musyawarah mufakat, tolong-menolong, empati, solideritas, kerelawanan.

e) Integritas

Subnilai integritas: Cinta kebenaran, kejujuran, setia, komitmen moral, adil, tanggung jawab, teladan, antikorupsi.

Menurut Nurleli Ramli dalam bukunya (Nurleli Ramli, 2020) terdapat 80 nilai karakter yang dikelompokkan ke dalam lima kategori utama, yaitu:

- a) Nilai-nilai yang berkaitan dengan hubungan manusia dan Tuhan Yang Maha Esa, yang mencakup nilai religius.
- b) Nilai-nilai yang berhubungan dengan pengembangan diri, seperti tanggung jawab, hidup sehat, disiplin, kejujuran, kerja keras, rasa percaya diri, kemampuan berpikir logis dan kreatif, kemandirian, serta rasa ingin tahu.
- c) Nilai-nilai yang mencerminkan interaksi antar sesama manusia, meliputi kesadaran akan hak dan kewajiban, kepatuhan terhadap aturan sosial, penghargaan terhadap karya dan prestasi orang lain, kesantunan, dan sikap demokratis.
- d) Nilai-nilai yang berkaitan dengan lingkungan hidup, yaitu kepedulian terhadap sosial dan lingkungan sekitar.
- e) Nilai-nilai yang terkait dengan kehidupan berbangsa dan bernegara, seperti semangat kebangsaan, nasionalisme, dan penghargaan terhadap keberagaman.

Menurut Kemendiknas (Sri Zulfida, 2020) terdapat berbagai nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran, antara lain:

- a) Religius, yaitu berpikir dan bertindak sesuai ajaran agama.
- b) Jujur, yaitu dapat dipercaya dalam ucapan dan tindakan.
- c) Cerdas, yaitu mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat.
- d) Tangguh, yaitu tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan.

- e) Demokratis, yaitu menghargai kesetaraan hak dan kewajiban.
- f) Peduli, yaitu aktif mencegah dan memperbaiki hal yang menyimpang.
- g) Mandiri, yaitu tidak bergantung pada orang lain.
- h) Kritis dan kreatif, yaitu berpikir logis dan menciptakan hal baru.
- i) Berani ambil risiko, yaitu siap menghadapi akibat dari keputusan.
- j) Tindakan nyata, yaitu mampu mewujudkan ide menjadi aksi.
- k) Kepemimpinan, yaitu mampu memimpin dan mengarahkan orang lain.
- l) Kerja keras, yaitu bersungguh-sungguh dalam menjalankan tugas.
- m) Tanggung jawab, yaitu menjalankan tugas dengan penuh kesadaran.
- n) Hidup sehat, yaitu menjalani pola hidup yang mendukung kesehatan.
- o) Disiplin, yaitu taat pada aturan dan tata tertib.
- p) Percaya diri, yaitu yakin pada kemampuan diri sendiri.
- q) Rasa ingin tahu, yaitu semangat untuk mempelajari hal baru.
- r) Cinta ilmu, yaitu peduli terhadap ilmu pengetahuan.
- s) Sadar hak dan kewajiban, yaitu mengetahui dan melaksanakan hak serta kewajiban.
- t) Taat aturan sosial, yaitu patuh pada norma dan aturan masyarakat.
- u) Menghargai prestasi, yaitu mengapresiasi karya dan pencapaian orang lain.
- v) Santun, yaitu berperilaku dan bertutur kata dengan baik.
- w) Nasionalis, yaitu peduli, setia, dan menghormati bangsa.

- x) Menghargai perbedaan, yaitu menghormati keberagaman agama, budaya, dan suku.

Menurut Moch Abduh dalam bukunya (Moch Abduh, 2019), terdapat lima pendidikan karakter utama, yaitu:

- a) Reliligijs, menunjukkan keyakinan dan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Nasionalis, mengutamakan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau kelompok.
- c) Mandiri, mampu mengandalkan diri sendiri dalam mewujudkan impian dan tujuan tanpa bergantung pada orang lain.
- d) Gotong royong, menghargai kerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah bersama.
- e) Integritas, selalu bersikap jujur dan dapat dipercaya dalam ucapan, tindakan, dan pekerjaan.

Berikut adalah tabel Nilai Pendidikan karakter utama yang dikemukakan oleh Moch Abduh:

Nilai Utama Karakter				
Religijs	Nasionalis	Integritas	Mandiri	Gotong royong
<ul style="list-style-type: none"> • Ketaatan melaksanankan ibadah • Cinta damai • Persahabatan • Teguh pendirian • Ketulusan • Percaya diri • Anti perundungan dan kekerasan • Mencintai lingkungan • Kerja sama antarpemeluk agama dan kepercayaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta tanah air • Menghormati keragaman budaya, suku, dan agama • Melestarikan budaya bangsa • Taat hukum • Rela berkorban untuk bangsa dan negara • Mencintai produk dalam negeri • Disiplin • Apresiasi budaya sendiri • Menjaga kekayaan budaya bangsa • Unggul dan berprestasi • Menjaga lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kejujuran • Tanggungjawab • Komitmen moral • Keadilan • Keteladanan • Setia • Antikorupsi • Cinta pada kebenaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Etos kerja (kerja keras) • Daya juang • Kreatif • Tangguh tahan banting • Keberanian • Profesional • Menjadi pembelajar sepanjang hayat 	<ul style="list-style-type: none"> • Komitmen atas keputusan bersama • Kerjasama • Sikap kerelawanan • Musyawarah mufakat • Inklusif • Menghargai • Anti diskriminasi • Anti kekerasan • Solidaritas • Tolong menolong • Empati

Gambar 2.1 Nilai Pendidikan Karakter Utama (Moch Abduh, 2019)

3) Nilai Pendidikan Karakter Tokoh Budaya Alam Minangkabau

Media pembelajaran yang peneliti kembangkan ini berbasis pada budaya alam Minangkabau, yang mana unsur budaya tersebut tercermin dari tokoh-tokoh serta daerah-daerah yang ada di Minangkabau. Dalam hal ini, media pembelajaran

dimaksudkan untuk mengaitkan nilai-nilai budaya Minangkabau dengan materi Pendidikan Pancasila khususnya pada materi “Kerja Sama di Lingkunganku”. Keterkaitan ini diperkuat melalui penanaman nilai-nilai pendidikan karakter yang relevan. Oleh karena itu, media ini tidak hanya menyampaikan terkait materi saja, tetapi juga menjadi sarana menanamkan nilai pendidikan karakter pada peserta didik.

Dari sekian banyak nilai pendidikan karakter, peneliti memfokuskan pada dua nilai utama yaitu kejujuran dan kerja keras. Penggunaan media berbentuk permainan monopoli ini dirancang agar siswa memahami pentingnya usaha keras untuk meraih kemenangan. Namun demikian, kerja keras tersebut tidak boleh mengabaikan kejujuran, karena kejujuran menjadi pondasi agar permainan berjalan secara adil dan sportif. Dengan begitu, siswa dapat belajar bahwa kerja keras yang baik harus dilandasi dengan nilai-nilai kejujuran yang kuat.

Minangkabau sendiri dikenal memiliki banyak tokoh besar yang berjasa dan berpengaruh, baik di tingkat lokal maupun nasional. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya akan mengambil tujuh tokoh sebagai representasi dalam permainan. Ketujuh tokoh ini akan divisualisasikan dalam bentuk uang mainan pada media monopoli yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan tokoh-tokoh tersebut disesuaikan dengan nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran.

Berikut ini tokoh-tokoh budaya alam Minangkabau serta penanaman nilai pendidikan karakternya:

a) Tuanku Imam Bonjol

Kisahny tertuang dalam beberapa buku dan artikel. Dalam jurnal ilmiah pendidikan islam (Kaori Lilie Muslim, 2019). Tuanku Imam Bonjol, atau Syekh

Muhammad Said Bonjol, adalah sosok ulama besar, pemimpin tangguh, dan pahlawan nasional yang sejak kecil telah dididik dalam nilai-nilai keagamaan dan moral oleh keluarganya. Kecerdasannya dalam berpikir, kemampuannya dalam menyampaikan kebenaran, serta keadilannya dalam memimpin menjadikannya panutan yang dihormati masyarakat. Dalam perjuangannya melawan penjajahan Belanda melalui Perang Paderi, ia menunjukkan semangat kerja keras yang tak kenal lelah dan kejujuran yang konsisten, bahkan ketika harus menghadapi tipu daya dan pembuangan panjang oleh Belanda. Keuletannya dalam menuntut ilmu, memimpin umat, serta membela tanah air mencerminkan betapa kuatnya nilai kejujuran dan kerja keras yang ia junjung sepanjang hidupnya. Warisan perjuangannya kini menjadi teladan dan inspirasi bagi generasi penerus bangsa untuk terus menjunjung nilai-nilai luhur dalam membangun Indonesia.

b) Syekh Burhanuddin

Menurut buku yang ditulis oleh Muhammad Jamil (Muhammad Jamil, 2015) Syekh Burhanuddin Ulakan adalah sosok ulama besar yang lahir di Sintuk pada tahun 1646 dan wafat pada tahun 1704, yang dikenal sebagai penyebar Islam di Minangkabau dan tokoh penting dalam Kerajaan Pagaruyung. Perjalanan hidupnya, dari masa kecil sebagai penganut Buddha hingga menjadi ulama sufi dan mursyid Tarekat Shatariyah, mencerminkan nilai kejujuran dan tanggung jawab yang tinggi dalam memperjuangkan kebenaran ajaran Islam. Ia dengan jujur mengikuti jalan kebaikan yang ditunjukkan oleh gurunya, Syekh Abdur Rauf as-

Singkili, dan bertanggung jawab menyebarkan ilmu yang telah ia pelajari kepada masyarakat luas melalui pendirian pesantren di Ulakan. Tanggung jawabnya tidak hanya terbatas pada pendidikan, tetapi juga dalam menjaga keharmonisan antara adat dan agama, yang diwujudkan melalui Perjanjian Marapalam dan filosofi *Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*. Kejujuran dalam menyampaikan dakwah dan tanggung jawabnya dalam membimbing umat menjadi warisan yang terus hidup dalam tradisi dan nilai-nilai masyarakat Minangkabau hingga saat ini.

c) Muhammad Hatta

Menurut Rohmat dalam bukunya (Rohmat, 2019) Muhammad Hatta lahir pada 12 Agustus 1902 di Bukittinggi, Sumatra Barat. Muhammad Hatta merupakan anak kedua dari pasangan Haji Muhammad Jamil dan Siti Saleha. Ayahnya adalah putra Syekh Arsyad, seorang guru agama terkenal di Batuhampar, sementara ibunya berasal dari Bukittinggi dan merupakan anak dari Ilyas Bagindo Marah, seorang pedagang. Kakak pertamanya bernama Rafi'ah, lahir pada tahun 1900. Hatta lahir dengan nama Muhammad 'Athar, yang berarti harum dalam bahasa Arab; nama ini kemudian berubah menjadi "Atta" dan akhirnya dikenal sebagai Hatta.

Dalam buku Hanani & Sari (Hanani & Sari, 2018) dikisahkan bahwa Muhammad Hatta adalah sosok teladan yang mencerminkan nilai kejujuran dan kerja keras dalam setiap aspek kehidupannya. Sejak kecil, ia dibina menjadi pribadi yang jujur, berani berkata benar, dan bertanggung jawab atas tindakannya, sehingga

dipercaya dalam berbagai urusan penting, termasuk keuangan. Di sisi lain, kecintaannya terhadap literasi menunjukkan kegigihannya dalam belajar dan bekerja keras, bahkan dalam situasi sulit seperti pengasingan, ia tetap membaca dan menulis demi kemajuan bangsa. Perjuangannya dalam memajukan ekonomi rakyat melalui konsep koperasi juga mencerminkan kerja keras dan integritasnya dalam memperjuangkan kesejahteraan bersama. Nilai kejujuran dan kerja keras inilah yang menjadikan Muhammad Hatta sosok pemimpin yang visioner dan patut dijadikan panutan.

d) Rahmah Elyunisiyyah

Kisah Rahmah Elyunisiyyah dijelaskan dalam buku Muhammad Jamil (2015) dengan judul bukunya Ulama & Tokoh Kharismatik Minangkabau (Muhammad Jamil, 2015). Rahmah Elyunisiyyah adalah tokoh perempuan Minangkabau yang menunjukkan keteladanan dalam kejujuran dan kerja keras melalui perjuangannya di bidang pendidikan dan kemasyarakatan. Ia mendirikan Diniyah School Putri sebagai wujud kepeduliannya terhadap pendidikan perempuan, dengan keyakinan bahwa perempuan memiliki peran penting sebagai pendidik generasi bangsa. Dengan inisiatif pribadi dan semangat tanpa pamrih, Rahmah membangun lembaga pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, bahkan mendapat pengakuan internasional dari Universitas Al-Azhar. Kejujurannya dalam memegang prinsip serta kerja kerasnya dalam memperjuangkan emansipasi perempuan dan kemerdekaan bangsa menjadi inspirasi besar, layaknya perpaduan antara Ki Hajar Dewantara dan Kartini. Sosok Rahmah menjadi

bukti nyata bahwa kejujuran dan kerja keras adalah fondasi utama dalam menciptakan perubahan yang berarti bagi masyarakat dan bangsa.

e) Haji Agus Salim

Kisah Haji Agus Salim dijelaskan dalam buku Muhammad Jamil (2015) dengan judul bukunya Ulama & Tokoh Kharismatik Minangkabau (Muhammad Jamil, 2015). Haji Agus Salim menunjukkan kejujuran dalam sikap hidupnya yang sederhana dan penolakannya terhadap kemewahan, meski menjabat posisi tinggi di pemerintahan. Ia bertanggung jawab atas pemikiran dan tindakannya dengan tetap teguh pada prinsip Islam, bahkan ketika harus berbeda pendapat dengan rekan seperjuangan. Dalam dunia diplomasi, ia menjunjung tinggi integritas dengan mewakili Indonesia secara jujur dan cerdas di forum internasional. Keputusannya untuk mendidik anak-anaknya sendiri mencerminkan rasa tanggung jawab besar sebagai orang tua terhadap pendidikan yang merdeka dan bermakna. Sebagai ulama, Salim tidak asal mengikuti arus, tapi jujur dalam menafsirkan ajaran Islam secara logis dan rasional. Sikap jujur dan bertanggung jawab inilah yang menjadikannya tokoh bangsa yang dihormati di dalam maupun luar negeri.

f) Buya Hamka

Kisahnyanya tertuang dalam beberapa buku dan artikel. Dalam jurnal ilmiah pendidikan islam (Mursal, 2023). Buya Hamka adalah ulama besar, sastrawan, dan pejuang yang dikenal karena keteguhan prinsip, kejujuran, dan kerja keras dalam memperjuangkan ilmu, agama, dan bangsa. Sejak muda, ia menimba ilmu secara tekun dari

ayahnya hingga tokoh-tokoh pergerakan Islam, dan terus mengembangkan kiprahnya melalui dakwah, pendidikan, jurnalistik, dan politik. Meskipun sempat mengalami penahanan karena fitnah politik, Hamka tetap konsisten berkarya, bahkan menyelesaikan karya monumental *Tafsir Al-Azhar* di penjara. Dedikasinya terhadap kebenaran dan kemajuan umat menjadikannya tokoh penting dalam Muhammadiyah dan Ketua pertama Majelis Ulama Indonesia. Buya Hamka menjadi sosok teladan yang menunjukkan bahwa dengan kejujuran dan kerja keras, seseorang dapat memberikan pengaruh besar dan meninggalkan warisan yang abadi bagi bangsa dan agama.

g) Rohana Kudus

Menurut buku yang ditulis oleh Astana dkk (Astana et al., 2023). Rohana Kudus menunjukkan nilai kejujuran dengan tetap teguh menyuarakan kebenaran melalui tulisan-tulisannya di media, meskipun menghadapi berbagai tekanan dan fitnah. Ia tidak membalas fitnah dari muridnya, melainkan memilih untuk mengundurkan diri secara elegan dari organisasi yang ia dirikan. Sikap ini mencerminkan kejujuran hati dan integritas dalam menghadapi konflik. Selain itu, tanggung jawabnya terlihat dalam dedikasinya terhadap pendidikan, terutama bagi perempuan, meskipun tanpa latar belakang sekolah formal. Ia juga tetap menjalankan perannya sebagai pendidik dan tokoh masyarakat meski harus berpindah-pindah tempat tinggal. Dengan mendirikan sekolah dan organisasi perempuan, Rohana membuktikan bahwa tanggung jawab sosial dapat diwujudkan melalui aksi nyata yang berkelanjutan.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Konsep Dasar Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Secara umum pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan materi oleh guru (pendidik) kepada siswa (peserta didik), yang mana dalam prosesnya membutuhkan keterlibatan antara manusia, sarana prasarana, perangkat, bahan, dan langkah-langkah guna mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Sain Hanafy (Larasati et al, 2021) pembelajaran adalah usaha guru untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, dan membentuk sikap serta kepercayaan diri, dengan demikian pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Ismail Makki, & Aflahah dalam bukunya (Makki & Aflahah, 2019) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang menyebabkan perubahan perilaku yang tetap, yang terjadi melalui praktik yang dilakukan secara berulang-ulang. Pembelajaran berarti siswa harus aktif belajar sendiri, bukan hanya diberi tahu oleh guru. Siswa atau pembelajar adalah pusat dari kegiatan belajar tersebut (Makki & Aflahah, 2019). Sedangkan menurut Andi Setiawan dalam bukunya (Setiawan, 2017) pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh seseorang dengan bantuan guru untuk mengalami perubahan perilaku yang membantu dirinya berkembang secara menyeluruh, sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta berbagai sarana dan langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran bertujuan membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri. Proses ini juga melibatkan praktik yang rumit yang menyebabkan perubahan perilaku yang bersifat permanen. Siswa menjadi pusat kegiatan belajar, dan mereka harus

aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya menerima informasi dari guru. Bukan hanya itu saja, proses pembelajaran juga melibatkan pengembangan diri siswa melalui interaksi dengan lingkungan mereka.

Mata pelajaran pendidikan pancasila pada dasarnya sudah diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran yang mengajarkan mengenai kedudukan Pancasila di Indonesia, bagaimana penerapan nilai Pancasila yang harus diterapkan oleh setiap warga negara. Selain itu, mata pelajaran ini juga mengajarkan arti penting kebersamaan, keragaman, serta meladani sikap tokoh-tokoh pahlawan perumusan Pancasila.

Pendidikan Pancasila penting untuk diajarkan dijenjang sekolah dasar, hal ini dikarenakan nilai-nilai Pancasila semakin jarang diterapkan pada kegiatan sehari-hari. Untuk mengatasi permasalahan ini, pendidikan yang berkesinambungan perlu dimulai sejak jenjang sekolah dasar. Dengan memberikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat memahami dan menghidupkan kembali nilai-nilai luhur Pancasila dalam tindakan dan sikap sehari-hari. Langkah ini bertujuan untuk memperkuat karakter bangsa dan membangun generasi yang memiliki moral serta rasa tanggung jawab sebagai warga negara

Pendidikan Pancasila adalah bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengintegrasikan dan menyebarkan pemahaman mengenai ideologi Pancasila dalam materi pembelajaran untuk digunakan oleh siswa. Hal ini bertujuan mendidik siswa agar tumbuh menjadi warga negara yang bermoral dan berakhlak mulia (Raya Hayqal & Ulfatun Najicha, 2023). Menurut Hanifah Aliyatul Mufidah dan Feri Tirtoni (2023) Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran krusial yang diajarkan di sekolah dasar karena mengajarkan siswa tentang perilaku, akhlak, dan kedisiplinan yang sesuai dengan norma, adat, serta aturan yang

berlaku. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, diperlukan proses penerapan dan pengaplikasian nilai-nilai tersebut dalam pembelajaran (Mufidah & Tirtoni, 2023). Sedangkan menurut Andry Wahyu Oktavianto, Asrial, Alirmansyah (2023) pendidikan pancasila adalah pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter dan membangun kemampuan rakyat, meliputi pengetahuan, sikap, keterampilan (Oktavianto et al., 2023).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila adalah bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai ideologi Pancasila kepada siswa, agar mereka dapat menjadi warga negara yang bermoral dan berakhlak mulia. Pendidikan ini penting diajarkan sejak sekolah dasar karena mengajarkan perilaku, akhlak, kedisiplinan, serta keterampilan yang sesuai dengan norma, adat, dan aturan yang berlaku. Selain itu, pendidikan Pancasila juga berfokus pada pengembangan karakter dan kemampuan masyarakat, meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Agar tujuan ini tercapai dengan baik, penerapan dan pengaplikasian nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran sangat diperlukan.

Maka jika digabungkan menjadi satu pengertian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta berbagai sarana dan langkah-langkah yang digunakan yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai ideologi Pancasila kepada siswa, agar mereka dapat menjadi warga negara yang bermoral dan berakhlak mulia. Hal inilah yang menjadi alasan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila penting untuk diajarkan dari jenjang sekolah dasar.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran terkait pendidikan pancasila sudah diterapkan di jenjang sekolah dasar. Dari mulai siswa menginjak kelas 1, siswa

sudah diajarkan dasar-dasar tentang pendidikan pancasila. Adapun diajarkannya pendidikan pancasila di jenjang sekolah dasar tentu mempunyai tujuan yang mendasar dan jelas. Menurut Wafa Taqiyya, dkk (2024) tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk membangun generasi yang berkarakter kuat serta memiliki semangat nasionalisme yang tinggi (Wafa Taqiyya, dkk, 2024: 2091) (Taqiyya et al., 2024). Sedangkan menurut Silvia Oktaviana Lestari, Heri Kurnia (2022) tujuan dari pendidikan pancasila adalah untuk menanamkan nilai-nilai positif kepada setiap peserta didik guna membentuk akhlak yang mulia (Lestari & Kurnia, 2022).

Selain itu, juga terdapat beberapa tujuan dari pendidikan pancasila (Aryani et al., 2022) yaitu:

- 1) Memperkuat Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa dengan merevitalisasi nilai-nilai fundamental Pancasila sebagai pedoman utama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 2) Mendorong generasi muda untuk membangun karakter Pancasila yang tercermin dalam pemikiran, sikap, dan tindakan mereka.
- 3) Memberikan pemahaman yang mendalam mengenai jiwa dan nilai-nilai Pancasila kepada generasi penerus, serta membimbing mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan negara.
- 4) Menyiapkan generasi penerus yang mampu menganalisis dan menyelesaikan berbagai masalah kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.
- 5) Membentuk mentalitas yang menghargai nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, cinta tanah air, dan persatuan bangsa, sekaligus memperkuat masyarakat madani yang demokratis, adil, dan

penutup, sehingga mampu menghadapi dinamika internal maupun eksternal bangsa Indonesia.

Dari beberapa tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk generasi berkarakter, nasionalisme tinggi, dan berakhlak mulia. Hal ini mencangkup penguatan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, mendorong generasi muda untuk berpikir dan bertindak sesuai dengan Pancasila, serta memberikan pemahaman mendalam tentang Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini juga mempersiapkan generasi penerus yang dapat menghadapi masalah dengan pedoman Pancasila dan UUD 1945, serta membentuk mentalitas yang menghargai nilai-nilai agama, kemanusiaan, cinta tanah air, dan persatuan.

B. Penelitian Relevan

Sebagai pendukung dari pelaksanaan dari penelitian ini, terdapat beberapa penelitian relevan yang sebelumnya telah dilakukan oleh para peneliti, berikut beberapa penelitian yang peneliti temukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Irmaningsih (Irmaningsih, 2020). Dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang diterapkan dalam model pembelajaran Scramble pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah merancang sekaligus menguji kelayakan media permainan monopoli yang digunakan dalam model pembelajaran Scramble, khususnya pada materi tentang mencermati tulisan tegak bersambung dalam cerita dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital, tanda titik, dan tanda tanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis, serta mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini ditunjukkan

dengan skor rata-rata kelayakan materi sebesar 89,2%, kelayakan media 98,2%, serta tanggapan guru sebesar 86,8%. Dengan demikian, media permainan monopoli dalam model pembelajaran Scramble terbukti layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada topik mencermati tulisan tegak bersambung dengan memperhatikan huruf kapital, tanda titik, dan tanda tanya.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama akan mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli pada jenjang MI/SD. Adapun perbedaannya terletak pada kelas, mata pelajaran, selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Tika Irmaningsih memadukan dengan model pembelajaran. Dimana peneliti akan melakukan penelitian pada kelas IV MI dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berbasis Budaya Alam Minangkabau. Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika Irmaningsih, dimana ia meneliti di kelas II SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan Model Pembelajaran Scramble.



Gambar 2.2 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Tika Irmaningsih, 2020).

2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Rizqi Hidayaturrohman (Hidayaturrohman, 2022). Dengan penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah media pembelajaran monopoli virtual, dengan tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan prosedur

pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan, serta menilai daya tarik media tersebut sehingga dapat mendukung proses belajar siswa kelas IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan dalam memahami materi Indahnya Keberagaman Negeriku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 94,4% dan dari ahli media sebesar 97,2%. Selain itu, berdasarkan angket respon siswa, media ini juga dinilai sangat menarik dengan perolehan 98,3%. Berdasarkan validasi para ahli dan uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli virtual yang memuat materi Indahnya Keberagaman Negeriku sangat valid, layak digunakan, dan sangat menarik untuk diterapkan pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV MI Darul Ulum Pleret Pasuruan.

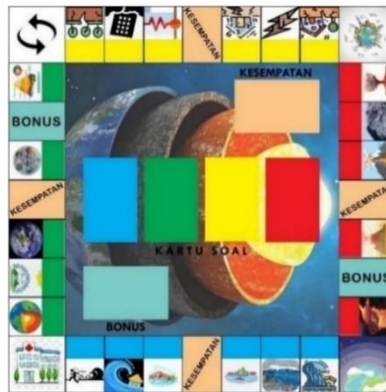
Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh M. Rizqi Hidayaturrohman dengan yang peneliti teliti adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli di kelas IV MI. Adapun perbedaannya ialah terdapat pada mata pelajaran, dimana peneliti mengembangkan media monopoli pada materi Kerjasama di Lingkunganku, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Rizqi Hidayaturrohman yang mengembangkan media pada materi Tema Indahnya Keberagaman Negeriku. Selain itu, media monopoli yang dirancang oleh M. Rizqi Hidayaturrohman berbentuk virtual, berbeda dengan yang dikembangkan peneliti dengan media bentuk nyata.



Gambar 2.3 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (M. Rizqi Hidayaturrohman, 2022).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Helena Costarica (Costarica, 2022). Dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Bumi Di MTs Yasmi Duri”. Fokus pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah permainan monopoli yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak menjadi sebuah permainan edukatif pada materi struktur bumi. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media ini dinyatakan valid, dengan tingkat validasi ahli media rata-rata 86%, ahli materi rata-rata 76% dengan penilaian keseluruhan dinyatakan sangat valid. Media ini juga dinyatakan sangat praktis, berdasarkan penilaian praktisi rata-rata 91%. Sebanyak 10 orang peserta didik Kelas VII-D dengan perolehan nilai 82,5% dan dinyatakan sangat baik, ataupun respon peserta didik terkait media sangat positif.

Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Helena Costarica dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang sekolah, mata pelajaran dan materi yang dikembangkan. Dimana, pada penelitian yang dilakukan oleh Helena Costarica, mengembangkan media pembelajaran monopoli pada jenjang MTs dengan mata pelajaran IPA materi Struktur Bumi. Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni mengembangkan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku kelas IV MI/SD dengan berbasiskan Budaya Alam Minangkabau.



Gambar 2.4 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Helena Costarica, 2022).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Septya Rahmayanti (Rahmayanti, 2022). Dengan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang”. Penelitian ini berfokus untuk mengembangkan sebuah media permainan monopoli serta untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media permainan monopoli. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan semangat belajar siswa terhadap materi tentang puisi, selain itu media dikembangkan menyesuaikan dengan karakter siswa terhadap lingkungan belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian, maka media permainan monopoli dinyatakan valid. Dengan perolehan nilai 97,5% dari validator ahli materi, perolehan nilai 87,5% dari validator ahli desain media, perolehan nilai 95% dari validator ahli pembelajaran, serta nilai positif dari respon siswa dengan perolehan nilai 97,5%.

Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Septya Rahmayanti adalah sama-sama mengembangkan sebuah media monopoli pada kelas IV MI/SD. Perbedaannya terletak pada materi dan mata pelajaran yang dikembangkan. Yang mana pada penelitian yang dilakukan oleh Septya Rahmayanti mengembangkan media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Puisi. Berbeda dengan yang peneliti teliti, yaitu mengembangkan media pembelajaran monopoli

pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama di Lingkunganku, dengan berbasiskan Budaya Alam Minangkabau.



Gambar 2.5 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Septya Rahmayanti, 2022).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Helena May Sela, Maharani Oktavia, Puji Ayurachmawati (Sela et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan monopoli yang valid, praktis, serta efektif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian tersebut, ditemukan bahwa produk Media Permainan Monopoli yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-ratanya 91,2%, media yang dikembangkan juga dinyatakan praktis dengan nilai rata-ratanya sebesar 92,4%, serta media yang dikembangkan ini juga dinyatakan efektif dengan nilai rata-ratanya 92,24%. Sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa media permainan monopoli ini sangat seru tidak membosankan, menarik, permainannya sangat mudah, dan dapat menambah ilmu pengetahuan.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Helena May Sela, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati dengan yang peneliti teliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran monopoli pada kelas IV Sekolah Dasar. Adapun yang membedakannya adalah materi

serta mata pelajaran yang dikembangkan, yang mana pada penelitian ini mengembangkan materi Kebudayaan Indonesia pada mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti mengembangkan materi kerja sama di lingkunganku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 2.6 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Sela et al., 2023).

6. Penelitian yang diteliti Swandewi Wiyasa (Swandewi & Wiyasa, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran monopoli yang berkualitas dan efektif. Dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun media, mengetahui kualitas media, serta guna mengetahui eektivitas media pembelajaran monopoli dalam muatan IPA Kelas IV. Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian tersebut, ditemukan bahwa produk media pembelajaran monopoli dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan. Dengan rata-rata 85% kelayakan media, uji desain pembelajaran dengan rata-rata 82,5%, uji ahli media pembelajaran dengan rata-rata 90%, uji perorangan dengan rata-rata 91,6%, uji kelompok kecil dengan rata-rata 93% dan uji lapangan dengan rata-rata 92,5%.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Ria Swandewi, dan I Komang Ngurah Wiyasa dengan yang peneliti teliti adalah penelitian ini sama-sama mengembangkan sebuah media

pembelajaran monopoli pada kelas IV Sekolah Dasar. Adapun yang membedakannya adalah mata pelajaran yang dikembangkan, yang mana pada penelitian ini mengembangkan mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti mengembangkannya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

7. Penelitian yang diteliti Ardhani (Ardhani et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD”. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan monopoli guna agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian tersebut, ditemukan bahwa produk media pembelajaran monopoli dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan proses pembelajaran. Dengan perolehan persentase validasi media 93%, persentase validasi materi 94%, dan persentase respon peserta didik dalam kelompok kecil sebesar 92%.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Siti Istiningsih dengan yang peneliti teliti adalah penelitian ini sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli pada kelas IV SD. Adapun yang membedakannya adalah mata pelajaran yang dikembangkan, yang mana pada penelitian ini mengembangkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sedangkan peneliti mengembangkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 2.7 Media Pembelajaran Monopoli Dikembangkan Oleh (Ardhani et al., 2021).

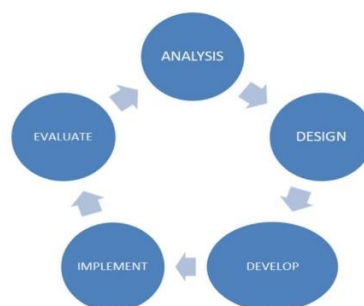
8. Penelitian yang diteliti (Kartika & Putra 2021) dengan judulnya “Media Permainan Monopoli Pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rancang bangun serta kelayakan dari pengembangan media permainan monopoli. Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka media permainan monopoli dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan persentase kelayakan menurut para ahli materi pembelajaran sebesar 93%, persentase kelayakan menurut para ahli desain pembelajaran sebesar 91,6%, dan dengan persentase 90,8 dari uji coba perorangan.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Dela Kartika, dan Made Putra dengan yang peneliti teliti adalah penelitian ini sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran monopoli pada materi PPKN siswa kelas IV SD. Hal yang membedakan antara penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dengan penelitian ini adalah, peneliti ingin mengembangkan suatu media monopoli dengan berbasis Budaya Alam Minangkabau, pengembangan media monopoli berbasis budaya Alam Minangkabau ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Bahkan, peneliti tidak menemukan satu pun penelitian serupa di berbagai situs jurnal ilmiah. Hal ini menunjukkan bahwa topik tersebut masih tergolong baru dan belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, pengembangan media ini memiliki potensi besar dan akan menjadi nilai tambah yang signifikan dalam dunia pendidikan. Perbedaan lainnya terletak pada tersedianya box cover, dimana pada penelitian lain media monopolinya tidak disediakan box cover untuk penyimpanan papan monopoli, buku panduan, uang mainan, kartu-kartu, dan kelengkapan propertinya.

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Dengan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sesuai kebutuhan peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, pemahaman konsep sangatlah penting. Peserta didik umumnya membutuhkan benda konkret untuk memahami dan menyerap konsep yang diajarkan. Benda konkret, seperti gambar, alat peraga, atau benda sehari-hari, dapat diamati secara langsung melalui panca indra. Dengan demikian, anak-anak lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pemanfaatan pengembangan media pembelajaran monopoli ini bertujuan agar peserta mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan baik. Karena peserta didik dapat melihat, dan merasakan secara langsung media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk menilai kualitas dari suatu program media pembelajaran yang memanfaatkan media nyata yaitu media monopoli, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu: 1) Desain pembelajaran, 2) Desain media pembelajaran monopoli, 3) Produksi, 4) Penilaian hasil penelitian dari ahli media serta ahli materi, 5) Penerapan. Untuk lebih rinci, berikut ini gambar bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.8 Kerangka Berfikir Pengembangan ADDIE

(Sumber: Rayanto Y.H & Sugianti, 2020)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan “*Research and Development*” (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk, mendesain dan membuat produk baru, ataupun mengembangkan yang sudah ada. Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan istilah yang umum digunakan untuk merujuk pada aktivitas yang dilakukan dengan tujuan menciptakan produk atau proses yang baru maupun meningkatkan yang sudah ada agar menjadi lebih baik (Mesra et al., 2023). Menurut Bahak Udin By Arifin, dan Nurdyansyah (2018) dalam bukunya metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif dalam penggunaannya (Arifin & Nurdyansyah, 2018). Menurut Sembiring dkk dalam bukunya, mendefinisikan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses kajian yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan serta memverifikasi keabsahan suatu produk dalam bidang pendidikan. Produk yang dihasilkan dari proses ini dapat berupa bahan pelatihan, materi pembelajaran, media edukatif, perangkat evaluasi, maupun sistem pengelolaan proses belajar mengajar (Sembiring et al., 2024).

Menurut Andi Ibrahim, dkk (2018) dalam bukunya penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam dunia pendidikan. Produk yang dihasilkan dan dikembangkan melalui proses ini meliputi berbagai hal, seperti bahan pelatihan untuk guru, materi terbuka, media pembelajaran, soal-soal, serta sistem pengelolaan pembelajaran (Ibrahim et al., 2018). Senada dengan hal tersebut, Fayrus

Abadi Slamet (2022) dalam bukunya juga mengartikan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses yang dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk-produk yang diterapkan dalam bidang pendidikan (Fayrus et al., 2022). Menurut Ibrahim dkk dalam bukunya, penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan proses kajian yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta melakukan validasi terhadap produk tersebut agar dapat dipertanggungjawabkan dan layak digunakan dalam bidang pendidikan (Ibrahim et al., 2018).

Menurut Sugiyono (2018) dalam bukunya mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, kemudian menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Yang mana, untuk menghasilkan suatu produk, maka dibutuhkannya analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut maka diperlukan adanya penelitian. Menurut Judijanto dkk dalam bukunya, mendefinisikan *Research and Development* (R&D) sebagai serangkaian proses atau tahapan yang dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang telah ada sebelumnya (Judijanto et al., 2024). Menurut Sofiyana dkk (2022) dalam bukunya, mendefinisikan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai produk di bidang pendidikan, seperti bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, maupun kebijakan tertentu (Sofiyana et al., 2022).

Selain itu, metode pengembangan (R&D) memiliki empat karakteristik utama yang mencakup tahapan awal berupa penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Setelah tahapan tersebut, produk pendidikan dirancang, diuji coba, dan disempurnakan. Dalam proses ini, digunakan tiga pendekatan metode, yaitu deskriptif, evaluatif, dan eksperimen. Metode deskriptif berfungsi untuk mengumpulkan informasi

mengenai kondisi produk, profil pengguna, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat. Metode evaluatif digunakan untuk menilai proses dan hasil uji coba produk, serta menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan (Sembiring et al., 2024). Adapun metode eksperimen bertujuan untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Meskipun dalam uji coba produk terdapat unsur evaluasi, pengukuran pada tahap ini hanya difokuskan untuk keperluan pengembangan, tanpa melibatkan kelompok pembanding. Dalam metode eksperimen sesungguhnya, pengukuran dilakukan terhadap kelompok eksperimen serta kelompok kontrol yang ditentukan acak, sehingga memungkinkan adanya perbandingan hasil guna mengukur efektivitas produk secara lebih akurat.

Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi produk tertentu, terutama dalam bidang pendidikan. Produk yang dihasilkan dapat berupa bahan ajar, media pembelajaran, model pembelajaran, bahan pelatihan, perangkat evaluasi, hingga sistem pengelolaan pembelajaran. R&D tidak hanya berfokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga pada penyempurnaan produk yang telah ada agar lebih efektif dan sesuai kebutuhan. Proses ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, serta pengujian efektivitas produk untuk memastikan kelayakan dan kebermanfaatannya. R&D banyak digunakan oleh peneliti maupun praktisi pendidikan untuk menghasilkan inovasi yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Selain itu, menurut Torang Siregar (2025) dalam bukunya menjelaskan bahwa R&D berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, seperti menciptakan metode mengajar yang lebih efektif, kurikulum yang sesuai kebutuhan dunia kerja, dan alat evaluasi yang lebih tepat. Melalui riset para pendidik dan akademisi, lahir berbagai inovasi, misalnya pemanfaatan teknologi digital, pembelajaran berbasis proyek,

hingga sistem belajar yang fleksibel sesuai gaya belajar siswa. R&D juga mendorong terciptanya pendidikan yang lebih inklusif, relevan, dan mampu melahirkan generasi siap menghadapi tantangan zaman. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum pada landasan filosofi yaitu pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Wahyudin et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) memiliki peran strategis dalam mendukung pelaksanaan kurikulum, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan zaman. Melalui inovasi yang dihasilkan, R&D mampu menghadirkan metode, kurikulum, serta teknologi pendidikan yang selaras dengan filosofi kurikulum, yakni pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memberikan ruang bagi kreativitas dan kemandirian peserta didik. Dengan demikian, R&D menjadi salah satu kunci penting untuk mewujudkan sistem pendidikan yang inklusif dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara optimal.

Terkait dengan hal ini, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran monopoli pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. Keberadaan media pembelajaran monopoli ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih bervariasi serta dapat menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal itu tentunya dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan pada penelitian ini ialah *Analysis, design, development or production, implementation or delivery, and evaluations* (ADDIE) yang muncul tahun 1999-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda (Fayrus et al., 2022). Berbeda halnya dengsan pendapat Rayanto & Sugianti dalam bukunya (2020), yang menyatakan bahwa model ADDIE pertama kali diperkenalkan pada tahun 1967 oleh Raiser dan Mollenda. Model ini kemudian dikembangkan oleh Pusat Teknologi Pembelajaran di Universitas Florida atas permintaan militer Amerika Serikat. Nama ADDIE merupakan akronim dari lima tahap utama dalam proses pengembangannya, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Rayanto & Sugianti., 2020). Model ADDIE menurut Yong dkk (Rayanto & Sugianti., 2020) is the generic process traditionally used by instructional designers and training developers which represent a dynamic, flexible guideline for building effective training and performance support tools. Jika diartikan bahwa model ADDIE merupakan proses generic yang secara tradisional digunakan oleh para perancang instruksional dan pengembang pelatihan yg dinamis, fleksibel untuk membentuk pelatihan yang kehasilgunaan dan sebagai unjuk alat dalam tampilan. Model ADDIE memiliki beberapa keunggulan, Mulyawan et al (2024) menjelaskan beberapa keunggulan dari model ini yang terdapat dalam buku R&D dalam Pendidikan: Implementasi Model ADDIE dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG PAUD (Siahaan, 2025) yaitu:

1. Model ini bersifat terstruktur, sederhana, dan dirancang secara sistematis sehingga memudahkan pemahaman karena memiliki alur yang jelas serta terfokus.

Model ADDIE menawarkan langkah-langkah yang runtut dan sistematis, sehingga membantu perancang pembelajaran dalam menyusun program secara bertahap dari awal hingga tahap akhir.

2. Memiliki lima tahap yang tersusun secara sistematis dan saling terkait.

Meski terdiri dari lima langkah, penerapan model ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kondisi di lapangan, sehingga memungkinkan adanya revisi atau penyesuaian antar tahapan.

3. Berbasis pada analisis kebutuhan

Tahap awal dari model ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan pembelajaran agar solusi yang dirancang menjadi lebih tepat sasaran.

4. Menitikberatkan pada evaluasi berkelanjutan

Adanya evaluasi pada setiap tahapan memungkinkan pengembang untuk memantau kemajuan serta melakukan perbaikan.

5. Memiliki jangkauan penerapan yang luas

Model ini dapat diaplikasikan pada berbagai jenis pengembangan pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal, pelatihan kerja, maupun pengembangan teknologi pembelajaran.

Menurut Fayrus Abadi Slamet dalam bukunya (Fayrus et al., 2022) model pengembangan ini merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis, karena model pengembangan ini mencakup beberapa langkah-langkah, yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Adapun pada tahap analisis meliputi beberapa kegiatan, yaitu:

- a. Melakukan analisis terhadap kompetensi yang harus dituntut kepada peserta didik.
- b. Melakukan analisis terhadap karakter peserta didik meliputi kapasitas belajar, keterampilan, keterampilan, sikap yang dimiliki, serta berbagai aspek lain.
- c. Menganalisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensinya.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan tahapan analisis, maka tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan. Pada tahap perancangan ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu pemilihan materi yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik dan kebutuhan kompetensi, penerapan strategi pembelajaran yang tepat, serta penggunaan metode asesmen dan evaluasi yang sesuai.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah selanjutnya setelah melakukan perancangan adalah dengan melakukan pengembangan. Kegiatan pengembangan adalah proses mengubah spesifikasi desain menjadi bentuk nyata, yang menghasilkan prototipe produk pengembangan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat adalah Implementasi, di mana hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk menyebarkan dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, yang meliputi efektivitas, daya tarik, dan efisiensi proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi, melalui pemberian angket kepada guru dan siswa untuk menilai media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil evaluasi memberikan umpan balik bagi pengguna dan menjadi dasar revisi media agar lebih optimal. Evaluasi ini bertujuan mengidentifikasi kekurangan serta memastikan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar membutuhkan beberapa prosedur yang sistematis serta terarah. prosedur tersebut yaitu:

1. Tahap Analisis

Yaitu dengan merumuskan isi materi pembelajaran serta menganalisis kebutuhan peserta didik. Dalam konteks ini, diperlukan analisis yang mendalam terhadap produk yang sedang dikembangkan. Adapun tahapan yang dilakukan pada proses ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Monopoli

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat karakteristik siswa selama proses belajar dan bagaimana kebutuhannya terhadap media pembelajaran. Adapun tujuan dari analisis kebutuhan media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk melihat apakah peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran monopoli dalam proses kegiatan belajar di kelas IV MIN 3 Tanah Datar.

b. Analisis Alur Tujuan Pembelajaran

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam produk yang dikembangkan. Peneliti memperoleh ATP Pendidikan Pancasila dari MIN 3 Tanah Datar. Berdasarkan buku *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A–Fase F* (KEMENDIKBUD, 2022) terdapat empat elemen capaian pembelajaran, yaitu Pancasila, Bhineka Tunggal Ika, UUD 1945, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Peneliti memilih materi Pendidikan Pancasila kelas IV tentang kerja sama di lingkunganku, yang merupakan topik pada elemen Bhineka Tunggal Ika, agar sesuai dengan pembelajaran semester 2 sekaligus menjadi pengulangan. Pemilihan materi ini juga bertujuan agar siswa dapat lebih mudah mengingat pelajaran melalui praktik langsung dengan media pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu memahami pentingnya kerja sama, menghargai keragaman sosial dan budaya, menjunjung tinggi bahasa persatuan, serta menumbuhkan semangat gotong royong meskipun terdapat perbedaan.

c. Analisis Perangkat Ajar

Analisis terhadap perangkat ajar ini dilakukan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan dalam pembelajaran mampu memberikan manfaat serta efektif bagi siswa maupun guru.

Perangkat ajar yang dianalisis meliputi media pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula analisis media pembelajaran di MIN 3 Tanah Datar guna mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi serta kesulitan siswa dalam memahami materi melalui media pembelajaran tersebut. Adapun media pembelajaran yang digunakan di MIN 3 Tanah Datar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan media gambar, buku cetak, dan PPT sederhana. Kelemahan dari media gambar, buku cetak, dan PPT adalah tidak melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa hanya dapat melihat tanpa menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini tentunya dapat mengurangi semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena siswa cenderung akan bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan observasi pada 15 Juli 2024, diketahui bahwa gaya belajar peserta didik di MIN 3 Tanah Datar adalah audio visual kinestetik yaitu siswa yang aktif bergerak. Rata-rata usia peserta didik di MIN 3 Tanah Datar sekitar 9-10 tahun, yang mana pada usia tersebut mereka sudah mampu menggunakan daya pikirnya dengan baik. Pada tahap ini, siswa dapat melibatkan perasaan serta pemikiran mereka dalam menjalani berbagai kegiatan atau pembelajaran. Namun, saat proses pembelajaran berlangsung, siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang berhubungan dengan konsep-konsep tertentu.

2. Tahap Perancangan

Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan semua hal yang terkait dengan media pembelajaran monopoli. Kegiatan yang dilakukan meliputi perancangan media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mencakup pemilihan perangkat yang akan digunakan, materi yang akan diajarkan, serta desain tampilan

media agar lebih menarik. Dalam merancang media pembelajaran monopoli ini, terdapatnya berbasis budaya alam Minangkabau, dengan materi untuk kelas IV mengenai kerja sama di lingkungan sekitar. Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran monopoli adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan bahan yang akan digunakan
- b. Mengintegrasikan media dengan berbasis budaya alam Minangkabau
- c. Penyusunan materi Pendidikan Pancasila tentang kerja sama di lingkunganku.
- d. Merancang media pembelajaran monopoli Pendidikan Pancasila yang berbasiskan budaya alam Minangkabau.
- e. Mendesain media agar terlihat menarik.

3. Tahap pengembangan

Pada tahap Pengembangan, media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang telah dirancang akan direalisasikan untuk menguji validitas dan praktikalitasnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MIN 3 Tanah Datar. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk menguji validitas dan praktikalitas media pembelajara monopoli berbasis budaya Minangkabau, sekaligus memperkaya pengetahuan peserta didik serta memudahkan mereka dalam belajar kapan saja dan di mana saja.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji praktikalitas di MIN 3 Tanah Datar dengan tujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran monopoli yang berbasis budaya alam Minangkabau. Tujuan dari proses adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas. Implementasi dilakukan melalui uji pakar, yaitu menguji media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau oleh para ahli terkait untuk menilai

komponen-komponen yang ada pada media tersebut, serta untuk memastikan bahwa media ini memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, yang diuji adalah praktikalitas penggunaan media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta sejauh mana media pembelajaran tersebut menarik bagi peserta didik.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah tahap implementasi, yang meliputi pemberian angket penilaian kepada guru dan siswa mengenai media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil evaluasi ini akan memberikan umpan balik bagi pengguna produk serta menjadi dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau, dengan menyesuaikan hasil evaluasi yang belum terpenuhi dari media yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan memastikan kevalidan media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang telah dikembangkan.

D. Latar Tempat dan Waktu Penelitian

1. Latar Tempat Pelaksanaan

Observasi awal penelitian pengembangan ini dilaksanakan di MIN 3 Tanah Datar yang berlokasi di Jorong Koto Laweh, Kecamatan Tanjung Baru.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan observasi ini telah dimulai pada tanggal 15 Juli 2024.

E. Subjek Uji Coba

Penelitian ini menggunakan peserta didik kelas IV MIN 3 Tanah Datar sebagai subjek uji coba. Pemilihan sekolah untuk uji coba didasarkan pada beberapa kriteria berikut:

1. Kondisi peserta didik sesuai dengan kebutuhan penelitian.
2. Guru yang mengajar di sekolah tersebut mampu melaksanakan proses pembelajaran yang dirancang.
3. Terdapat respon positif dari pihak sekolah.
4. Lokasi sekolah mendukung kemudahan dalam pelaksanaan penelitian.
5. Media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum pernah dikembangkan atau diterapkan sebelumnya oleh guru di sekolah tersebut.

F. Jenis Data

Dalam penelitian Research and Development (R&D), peneliti menggunakan dua jenis data, yaitu:

1. Data kualitatif, yang berbentuk deskripsi. Data ini mencakup kritik dan saran dari para ahli di bidang teknologi, guru Pendidikan Pancasila, serta peserta didik di MIN 3 Tanah Datar.
2. Data kuantitatif, yaitu data yang dapat dihitung secara numerik. Informasi ini diperoleh melalui lembar validasi, uji kepraktisan, dan angket yang mengukur respons peserta didik.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan penggunaan instrumen pengumpulan data adalah untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian serta untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini pemaparan instrument yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi angket digunakan untuk menganalisis data terkait kevalidan media pembelajaran monopoli berbasis budaya Alam Minangkabau dan sedang dalam tahap pengembangan. Lembar validasi

ini akan diberikan kepada tiga validator, yaitu dua orang dosen yaitu Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan selaku validator untuk validasi instrumen dan dosen PGMI UIN Mahmud Yunus Batusangkar selaku validator ahli media untuk validasi produk. Alasan pemilihan validator ialah dengan menyesuaikan keahlian dosen pada bidangnya. Pemilihan validator pada validasi instrumen produk tentunya dengan menyesuaikan keahlian dosen pada bidang media pembelajaran, dan pemilihan validator pada validasi instrumen tentunya dengan menyesuaikan keahlian dosen pada bidang materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya satu orang guru wali kelas di Sekolah Dasar akan menjadi validator tiga dalam penelitian, pemilihan guru wali kelas sebagai validator tentunya dengan mempertimbangkan pemahaman guru tersebut terkait media pembelajaran. Adapun Tolak ukur validasi yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Instrument

Lembar validasi instrumen ini digunakan untuk mengetahui kevalidan setiap angket. Berikut ini aspek penilaian dari validasi instrument.

Tabel 3.1 Aspek Validitas

No	Aspek	Instrumen Pengumpulan Data
1	Aspek Kelayakan Isi/Materi	Lembar Validitas
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	
3	Aspek Kelayakan Penyajian Materi	
4	Aspek Kelayakan Kegrafikan	

(BSNP, dalam Donasari & Silaban, 2021:90)

Adapun kisi-kisi dari aspek yang dinilai dari lembar validitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau, yaitu:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Aspek Kelayakan Isi/Materi	<p>a. Materi yang disajikan mengenai “Kerja Sama di Lingkunganku” yang akurat dan benar.</p> <p>b. Konsep “Kerja Sama di Lingkunganku” mampu mendukung tercapainya pembinaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.</p> <p>c. Materi “Kerja Sama di Lingkunganku” yang disajikan dengan media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu siswa untuk mengembangkan potensi dirinya.</p>	Lembar Validasi

2.	Aspek Kebahasaan	<p>a. Penyajian materi tentang “Kerja Sama di Lingkunganku” dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (EYD).</p> <p>b. Ilustrasi materi “Kerja Sama di Lingkunganku” yang digunakan dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas IV.</p> <p>c. Bahasa yang digunakan dalam media media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu menjelaskan materi “Kerja Sama di</p>	
----	---------------------	---	--

		<p>Lingkunganku” dengan baik.</p> <p>d. Dalam media media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada penyajian materi “Kerja Sama di Lingkunganku” menggunakan bahasa yang komunikatif dan informatif.</p> <p>e. Fitur penomoran dan bagian-bagian materi tentang “Kerja Sama di Lingkunganku” selaras, menarik dan mampu menarik minat membaca dan tidak provokatif.</p>	
3.	Aspek Kelayakan Penyajian Materi	a. Materi “Kerja Sama di Lingkunganku” yang disajikan pada media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menarik (lugas,	

		<p>jelas, berurutan, mudah dipahami dan interaktif).</p> <p>b. Ilustrasi materi “Kerja Sama di Lingkunganku” dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mampu memperjelas materi yang disajikan.</p> <p>c. Penggunaan ilustrasi dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila digunakan untuk memperjelas makna materi “Kerja Sama di Lingkunganku” serta tidak mengandung nilai-nilai yang menyimpang.</p> <p>d. Penyajian materi dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan</p>	
--	--	---	--

		<p>Pancasila tentang “Kerja Sama di Lingkunganku” mampu merangsang berpikir kritis, kreatif dan inovatif siswa kelas IV SD/MI.</p> <p>e. Penyajian materi dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang “Kerja Sama di Lingkunganku” mampu menarik dalam tampilan (warna dan jenis huruf).</p>	
4	Aspek Kelayakan Kegrafikan	<p>a. Ukuran media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas IV SD/MI tentang materi “Kerja Sama di Lingkunganku”.</p> <p>b. Tampilan tata letak pada media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan</p>	

		<p>Pancasila sesuai sesuai dengan perkembangan anak kelas IV SD/MI.</p> <p>c. Penggunaan huruf dan ukuran pada media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Kerja Sama di Lingkunganku” sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak kelas IV SD/MI.</p> <p>d. Ilustrasi yang digunakan dalam media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang materi “Kerja Sama di Lingkunganku” bisa memperjelas pesan/informasi yang ingin di sampaikan.</p>	
--	--	---	--

(Sumber: BSNP dalam Ulumudin et al, 2017)

Berikut ini aspek yang akan divalidasi dari angket instrumen validasi medianya ialah:

Tabel 3.3 Aspek Validasi terhadap Angket Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Instrumen
1	Format angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	Lembar Validasi
2	Bahasa yang digunakan a. Kebenaran tata Bahasa b. Kesederhanaan tata bahasa	
3	Butir pertanyaan angket a. Pertanyaan angket mudah diukur b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	

b. Lembar Validasi Produk

Lembar validasi produk ini digunakan untuk mengetahui kevalidan setiap media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang sudah didesain. Berikut ini kisi-kisi dari instrument validasi produk.

Tabel 3.4**Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Aspek Tampilan	a. Kemudahan media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau b. Media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau
2.	Aspek Desain	a. Media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau mudah digunakan.

		b. Media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau tidak memerlukan perlakuan khusus. c. Kejelasan penggunaan media. d. Ketahanan media e. Desain media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau baik dan efektif f. Detail susunan media pembelajaran monopoli berbasis budaya alam Minangkabau
--	--	---

Modifikasi dari (Roizah, 2015)

2. Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau

Lembar praktikalitas digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang dikembangkan. Lembar angket respon guru dan siswa akan digunakan sebagai instrumen untuk mengukur kepraktisan media tersebut.

Tabel 3.5

Indikator Angket Respon Guru dan Siswa

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Lembar Angket Respon
Kemudahan penggunaan media	Angket Respon	Angket praktikalitas
Efisiensi waktu pembelajaran		
Manfaat		

(Sumber: Silvianti & Guspatmi, 2022)

Tabel 3.6
Kisi-kisi Angket Respon Guru dan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Instrumen Pengumpulan Data
1.	Kemudahan penggunaan media	<p>a. Bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mudah di pahami.</p> <p>b. Pengaplikasian media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mudah diaplikasikan.</p> <p>c. Isi materi tentang “Kerja Sama di Lingkunganku” dengan menggunakan media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau secara keseluruhan mudah dipahami.</p> <p>d. Penggunaan huruf dalam media pembelajaran</p>	Lembar Praktikalitas Guru dan Siswa

		<p>Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau tentang materi “Kerja Sama di Lingkunganku” jelas dan mudah dimengerti.</p> <p>e. Media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mudah di pahami.</p>	
2.	Efisiensi waktu pembelajaran	<p>a. Dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila membuat waktu belajar lebih efisien.</p> <p>b. Dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa mampu belajar sesuai dengan kecepatan belajar sendiri.</p>	

		<p>c. Dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila membuat pembelajaran menjadi lebih praktis.</p> <p>d. Dengan menggunakan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau membuat pembelajaran menjadi lebih optimal dalam pemakaian waktu sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.</p>	
3.	Manfaat	<p>a. Gambar, dan bacaan yang disajikan pada media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mampu memotivasi siswa untuk belajar.</p>	

		<p>b. Media pembelajaran monopoli Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila membantu siswa lebih aktif saat belajar.</p> <p>c. Media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bisa membantu siswa memahami konsep materi dengan baik.</p> <p>d. Media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bisa mempermudah siswa dalam menarik kesimpulan pembelajaran.</p>	
--	--	---	--

(Sumber: Silvianti & Guspatni, 2022)

Berikut ini adalah aspek yang divalidasi dari angket praktikalitas guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau.

Tabel 3.7
Aspek Validasi Terhadap Angket Respon Guru dan Siswa

No	Aspek Penilaian	Instrumen
1	Format angket memenuhi bentuk baku penulisan.	Lembar Validasi
2	Bahasa yang digunakan a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa yang jelas dan sederhana b. Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang jelas dan sederhana	
3	Butir pertanyaan angket a. Pertanyaan angket mudah diukur b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	

Untuk mengetahui validitas instrumen yang digunakan dalam validasi media pembelajaran monopoli yang telah dirancang, instrumen tersebut akan diperiksa oleh pembimbing dan kemudian divalidasi oleh pakar. Setelah dinyatakan valid oleh pakar, peneliti dapat melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya dengan mengimplementasikan media yang telah dirancang.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan hasil dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Validasi Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau.

Teknik analisis data untuk menilai kevalidan media pembelajaran monopoli berbasis budaya Alam Minangkabau dan instrumen penelitian dilakukan menggunakan lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran dan instrumen penelitian media pembelajaran monopoli berbasis budaya Alam Minangkabau valid atau tidak. Hasil validasi dari setiap aspek akan disajikan dalam

bentuk tabel, kemudian validitasnya ditampilkan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Al Sulaimany and Julianto, 2020)

Keterangan:

P = Persentase Total

F = Skor yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

Berdasarkan grafik batang validitas, hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus kemudian ditampilkan untuk setiap kategori dalam tabel berikut:

Tabel 3.8
Kategori Validitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis
Budaya Alam Minangkabau

No	Range Presentase	Kategori
1	81%-100%	Sangat Valid
2	80%-60%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	21%-40%	Kurang Valid
5	0%-20%	Tidak Valid

Diadaptasi dari (Riduwan, 2015)

Penjelasan dari tabel tersebut adalah, media pembelajaran dianggap valid jika memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu mencapai skor antara 61%-100% dari semua elemen yang ada dalam angket penilaian media tersebut. Media penilaian harus dianggap valid jika memenuhi kategori valid atau hampir valid. Jika tidak memenuhi kriteria tersebut, maka akan dilakukan peninjauan ulang terhadap media pembelajaran monopoli berbasis budaya Alam Minangkabau hingga produk tersebut dinyatakan valid.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau Pada Materi Kerja Sama Di Lingkunganku

Tujuan praktikalitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau adalah untuk membahas mengenai kepraktisan atau kemudahan dalam penerapan media yang sedang dikembangkan ini. Data yang digunakan untuk menilai kepraktisan media ini diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa. Setelah itu, data yang terkumpul akan dihitung dan dimasukkan ke dalam rumus untuk mengetahui persentasenya.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Al Sulaimany and Julianto, 2020)

Keterangan:

P = Persentase Total

F = Skor yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

Tabel 3.9

Kategori Praktikalitas Media

No	Range Presentase	Kategori
1	81%-100%	Sangat Praktis
2	80%-61%	Praktis
3	41%-60%	Cukup Praktis
4	21%-40%	Kurang Praktis
5	0%-20%	Tidak Praktis

Diadaptasi dari (Riduwan, 2015)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penilaian kepraktisan media pembelajaran dikatakan praktis jika memperoleh persentase 61% atau lebih dari keseluruhan elemen yang terdapat pada angket. Sebaliknya, jika persentase yang diperoleh di bawah 60%, maka media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau dianggap belum praktis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan Raiser dan Mollenda ADDIE (*Analysis, design, development or production, implementation or delivery, and evaluations*) menghasilkan beberapa temuan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahaan ini ada empat aspek yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran, Berikut penjelasannya:

a. Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran

Adapun tujuan dari analisis kebutuhan media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk melihat apakah guru dan peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran monopoli dalam proses kegiatan belajar di kelas IV MIN 3 Tanah Datar. Dalam hal ini peneliti akan membagi analisis kebutuhan menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran.

1) Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran

Wali kelas IV dan kepala sekolah di MIN 3 Tanah Datar merupakan narasumber dalam analisis ini, dimana selama proses wawancara, peneliti mendiskusikan berbagai aspek yang berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejauh mana media pembelajaran dimanfaatkan dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa kondisi di

lapangan masih menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang tergolong sederhana, yang pada akhirnya berdampak terhadap kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV MIN 3 Tanah Datar. Guru tersebut mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, ia menggunakan metode membaca bergiliran untuk melatih pemahaman siswa, dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab. ia juga memanfaatkan media visual seperti gambar dan peta, serta sesekali menggunakan PowerPoint sebagai alat bantu. Namun, keterbatasan fasilitas infokus di sekolah menjadi kendala dalam penggunaan media digital secara optimal di setiap kelas.

Dilanjutkan penjelasan dari guru, guru mengatakan bahwa ia menghadapi tantangan dalam menjaga ketertiban kelas karena sebagian siswa tidak fokus dan mengganggu jalannya pembelajaran. Kondisi ini menghambat pemahaman materi, terutama bagi siswa yang serius belajar. Meskipun sudah diberikan teguran, perilaku tidak disiplin masih sering terulang, sehingga guru merasa kewalahan dalam proses mengajar, terutama dengan jumlah siswa yang cukup banyak. Dengan berbagai kendala yang ia hadapi, beliau berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. Anak-anak cenderung sulit untuk duduk tenang dan lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan permainan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang memadukan unsur bermain dengan materi pelajaran agar siswa lebih fokus dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan kepala sekolah terkait penggunaan media di sekolah. Dari yang dijelaskan oleh

kepala sekolah, dikatakan bahwa di MIN 3 Tanah Datar ini, sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran berupa PPT biasa, dan belum ada yang menggunakan media yang melibatkan siswa dalam aktivitas bermain. Media pembelajaran berbasis permainan yang dekat dengan dunia anak, seperti yang diteliti, belum pernah digunakan sebelumnya oleh guru.

Berdasarkan hasil pernyataan dari wawancara yang dilakukan, peneliti sempat memberitahukan kepada guru dan kepala sekolah terkait media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang akan peneliti kembangkan di sekolah, peneliti mendapat respon dari guru kelas IV dan kepala sekolah yang menunjukkan dukungan yang positif terhadap pengembangan media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau. Keduanya menyadari bahwa mayoritas siswa senang bermain, sehingga media yang menggabungkan unsur bermain dan belajar dinilai cocok untuk digunakan di sekolah. Dukungan ini mencerminkan harapan bahwa media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadi solusi atas kebutuhan sekolah akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di MIN 3 Tanah Datar. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan media gambar dan PPT sederhana. Media ini belum bisa membuat siswa aktif dalam proses belajar, padahal seharusnya pembelajaran melibatkan siswa secara langsung. Karena media yang digunakan kurang bervariasi, proses belajar jadi hanya satu arah, yaitu guru yang

lebih banyak berperan, sementara siswa hanya mendengarkan. Biasanya, kegiatan belajar dilakukan dengan cara membaca materi secara bergiliran, satu siswa membaca dengan suara keras, sedangkan yang lain menyimak, lalu bergantian. Setelah itu, guru menjelaskan materi dengan ceramah, yang membuat pembelajaran tetap bersifat tradisional dan tidak banyak melibatkan siswa dalam diskusi atau aktivitas lainnya.

Sesuai dengan teori Jean Piaget terkait tahapan perkembangan anak dalam buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Desmita, 2019), menurut Jean Piaget, manusia mengalami empat tahap perkembangan kognitif sejak lahir hingga mencapai usia dewasa. Pada setiap tahap tersebut, muncul kemampuan berpikir yang baru dan lebih tinggi, yang memungkinkan individu untuk memahami lingkungan sekitarnya secara lebih mendalam dan kompleks.

a) Tahap sensori-motorik (0-2 tahun)

Menurut Piaget, tahap sensorimotor merupakan tahap awal perkembangan kognitif yang berlangsung sejak lahir hingga sekitar usia dua tahun. Pada tahap ini, anak belajar melalui pancaindra dan gerakan. Dimulai dari refleks bawaan hingga munculnya kemampuan berpikir simbolik awal. Kemudian anak mulai mengenali objek tetap ada meski tidak terlihat (permanensi objek) dan mulai menunjukkan kreativitas awal.

b) Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini, anak mulai menggambarkan dunia melalui penggunaan kata-kata dan gambar. Penggunaan kata serta gambar ini mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir simbolis yang melampaui sekadar hubungan antara informasi indra dan tindakan.

c) Tahap operasional (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir logis tentang peristiwa-peristiwa nyata serta mengelompokkan objek ke dalam bentuk yang berbeda.

d) Tahap operasional formal

Pada tahap ini, anak mampu berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik.

Dalam penelitian ini, subjek uji coba adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV berusia 9–10 tahun. Mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget (Desmita, 2019), siswa pada jenjang ini berada pada tahap operasional konkret, di mana pada tahap ini kemampuan berpikir logis mulai berkembang, dan mereka dapat memahami berbagai konsep serta melakukan operasi sederhana. Temuan ini menjadi acuan dalam merancang media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau.

b. Analisis Alur Tujuan Pembelajaran

Kegiatan ini diawali dengan memilih materi yang akan digunakan dalam pembuatan produk pembelajaran. Peneliti memperoleh Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar Pendidikan Pancasila dari guru wali kelas IV, dan dalam penelitian ini dipilih materi kelas IV tentang "Kerja Sama di Lingkunganku", ATP dan Modul Ajar ini bisa dilihat pada **Lampiran 5 halaman 167**. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan topik yang sedang dipelajari siswa pada semester kedua, serta bertujuan untuk mengulang kembali pembelajaran yang telah diterima melalui kegiatan praktik langsung menggunakan media pembelajaran. Materi ini juga dipilih agar siswa dapat memahami pentingnya kerja sama, menghargai keberagaman sosial dan budaya, serta menumbuhkan sikap gotong royong, kekompakan, dan rasa persatuan. Selain itu, siswa diharapkan mampu mengaitkan nilai-

nilai tersebut dengan penggunaan bahasa persatuan, yaitu Bahasa Indonesia, sebagai bentuk kesatuan di tengah perbedaan. Oleh karena itu, penting ditanamkan sikap saling mendukung, bersatu, dan menjunjung tinggi semangat kebersamaan.

c. Analisis Perangkat Ajar

Media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 3 Tanah Datar masih terbatas pada gambar, buku cetak, dan PPT sederhana. Kelemahan dari jenis media ini adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, karena siswa hanya berperan sebagai pengamat tanpa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Kondisi ini dapat berdampak pada penurunan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Akibatnya, siswa cenderung merasa jenuh dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Melalui observasi yang dilakukan, diketahui bahwa gaya belajar siswa di MIN 3 Tanah Datar cenderung visual kinestetik, yang terdiri dari 10 orang visual, 12 orang kinestetik, dan 2 orang visual kinestetik. Dimana mereka lebih aktif jika belajar sambil bergerak dan juga mereka lebih tertarik jika ada tampilan dan warna yang menarik. Karakter siswa ini didapatkan oleh peneliti melalui lembar tes diagnostik yang peneliti bagikan kepada siswa, lembar ini dapat dilihat pada **Lampiran 4 halaman 161**. Sebagian besar siswa berusia sekitar 9-10 tahun, usia di mana kemampuan berpikir mereka sudah berkembang cukup baik. Pada tahap ini, mereka mulai mampu menggabungkan pemikiran dan perasaan dalam mengikuti berbagai kegiatan atau proses belajar. Namun, dalam pelaksanaannya, siswa masih mengalami kesulitan ketika harus memahami materi yang berkaitan dengan konsep-konsep tertentu.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk menyiapkan segala aspek yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran monopoli. Kegiatan yang dilakukan mencakup perencanaan media monopoli untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, mulai dari pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan, penyusunan materi yang akan disampaikan, hingga desain visual media agar tampak menarik. Media pembelajaran monopoli ini dirancang dengan nuansa budaya alam Minangkabau dan ditujukan untuk siswa kelas IV dengan materi tentang kerja sama di lingkungan sekitar. Berikut penjelasannya:

a. Menyiapkan Alat dan Bahan Yang Digunakan

Media ini terdiri dari papan monopoli, box cover, buku panduan, uang mainan, miniatur rumah hotel bidak pion dadu dan sloki, kartu asset, serta kartu pertanyaan dana umum dan kesempatan. Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media ini berupa aplikasi canva untuk mengedit desain media, kertas stiker *glossy*, papan triplek, penggaris, pensil, gergaji triplek, gunting, lakban hitam, stapler, paku payung, magnet tas, kertas *art paper*, kertas art cartoon, kotak plastik, kertas jilid, lem lilin, kertas hvs, miniatur rumah hotel bidak pion dadu dan sloki.

b. Penyusunan Materi Yang Akan Disampaikan

Materi yang dipilih pada penelitian ini merupakan salah satu materi yang ada pada buku paket Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas IV yang ditulis oleh Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto, Yusnawan Lubis, yang diterbitkan pada tahun 2023 oleh KEMENDIKBUD Republik Indonesia. Materi ini terdapat pada Bab 3 halaman 63 sampai halaman 96, dengan judul materinya Kerja Sama di Lingkunganku. Pada Bab ini terdapat tiga Sub Bab, yaitu keberagaman sosial dan budaya, gotong royong, kompak dan bersatu, Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.

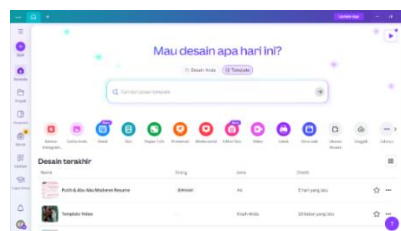
c. Desain Media

1) Papan Monopoli

Papan Monopoli adalah alas utama tempat berlangsungnya permainan, berbentuk persegi dengan petak-petak di sekelilingnya yang mewakili berbagai properti, stasiun, perusahaan utilitas, serta petak khusus seperti “Kesempatan”, “Dana Umum”, “Penjara”, dan “Mulai”. Papan ini menjadi area pergerakan bidak pemain sesuai hasil lemparan dadu, sekaligus tempat transaksi jual beli properti, pembangunan rumah atau hotel, dan penerapan aturan permainan. Papan Monopoli berfungsi sebagai pusat aktivitas dan strategi selama permainan berlangsung. Dalam merancang papan monopoli ini peneliti mengikuti tahapan yang dijelaskan oleh Ira Asyura & Linda (2025) dalam bukunya yang berjudul “Belajar Menyenangkan Dengan Alat Peraga Matematika”. Adapun langkah-langkah ini berlaku untuk pembuatan perlengkapan tambahan media Monopoli. Langkah-langkah perancangan tersebut adalah sebagai berikut:

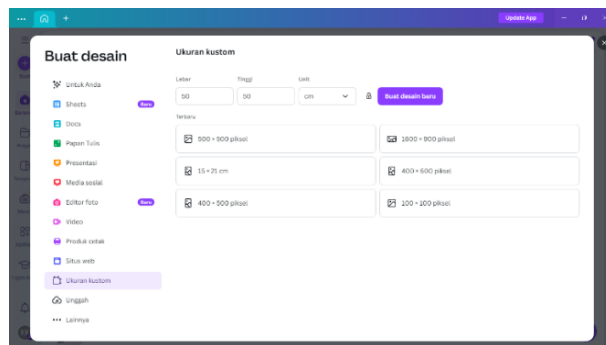
a) Membuat desain papan monopoli

Hal pertama yang harus dilakukan adalah mendesain papan monopoli budaya alam Minangkabau, yaitu dengan membuka halaman utama aplikasi canva, setelah itu klik ubah ukuran. Langkah ini juga berlaku untuk pembuatan box cover, buku panduan, uang mainan, kartu hak milik kompleks, dan kartu kesempatan dana umum pertanyaan.



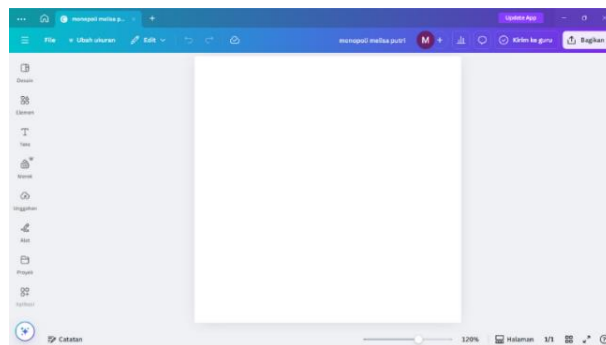
Gambar 4.1 Menu Utama Aplikasi Canva Untuk Desain Papan Monopoli.

Setelah kita itu, ubah ukuran kertas sesuai dengan ukuran yang diinginkan, pada papan monopoli ini ukurannya yaitu 50 cm x 50 cm, langkah ini berlaku untuk desain lainnya (box cover 30 cm x 30 cm, buku panduan 15 cm x 21 cm, uang mainan, 21 cm x 29,7 cm, kartu kesempatan dana umum dan pertanyaan 21 cm x 29,7 cm)



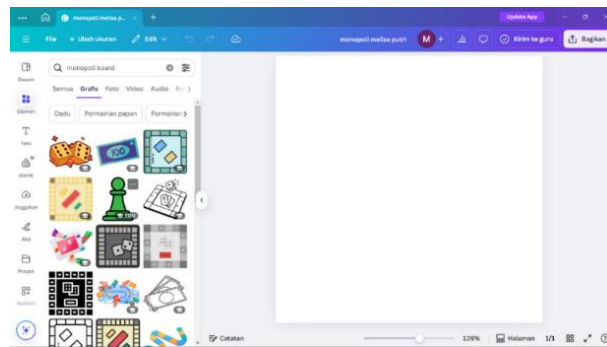
Gambar 4.2 Tampilan Ukuran Desain Papan Monopoli

Jika kertas sudah sesuai dengan ukuran yang diinginkan, langkah selanjutnya ialah menambahkan elemen dasar papan monopoli, yaitu dengan klik elemen.

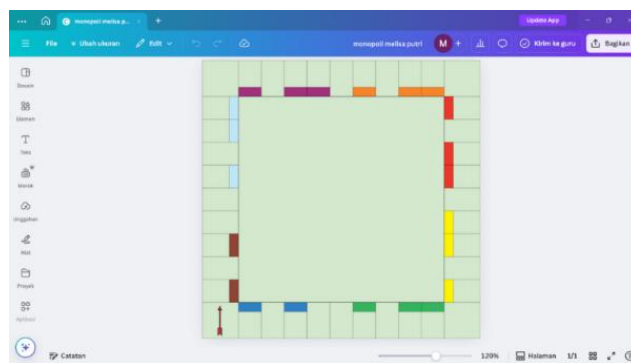


Gambar 4.3 Kertas Dasar Desain Papan Monopoli

Ketik di menu pencarian elemen dengan nama “*monopoli board*”, kemudian klik grafis dan pilihlah papan monopoli yang sesuai dengan keinginan. Langkah ini juga berlaku untuk pembuatan desain lainnya, disesuaikan dengan elemen yang dibutuhkan.

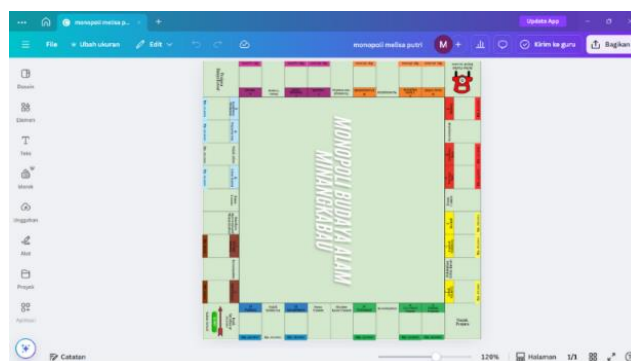


Gambar 4.4 Pilihan Elemen *Monopoli Board*



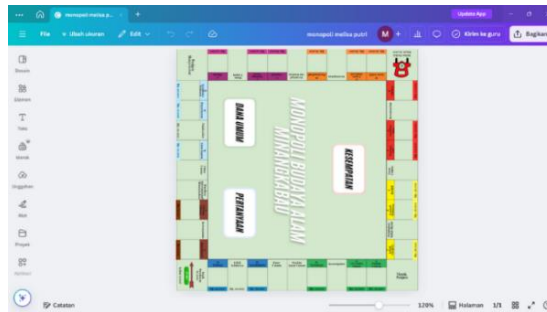
Gambar 4.5 Desain *Monopoli Board* Yang Sudah Dipilih

Langkah selanjutnya ialah menuliskan judul Monopoli Budaya Alam Minangkabau nama-nama daerah yang ada di Minangkabau, kalimat-kalimat umum yang ada pada papan monopoli, serta elemen-elemen yang sekiranya dibutuhkan. Langkah ini juga berlaku untuk pembuatan desain lainnya.



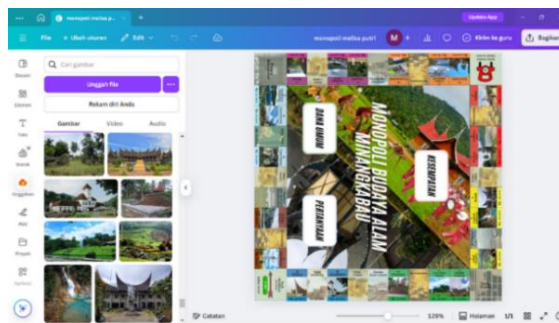
Gambar 4.6 Judul Utama Papan Monopoli

Setelah itu, tambahkan elemen berupa persegi panjang yang mencakup kotak dana umum, kesempatan, dan pertanyaan.



Gambar 4.7 Elemen Dana Umum, Kesempatan, Dan Pertanyaan Pada Kotak Papan Monopoli

Langkah terakhir dalam desain papan monopoli adalah menambahkan foto-foto daerah yang ada di Minangkabau. Yaitu dengan klik unggahan, dan unggahlah file foto-foto daerah Minangkabau yang sudah didownload di *google*. Langkah ini juga berlaku untuk pembuatan desain lainnya.



Gambar 4.8 Penambahan Foto Daerah Minangkabau

b) Memotong bahan dasar papan monopoli

Langkah selanjutnya menggergaji papan triplek sebagai bahan dasar papan monopoli dengan ukuran 25 cm x 25 cm sebanyak empat papan.



Gambar 4.9 Papan Triplek Untuk Papan Monopoli

Kemudian menyatukan empat papan tersebut dengan lakban hitam, setelah papan dilakban selanjutnya lakban yang merekat pada papan diklip agar lakban tidak lepas dari papan triplek



Gambar 4.10 Papan Monopoli Yang Sudah Dilakban

c) Memotong desain monopoli

Setelah papan monopoli selesai, langkah selanjutnya yaitu mencetak desain dengan kertas stiker glossy, kemudian dipotong menjadi empat bagian.



Gambar 4.11 Desain Monopoli Yang Sudah Dicitak

Langkah terakhir adalah merekatkan striker yang sudah kita potong menjadi empat bagian tersebut pada papan monopoli.



Gambar 4.12 Merekatkan Stiker Papan Monopoli

2) *Box Cover*

Box cover adalah kotak penyimpanan tempat seluruh perlengkapan permainan disimpan, seperti papan, kartu, uang, pion, rumah, hotel, dan buku panduan. Adapun langkah-langkah pembuatan box cover sama dengan pembuatan papan monopoli. Berikut ini desain *box cover* yang sudah peneliti desain:



Gambar 4.13 Desain *Box Cover* Monopoli

Setelah desain *box cover* media monopoli selesai dibuat, langkah selanjutnya ialah mencetak desain dengan kertas stiker *glossy*.



Gambar 4.14 Desain *Box Cover* Yang Sudah Dicitak

Jika desain box covernya sudah dicetak, langkah selanjutnya adalah membuat *box cover*nya, yaitu dengan menggergaji papan triplek ukuran 31 cm x 31 cm sebanyak dua papan, ukuran 30,5 x 9,5 sebanyak empat papan, dan menggergaji kayu 3cm x 2,5cm x 9,5cm sebanyak empat balok.



Gambar 4.15 Papan Triplek Untuk *Box Cover*

Selanjutnya yaitu memberikan oli, guna agar *box cover* media monopoli ini tampak lebih menarik, lebih rapi dan lebih mudah nantinya untuk di rekatkan dengan stiker.



Gambar 4.16 Papan *Box Cover* Setelah Diberi Oli

Kemudian, jika papan sudah selesai diberi pelumas, tinggal menyatukan beberapa papan dan kayu tersebut menggunakan paku payung hingga membentuk sebuah *box cover*.



Gambar 4.17 Merakit *Box Cover*

Untuk membuat tepi papan terlihat lebih rapi, rekatkan lakban hitam pada setiap tepi *box cover*nya.



Gambar 4.18 Tampilan *Box Cover* Setelah Dilakban

Langkah terakhir dalam pembuatan *box cover* adalah merekatkan magnet tas dan stiker yang telah di desain pada *box cover*.

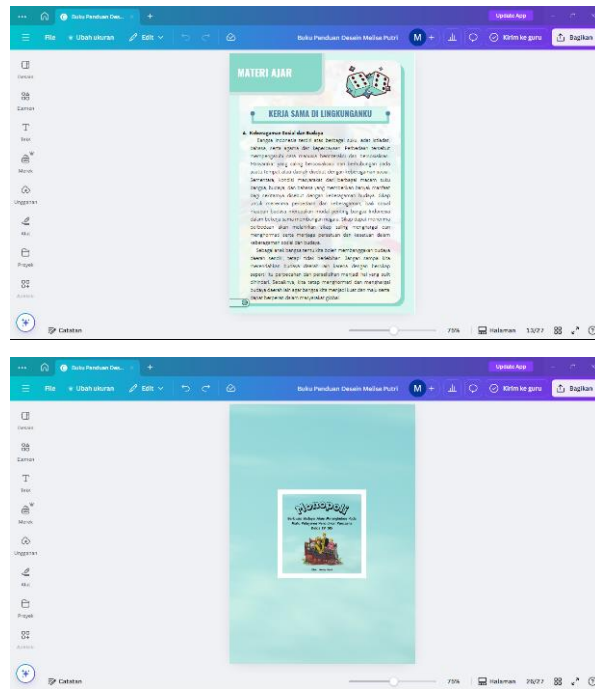


Gambar 4.19 *Box Cover* Monopoli

3) Buku Panduan

Buku panduan adalah buku kecil yang berisi petunjuk lengkap tentang cara bermain, materi ajar, soal-soal beserta kunci jawaban, Buku ini membantu pemain memahami langkah-langkah permainan, dari memulai hingga menentukan pemenang, sehingga semua peserta dapat bermain dengan aturan yang sama dan permainan berjalan tertib serta adil. Berikut ini desain buku panduan yang sudah peneliti desain:





Gambar 4.20 Desain Buku Panduan Monopoli

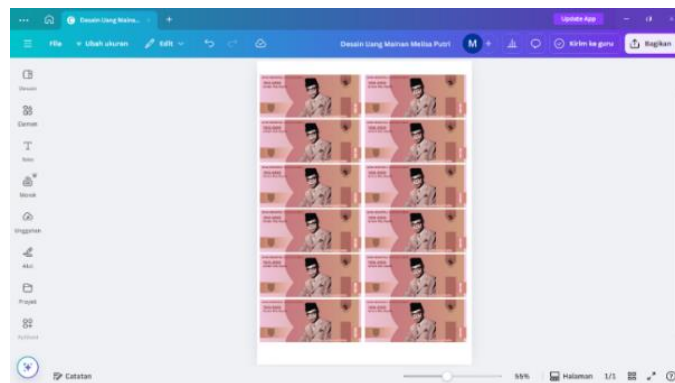
Jika desain sudah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mencetaknya dengan kertas majalah *Art Paper*.



Gambar 4.21 Desain Buku Panduan Yang Sudah Dicitak

4) Uang Mainan

Uang mainan adalah alat pembayaran tiruan yang digunakan para pemain untuk melakukan transaksi selama permainan berlangsung. Uang ini tidak memiliki nilai asli atau nilai tukar di dunia nyata, melainkan hanya berfungsi sebagai media untuk membeli properti, membayar sewa, membayar denda atau pajak, serta menerima uang dari bank atau pemain lain. Berikut ini desain uang mainan media Monopoli berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sudah peneliti desain:



Gambar 4.22 Desain Uang Mainan

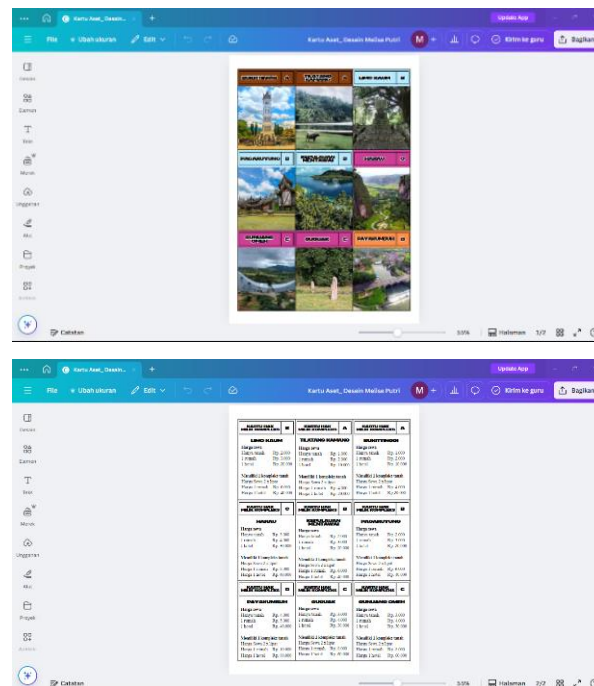
Jika uang mainan telah siap, langkah selanjutnya adalah memprint uang mainan pada kertas HVS ukuran A4 kemudian mengguntingnya.



Gambar 4.23 Uang Mainan Yang Sudah Diprint dan Digunting

5) Kartu Hak Milik

Kartu hak milik dalam media Monopoli adalah kartu yang diberikan kepada pemain ketika ia membeli sebuah properti, baik berupa tanah, stasiun. Kartu ini berisi informasi lengkap tentang properti tersebut, seperti nama, harga sewa dasar, daftar harga sewa jika pemain memiliki bangunan (rumah atau hotel), serta biaya pembangunan rumah dan hotel. Dengan memegang kartu hak milik, pemain secara resmi menjadi pemilik sah properti tersebut, sehingga berhak menarik sewa dari pemain lain yang berhenti di petaknya. Kartu ini juga dapat dijadikan jaminan untuk mendapatkan uang tunai dengan cara digadaikan kepada bank. Berikut ini desain kartu hak milik kompleks yang sudah peneliti desain:



Gambar 4.24 Desain Kartu Hak Milik Kompleks

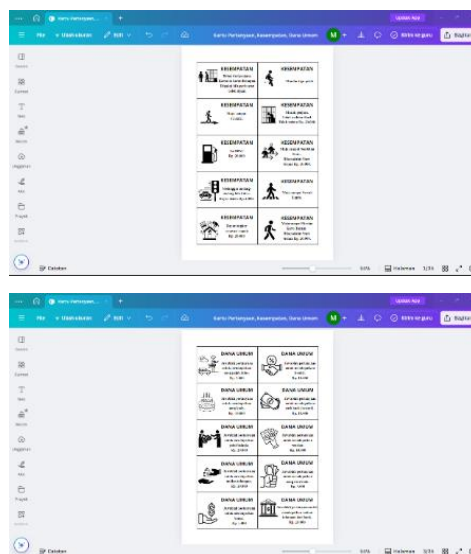
Jika desain kartu sudah selesai, langkah terakhir adalah memprint kartu tersebut dengan menggunakan kertas Art Paper A3 timbal balik kemudian menggantungnya.



Gambar 4.25 Desain Kartu Hak Milik Kompleks Yang Sudah Dicitak dan Dipotong

6) Kartu Pertanyaan, Dana Umum, dan Kesempatan

Dalam media Monopoli, kartu pertanyaan adalah kartu yang berisi pertanyaan seputar materi yang harus dijawab oleh pemain agar mendapatkan uang dari bank. Kartu Dana Umum adalah kumpulan kartu yang berhadiahkan uang dari bank, namun pemain harus melakukan langkah-langkah berdasarkan kartu yang dia ambil. Sementara itu, kartu Kesempatan adalah kumpulan kartu yang berisi perintah acak yang bisa menguntungkan atau merugikan. Ketiga jenis kartu ini membuat permainan lebih dinamis karena memberikan kejutan dan variasi strategi kepada para pemain. Berikut ini desain kartu kesempatan dana umum dan pertanyaan yang sudah peneliti desain:





Gambar 4.26 Desain Kartu Pertanyaan, Dana Umum, dan Kesempatan

- a) Langkah terakhir adalah dengan memprint desain yang sudah dirancang dengan menggunakan kertas jilid berwarna dongker untuk kartu pertanyaan, warna hijau untuk kartu dana umum, dan warna kuning *butterscotch* untuk kartu kesempatan, kemudian mengguntingnya.



Gambar 4.27 Desain Kartu Pertanyaan, Dana Umum, dan Kesempatan Yang Sudah Diprint dan Digunting

7) Miniatur Rumah, Hotel, Bidak, Pion, Dadu dan Sloki

Dalam media Monopoli, miniatur rumah digunakan untuk menandai pembangunan di properti yang meningkatkan nilai sewa, sedangkan hotel dibangun setelah memiliki empat rumah

dan membuat sewa jauh lebih tinggi. Bidak atau pion adalah penanda pemain yang bergerak di papan sesuai angka pada dadu yang dilempar. Sloki berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan miniatur rumah dan hotel. Semua komponen ini membuat permainan lebih seru dan membantu pemain belajar strategi serta investasi.



Gambar 4.28 Miniatur Rumah, Hotel, Pion, Dadu dan Sloki

d. Rancangan Instrumen Validasi Media dan Praktikalitas Media

Instrumen untuk mengukur validitas dan praktikalitas media telah disusun sebelumnya serta telah melalui proses diskusi dengan dosen pembimbing.

- 1) Lembar validasi instrumen uji validitas terhadap media pembelajaran ini bisa dilihat pada **Lampiran 7 halaman 182**. Lembar validasi media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau mata pelajaran pendidikan pancasila materi kerja sama di lingkunganku dapat dilihat pada **Lampiran 9 halaman 189**.
- 2) Lembar angket uji praktikalitas respon guru dan siswa terhadap mengetahui tanggapan terhadap praktikalitas media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau mata pelajaran pendidikan pancasila materi kerja sama di lingkunganku untuk siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar dapat dilihat pada **Lampiran 15 halaman 224 dan Lampiran 16 halaman 227**.

3. Tahap Pengembangan (*Development or Production*)

Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap produk media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau yang telah dikembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Pengujian mencakup validasi instrumen dan validasi produk, yang sebelumnya telah melalui proses diskusi dengan pembimbing. Instrumen yang digunakan berupa angket. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh dua orang validator, yang merupakan dosen dari UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Setelah proses validasi, media pembelajaran akan diimplementasikan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk menilai tingkat kepraktisannya. Berikut tabel nama validator dan tabel analisis hasil validasi media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau yang diisi oleh 3 validator sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validator Media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau

No	Nama	Keterangan
1	Syaiful Marwan, M.Pd	Dosen Pendidikan Kewarganegaraan UIN Mahmud Yunus Batusangkar, selaku validator.
2	Wilda Fathia, M.Pd	Dosen Bahasa Indonesia UIN Mahmud Yunus Batusangkar, selaku validator 2.
3	Sri Ningsih	Guru SDN 10 Barulak

a. Tahap Validasi

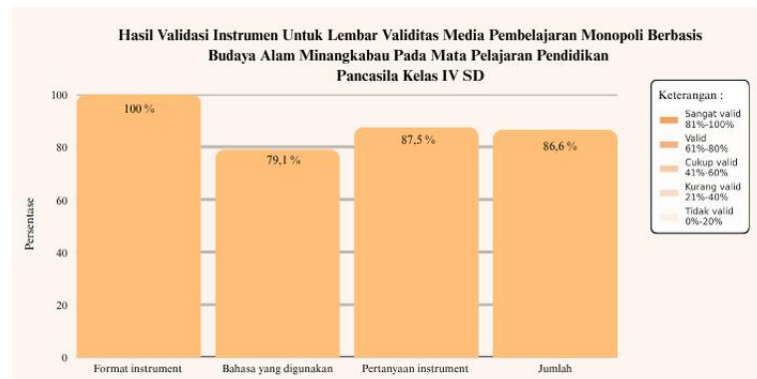
1) Hasil Validasi Instrumen Media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau

Untuk memastikan kevalidan instrumen dalam proses validasi media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau,

tahap pertama yang dilakukan yaitu mendiskusikan angket bersama dosen pembimbing. Setelah itu, angket divalidasi oleh ahli (pakar) agar benar-benar layak dan sesuai sebelum digunakan. Pada tahap awal validasi, ditemukan beberapa kekeliruan seperti ketidaktepatan penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), penambahan beberapa kata, serta penggunaan kata yang kurang efisien. Oleh karena itu, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator. Hasil validasi angket media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Untuk Lembar Validitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

No	Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format instrument	4	4	4	12	12	100	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	6	6	7	19	24	79,1	Valid
3	Pertanyaan instrument	6	8	7	21	24	87,5	Sangat Valid
Jumlah		16	18	18	52	60	86,6	Sangat Valid



Gambar 4.29 Diagram Batang Hasil Validasi Instrumen

Berdasarkan data di atas, analisis hasil validasi instrumen untuk lembar validitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, diperoleh presentasi dari beberapa aspek. Pada aspek format instrument, perolehan persentase yaitu sebesar 100%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek bahasa yang digunakan, perolehan persentase yaitu sebesar 79,1%, yang termasuk pada kategori valid. Pada aspek butir pertanyaan instrument, perolehan persentase yaitu sebesar 87,5%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Maka dari itu, dari analisis hasil validasi instrumen untuk lembar validitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, total perolehan nilai persentase sebesar 86,6%, yang termasuk pada kategori sangat valid.


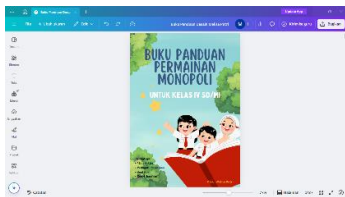
Berdasarkan penjabaran hasil validasi oleh validator serta perbaikan yang telah dilakukan, instrumen tersebut dinilai sangat valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa lembar hasil validasi instrumen untuk lembar validitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar yang telah dirancang oleh peneliti, telah memenuhi kriteria yang



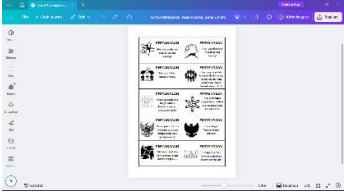

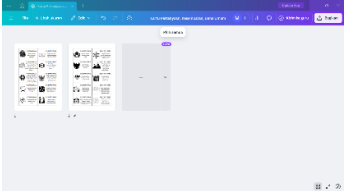

sangat baik dan layak digunakan sebagai angket untuk menguji media pembelajaran tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2) Hasil Validasi Media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau

Dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi untuk menilai kelayakan media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Tujuannya adalah memperoleh media yang valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Lembar validasi tersebut diberikan kepada para validator untuk menilai media berdasarkan beberapa aspek, yakni tampilan/visual, bahan, dan pemanfaatannya. Selama proses validasi berlangsung, para validator menyampaikan berbagai masukan dan saran yang dijadikan acuan dalam memperbaiki dan menyempurnakan media. Rincian masukan dan saran validator terhadap media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Revisi Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV.

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Judul pada buku panduan sebaiknya menggunakan huruf kapital 	Sesuai dengan revisi, peneliti sudah mengubah keseluruhan judul menjadi huruf kapital. 

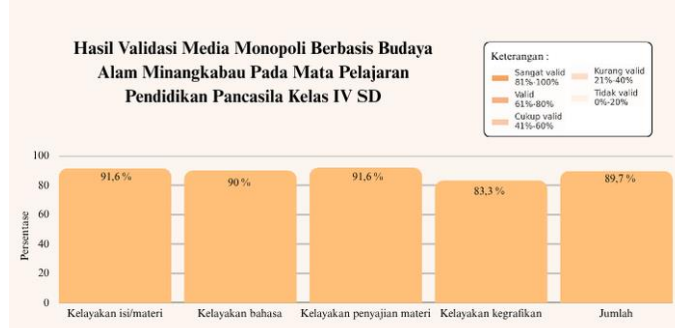
		
<p>2</p>	<p>Tambahkan pertanyaan pada kartu pertanyaan, sesuaikan dengan tiap TP yang ingin diajarkan.</p>  	<p>Sesuai dengan revisi, peneliti sudah menambahkan pertanyaan pada kartu pertanyaan, dan sudah menyesuaikan dengan tiap TP yang ingin diajarkan.</p>  

3	<p>Tambahkan pertanyaan dan kunci jawaban pada buku panduan.</p>  	<p>Sesuai dengan revisi, peneliti sudah menambahkan pertanyaan dan kunci jawaban pada buku panduan.</p>    
---	--	--

Media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau yang telah direvisi kemudian diserahkan kembali kepada validator. Para validator diminta untuk menilai dan memberikan pendapat ulang terhadap media yang telah disempurnakan tersebut. Proses validasi dianggap selesai apabila validator menyatakan bahwa media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau sudah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil uji validasi media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran Monopoli
Berbasis Budaya Alam Minangkabau**

No	Aspek Penilaian	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan isi/materi	11	11	12	34	36	91,6	Sangat Valid
2	Kelayakan bahasa	18	16	20	54	60	90	Sangat Valid
3	Kelayakan penyajian materi	18	17	20	55	60	91,6	Sangat Valid
4	Kelayakan kegrafikan	13	13	14	40	48	83,3	Sangat Valid
Jumlah		60	57	66	183	204	89,7	Sangat Valid



Gambar 4.30 Diagram Batang Hasil Validasi Media

Berdasarkan data di atas, analisis hasil validasi media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, diperoleh presentasi dari beberapa aspek. Pada aspek kelayakan isi/materi, perolehan persentase yaitu sebesar 91,6%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek kelayakan bahasa, perolehan persentase yaitu sebesar 90%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek kelayakan penyajian

materi, perolehan persentase yaitu sebesar 91,6%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Selanjutnya pada aspek kelayakan kegrafikan, perolehan persentase yaitu sebesar 83,3%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Maka dari itu, dari analisis hasil validasi media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, total perolehan nilai presentase sebesar 89,7%, yang termasuk pada kategori sangat valid.

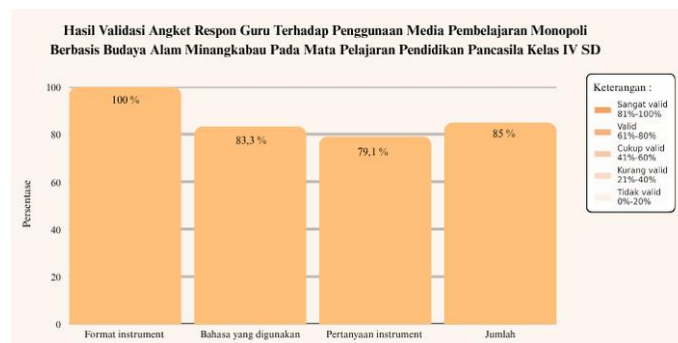
Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan bersama para validator, peneliti menerima dengan baik berbagai saran dan masukan yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti melakukan sejumlah revisi atau perbaikan terhadap media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, sesuai dengan saran dan masukan yang telah disampaikan oleh validator. Berikut beberapa perbaikan yang dilakukan oleh peneliti:

3) Hasil Validasi Angket Respon Guru

Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon guru terhadap media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang telah dikembangkan. Sebelum digunakan, angket terlebih dahulu divalidasi oleh validator. Setelah dinyatakan valid, angket tersebut diberikan kepada guru. Pada tahap awal validasi, ditemukan beberapa kekurangan, seperti adanya dua pernyataan yang memiliki makna serupa serta penggunaan ejaan yang belum sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran validator. Hasil validasi angket respon guru ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format instrument	4	4	4	12	12	100	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	6	6	8	20	24	83,3	Sangat Valid
3	Butir pertanyaan instrument	6	6	7	19	24	79,1	Valid
Jumlah		16	16	19	51	60	85	Sangat Valid

**Gambar 4.31 Diagram Batang Hasil Validasi Angket Respon Guru**

Berdasarkan data tersebut, analisis hasil validasi angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, diperoleh presentasi dari beberapa aspek. Pada aspek format instrument, perolehan persentase yaitu sebesar 100%, yang

termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek bahasa yang digunakan, perolehan persentase yaitu sebesar 83,3%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek butir pertanyaan instrument, perolehan persentase yaitu sebesar 79,1%, yang termasuk pada kategori valid. Maka dari itu, dari analisis hasil validasi angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, total perolehan nilai presentase sebesar 85%, yang termasuk pada kategori sangat valid.

Berdasarkan penjabaran hasil validasi oleh validator serta perbaikan yang telah dilakukan, instrumen tersebut dinilai sangat valid. Penilaian ini menandakan bahwa lembar hasil validasi angket respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar yang telah dirancang oleh peneliti, telah memenuhi kriteria yang sangat baik dan layak digunakan sebagai angket untuk menguji media pembelajaran tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

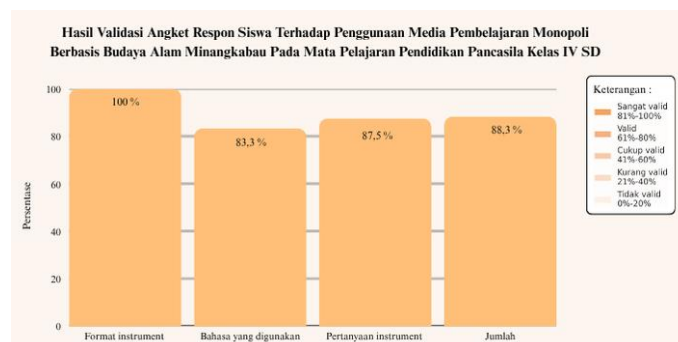
4) Hasil Validasi Angket Respon Siswa

Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau yang telah dikembangkan. Sebelum angket dibagikan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh validator. Setelah dinyatakan layak, angket kemudian diberikan kepada siswa. Pada tahap awal validasi, ditemukan beberapa kelemahan, seperti penggunaan ejaan yang belum sesuai dengan kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD) serta adanya pernyataan yang memiliki makna serupa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai

dengan masukan dari validator. Hasil validasi angket respon siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format instrument	4	4	4	12	12	100	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	6	6	8	20	24	83,3	Sangat Valid
3	Butir pertanyaan instrument	6	8	7	21	24	87,5	Sangat Valid
Jumlah		16	18	19	53	60	88,3	Sangat Valid



Gambar 4.32 Diagram Batang Hasil Validasi Angket Respon Siswa

Berdasarkan data tersebut, analisis hasil validasi angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, diperoleh presentasi dari beberapa aspek. Pada aspek format instrument, perolehan persentase yaitu sebesar 100%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek bahasa yang digunakan, perolehan persentase yaitu sebesar 83,3%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada aspek butir pertanyaan instrument, perolehan persentase yaitu sebesar 87,5%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Maka dari itu, dari analisis hasil validasi angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, total perolehan nilai presentase sebesar 88,3%, yang termasuk pada kategori sangat valid.

Berdasarkan penjabaran hasil validasi oleh validator serta perbaikan yang telah dilakukan, instrumen tersebut dinilai sangat valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa lembar hasil validasi angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar yang telah dirancang oleh peneliti, telah memenuhi kriteria yang sangat baik dan layak digunakan sebagai angket untuk menguji media pembelajaran tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Tahap Implementasi (*Implementation or Delivery*)

Setelah peneliti melakukan validasi terkait instrument validitas, validasi instrument praktikalitas dan validasi media pembelajaran, peneliti mendapatkan berbagai saran dan masukan dari validator. Setelah media dan angket selesai divalidasi, langkah selanjutnya adalah menggunakan atau mengimplementasikan media yang sudah dikembangkan oleh peneliti ke sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Tanah Datar, dengan

responden pada penelitian ini berjumlah 24 orang siswa dan satu orang wali kelas. Penelitian dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan 4 topik pembahasan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 27 Mei 2025 dengan topik pembahasan yaitu keberagaman sosial budaya dan gotong royong. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 28 Mei 2025 dengan topik pembahasan kompak bersatu dan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan. Pada kegiatan penelitian ini, untuk model pembelajarannya disesuaikan dengan modul ajar yang telah dirancang oleh guru kelas. Kegiatan penelitian dilakukan oleh peneliti bersama dengan wali kelas IV MIN 3 Tanah Datar yakni Ibu Romi,S.Pd.I. Pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang telah dirancang dipergunakan dalam proses belajar mengajar dalam 2 kali pertemuan.

a. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama materi yang diajarkan ialah keberagaman sosial budaya dan gotong royong. Pada awal pembelajaran siswa diberikan sebuah materi yang sudah peneliti siapkan, materi ini merupakan materi pada bab 4 terkait kerja sama di lingkunganku yang mencakup empat TP yang akan diajarkan, pada pertemuan pertama ini, siswa diminta membaca materi terlebih dahulu.



Gambar 4.33 Siswa Membaca Materi

Selanjutnya siswa dibagi menjadi empat kelompok, dimana tiap kelompok akan memainkan satu media monopoli, lengkap dengan

box cover, papan monopoli, buku panduan, uang mainan, kartu hak milik kompleks, kartu pertanyaan dana umum kesempatan, serta miniatur rumah hotel pion dadu sloki.



Gambar 4.34 Siswa Dibagi Menjadi 4 Kelompok Pada Pertemuan 1

Jika siswa sudah dibagi menjadi empat kelompok, selanjutnya siswa mulai memainkan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan petunjuk yang sudah disediakan pada buku panduan.



Gambar 4.35 Siswa Memainkan Monopoli Pada Pertemuan 1

Setelah waktu pembelajaran berakhir, guru dan siswa melanjutkan kegiatan dengan sesi tanya jawab untuk memperdalam

pemahaman terhadap materi yang telah dibahas. Di akhir sesi, siswa diberikan kuis singkat guna menguji pemahaman mereka mengenai topik keberagaman sosial budaya dan gotong royong.

b. Pertemuan kedua

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan kedua secara garis besar sama dengan pertemuan pertama. Perbedaannya terletak pada materi dan kartu pertanyaan, pada pertemuan kedua materi yang akan dipelajari berfokus pada materi kompak bersatu dan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Sama halnya pada pertemuan pertama, terlebih dahulu siswa diminta membaca materi yang telah disediakan oleh peneliti. Selanjutnya siswa dibagi menjadi empat kelompok, namun pada pertemuan kedua ini anggota kelompoknya berbeda dibandingkan pada pertemuan pertama.



Gambar 4.36 Siswa Dibagi Menjadi 4 Kelompok Pada Pertemuan 2

Sama seperti pada pertemuan pertama, langkah selanjutnya siswa mulai memainkan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 4.37 Siswa Memainkan Monopoli Pada Pertemuan 2

Jika siswa sudah selesai belajar dengan menggunakan media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau, selanjutnya mengerjakan soal Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) guna untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi selama proses pembelajaran.



Gambar 4.38 Siswa Mengerjakan LKPD

Setelah pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan materi yang berbeda, angket praktikalitas untuk guru dan siswa dibagikan guna menilai tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam mendukung proses pembelajaran.



Gambar 4.39 Guru dan Siswa Mengisi Angket Praktikalitas Media

Setelah siswa dan guru selesai mengisi angket respon terhadap praktikalitas penggunaan media pembelajaran. Berikut ini adalah hasil praktikalitas terhadap media pembelajaran Monopoli Berbasis

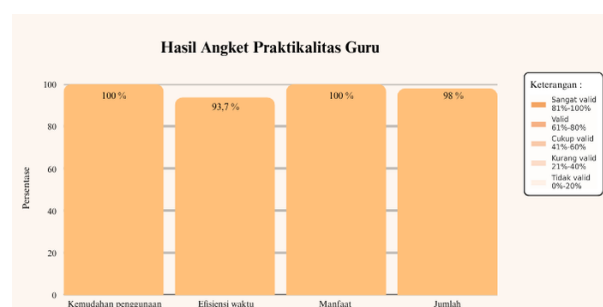
Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar.

- 1) Hasil praktikalitas angket guru terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar.

Angket praktikalitas untuk guru diisi oleh wali kelas IV, di mana uji coba media dilakukan sebanyak dua kali dalam dua pertemuan, disesuaikan dengan materi yang telah dirancang dalam media serta modul yang dibuat oleh wali kelas. Secara umum, hasil praktikalitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau berdasarkan tanggapan guru dapat dilihat pada bagian lampiran. Berikut ialah tabel hasil analisis angket praktikalitas guru, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Angket Praktikalitas Guru

No	Pernyataan	Jml	Skor Maks	%	Ket
1	Kemudahan dalam penggunaan media dan pemahaman materi.	20	20	100	Sangat Praktis
2	Efisiensi waktu pembelajaran	15	16	93,7	Sangat Praktis
3	Manfaat	16	16	100	Sangat Praktis
Jumlah		51	52	98	Sangat Praktis



Gambar 4.40 Diagram Batang Hasil Validasi Respon Guru

Berdasarkan tabel hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 98%, yang tergolong dalam kategori sangat praktis. Kategori ini merujuk pada pendapat Sugiyono (2018), yang menyatakan bahwa tingkat kepraktisan suatu produk berada pada kategori sangat praktis apabila berada dalam rentang 81%–100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau sangat praktis digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Hasil lengkapnya bisa dilihat pada **Lampiran 15 halaman 224**.

- 2) Hasil praktikalitas angket siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar

Angket praktikalitas untuk respon siswa diisi oleh 24 siswa kelas IV. Pengisian angket dilakukan guna untuk menguji tingkat kepraktisan media yang digunakan sebanyak dua kali dalam dua pertemuan, yang disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh wali kelas serta media yang dikembangkan oleh peneliti. Secara umum, hasil praktikalitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau berdasarkan tanggapan siswa dapat dilihat pada bagian lampiran. Berikut ialah tabel analisis hasil angket praktikalitas siswa, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Angket Praktikalitas Siswa

No	Nama Siswa	Jml	Skor Maks	%	Ket
1	Afifah Nahda Rahman	50	52	96,1	Sangat Praktis
2	Afika Syakila	48	52	92,3	Sangat Praktis
3	Airyn Belantika	52	52	100	Sangat Praktis
4	Alby Admaja Rivano	49	52	94,2	Sangat Praktis
5	Alexa Khalfani	52	52	100	Sangat Praktis
6	Andika Putra	35	52	67,3	Praktis
7	Arfan Zaki	46	52	88,4	Sangat Praktis
8	Ariyaldi Saputra S	52	52	100	Sangat Praktis
9	Arkhan Aditya Naufal	47	52	90,3	Sangat Praktis
10	Azylla Lailatul Aqifah	49	52	94,2	Sangat Praktis
11	Azzam Khalfani	52	52	100	Sangat Praktis
12	Erlanda Faith Jolsa	52	52	100	Sangat Praktis
13	Fajar Illahi	52	52	100	Sangat Praktis
14	Gibran Ramadhan	52	52	100	Sangat Praktis

15	Hanif Fiandra	52	52	100	Sangat Praktis
16	Jefri Al Bukhori	49	52	94,2	Sangat Praktis
17	Lathifah Orianti	45	52	86,5	Sangat Praktis
18	M Azzam Pratama	52	52	100	Sangat Praktis
19	M Hafidz Doniza	52	52	100	Sangat Praktis
20	Mykhel Dwi Dinata	49	52	94,2	Sangat Praktis
21	Nur Delisha Maisharoh	52	52	100	Sangat Praktis
22	Qaila Rahma Yani	50	52	96,1	Sangat Praktis
23	Raisya Lituhayu	52	52	100	Sangat Praktis
24	Wulan Rahmadhani	46	52	88,4	Sangat Praktis
Total		1.187	1.248	95,1	Sangat Praktis



Gambar 4.41 Diagram Batang Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diisi oleh siswa terkait penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV MIN 3 Tanah Datar, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 95,1%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2018) yang menyatakan bahwa tingkat kepraktisan suatu produk berada pada kategori sangat praktis apabila persentasenya berada dalam rentang 81% hingga 100%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau sangat praktis untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Hasil lengkapnya bisa dilihat pada **Lampiran 17 halaman 236**.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh, seperti analisis kebutuhan, perancangan desain, validitas produk oleh para ahli, serta praktikalitas siswa dan guru melalui angket. Hasil akhir dari evaluasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa media Monopoli berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh respon peserta didik pada saat guru melakukan refleksi dan juga melalui lembar evaluasi yang dibagi kepada siswa. Pada lembar evaluasi ini, siswa sangat puas dan senang dengan adanya media monopoli berbasis budaya alam Minangkabau karena dengan adanya media ini, mereka dapat belajar sambil mengenal daerah Minangkabau. Lembar evaluasi ini dapat dilihat pada **Lampiran 18 halaman 237**.

B. Pembahasan

1. Validitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV

Dalam penelitian ini, aspek kevalidan yang dijadikan acuan merujuk pada standar BSNP sebagaimana dikemukakan oleh Donasari & Silaban (2021:90), yang mencakup beberapa aspek, yaitu kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan. Berdasarkan hasil penilaian dari tiga orang validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan sangat valid. Hal ini karena media tersebut telah memenuhi unsur dan kriteria validitas yang diperlukan.

Pada aspek kelayakan isi/materi, diperoleh skor penilaian sebesar 91,6% dari ketiga validator, yang tergolong dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah menyajikan materi yang akurat dan tepat, serta konsep yang disampaikan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, materi tersebut juga mampu memotivasi siswa dan mendorong pengembangan potensi diri mereka.

Sementara itu, pada aspek kelayakan kebahasaan, nilai yang diperoleh adalah 90% dengan kategori sangat valid. Penilaian ini mencerminkan bahwa media telah menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah EYD, penyampaian materi telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD/MI, serta bahasa yang digunakan bersifat jelas, komunikatif, dan informatif. Judul fitur dan bagian-bagian materi dalam media ini juga disajikan dengan menarik, selaras, tidak membingungkan, dan mampu menarik minat baca siswa tanpa mengandung unsur provokatif.

Pada aspek kelayakan penyajian materi, penilaian dari ketiga validator menunjukkan persentase sebesar 91,6%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini disebabkan karena materi dalam media

disajikan secara menarik, dengan penyampaian yang lugas, jelas, runtut, mudah dipahami, serta bersifat interaktif. Ilustrasi yang ditampilkan telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan berfungsi untuk memperjelas isi materi, tanpa mengandung unsur-unsur yang menyimpang. Selain itu, penyajian materi juga mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa kelas IV SD/MI. Tampilan media yang menarik, baik dari segi warna maupun jenis huruf yang digunakan, turut mendukung kualitas penyajiannya.

Sementara itu, pada aspek kelayakan kegrafikan, diperoleh nilai sebesar 83,3% dari ketiga validator, yang juga tergolong sangat valid. Penilaian ini didasarkan pada kesesuaian ukuran media, tata letak tampilan, jenis dan ukuran huruf yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD/MI, serta ilustrasi yang digunakan dalam media mampu memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

Berdasarkan penilaian keseluruhan dari ketiga validator, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar dinilai sangat valid. Hal ini diperkuat oleh perolehan skor total sebesar 89,7%, yang masuk dalam kategori sangat valid.

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika Irmaningsih (2020) dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kedungpane 02 Semarang”**, yang menghasilkan media monopoli dengan model pembelajaran Scramble layak dan praktis digunakan untuk materi Bahasa Indonesia. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh M. Rizqi Hidayaturrohman (2022) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan”**, yang menghasilkan bahwa media pembelajaran

berbasis permainan dengan materi Indahnya Keragaman Negeriku ini sangat valid, layak serta sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Septya Rahmayanti (2022) dengan penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas IV Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang”**, yang menghasilkan bahwa pengembangan monopoli sebagai media pada materi puisi sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran tersebut, telah menjawab rumusan masalah penelitian “bagaimana validasi media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar?”, yaitu media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, dapat diartikan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau bisa membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV

Aspek kedua yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran adalah kepraktisan, yang ditentukan melalui hasil penilaian penggunaan media oleh guru dan siswa. Kepraktisan ini berkaitan dengan sejauh mana perangkat ajar dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sebuah perangkat dianggap praktis apabila dapat dimanfaatkan dengan logis, berkesinambungan, serta tidak menimbulkan banyak kendala selama penggunaannya.

Dalam penelitian ini, uji kepraktisan dilakukan di kelas IV MIN 3 Tanah Datar dengan melibatkan 24 siswa. Uji ini dilaksanakan oleh

peneliti bersama wali kelas dalam dua pertemuan yang masing-masing membahas dua topik utama dari materi "Kerjasama di Lingkunganku" menggunakan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau. Peneliti berperan sebagai asisten guru yang bertugas membagikan media pembelajaran kepada tiap kelompok, sementara guru bertugas menjelaskan materi dan memanfaatkan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Adapun materi yang dibahas pada setiap pertemuan meliputi: pertemuan pertama mengenai keberagaman sosial budaya dan gotong royong, dan pertemuan kedua membahas kompak bersatu dan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan. Setelah seluruh sesi pembelajaran selesai, uji kepraktisan dilakukan dengan membagikan angket kepada guru dan siswa pada lima menit terakhir sebelum pelajaran berakhir. Angket ini bertujuan mengukur beberapa indikator, yakni kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat media.

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diisi oleh guru, mengenai penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar diperoleh skor sebesar 98%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat mudah dipahami, petunjuk penggunaan medianya mudah dimengerti, isi materinya mudah di pahami, penggunaan hurufnya jelas, mudah diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun, waktu belajar menjadi lebih efisien, dengan menggunakan media ini siswa mampu belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, membuat pembelajaran menjadi efektif, tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik, mampu memotivasi siswa, bisa membantu siswa menjadi lebih aktif, bisa membantu siswa memahami konsep serta mempermudah siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.

Sementara itu, berdasarkan angket praktikalitas yang diisi oleh siswa mengenai penggunaan media pembelajaran Monopoli Berbasis

Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,1%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dengan menggunakan media pembelajaran media Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan, kemampuan siswa menyesuaikan diri dengan kecepatan belajar masing-masing, adanya dorongan motivasi belajar, kemudahan dalam memahami konsep materi, serta kemudahan dalam menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar sangat praktis digunakan oleh guru dengan persentase 98% dan praktis digunakan oleh siswa dengan persentase 95,1%.

Hasil ini sejalan dengan penelitian M. Rizqi Hidayaturrohmah (2022). Dengan judul penelitiannya **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Darul Ulum Pleret Pasuruan”**. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria valid dengan capaian nilai dari validator ahli materi sebesar 94,4% dan dari validator ahli media sebesar 97,2%. Selain itu, media monopoli virtual ini juga dinilai sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa dengan perolehan sebesar 98,3%. Berdasarkan hasil validitas dan hasil praktikalitas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan berisi materi Indahnnya Keragaman Negeriku ini sangat valid, layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah mengenai tingkat kepraktisan media pembelajaran Monopoli

Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar, yaitu sangat praktis menurut guru dan praktis menurut siswa. Oleh karena itu, media ini dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV MIN 3 Tanah Datar yang telah dilakukan hingga tahap uji kepraktisan, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Validitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, dengan persentase tingkat validitas sebesar 89,7%.
2. Praktikalitas media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan oleh guru dan praktis bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui hasil angket respon guru yang mencapai persentase 98% dengan kategori sangat praktis, serta hasil angket dari siswa memperoleh persentase 95,1% dengan kategori sangat praktis.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, pemanfaatan media pembelajaran Monopoli dapat dijadikan salah satu solusi dalam mengembangkan sebuah media yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media ini dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa di kelas, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui penyajian materi yang dilengkapi dengan arena permainan yang dekat dengan kehidupan siswa. Inovasi ini juga dapat menjadi bentuk pembaruan dalam penerapan model pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dan siswa, agar dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai salah satu solusi untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.
2. Bagi guru sebagai pendidik, media pembelajaran Monopoli Berbasis Budaya Alam Minangkabau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila maupun pada mata pelajaran lainnya.
3. Untuk peneliti, diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian guna menguji tingkat efektivitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2019). *Model Penilaian Karakter*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Akhyar, M., Deliani, N., Batubara, J., & Gusli, R. A. (2023). Studi Analisis Pendidikan Budaya Alam Minangkabau Terhadap Pembentukan Karakter Anak Di Sekolah Dasar. *Journal Of Management In Islamic Education*, 4(2), 193–206. <https://doi.org/10.32832/Idarah.V4i2.15396>
- Ali, Aisyah M. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsep Dan Implementasinya*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Amalia, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen. *Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Andhika, A., Pratama, P., & Sutansi, M. Z. (2021). *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Volume*. 30(2), 97–109.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ipa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V16i2.2446>.
- Aryani, E. D., Fadjrinn, N., Azzahro', T. A., & Fitriyono, R. A. (2022) *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Karakter*.
- Arifannisa, Et Al. (2023). *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, M. B.U. B, & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Arif, A.M. (2021). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Agama Dan Budaya Bangsa Konsep Dan Praktik Baik Di Kota Palu*. Kenangan: Lembaga "Education Development Center" (Endece).
- Astana, C.B, Et Al. (2023). *Sejarah Tokoh Dan Pelaksanaan Pendidikan Perempuan Di Indonesia*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Asyura, I, & Linda. (2025). *Belajar Menyenangkan Dengan Alat Peraga Matematika*. Yogyakarta: Jejak Pustaka
- Citriadin, Y. (2019). Pengantar Pendidikan. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Mataram.
- Costarica, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Struktur Bumi Di Mts Yasmi Duri. *Sripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru*.
- Daryanto Setiawan. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact Of Information Technology

- Development And Communication On Culture. *Simbolika*, 4(1).
[Http://Ojs.Uma.Ac.Id/Index.Php/Simbolika](http://Ojs.Uma.Ac.Id/Index.Php/Simbolika)
- Desmita. (2019). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewanti, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Berbasis Islam Tema Hewan Untuk Anak Taman Kanak-Kanak. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R N D)*.
- Gustina., Dkk. (2020). *Buku Ajar Budaya Alam Minangkabau*. Padang: Haqi Paradise Mediatama.
- Hanani, S, Ratna Sari. (2018). *Bung Hatta Dan Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & Tuti Khairani Harahap. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran. Media Pembelajaran*.
- Hidayaturrohmah, M.R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Darul Ulum Pleret Pasuruan. *Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Hidayat, H. Et Al. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. 8(2).
- Hutauruk, A. F. Et Al. (2022). *Media Pembelajaran Dan Tik*. Pematangsiantar: Yayasan Kita Menulis.
- Ibrahim, A. Et Al. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gowa: Gunadarma Ilmu.
- Ilham, M., Liza, M., Mega, P. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4(5).
- Irmaningsih, T. (2020). Pengembangan Media Permainan Monopoli Dalam Model Pembelajaran Scramble Untuk Mupel Bahasa Indonesia Kelas Ii Sdn Kedungpane 02 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.
- Jamil, M. (2015). *Ulama & Tokoh Kharismatik Minangkabau*. Bukittinggi: Cinta Buku Agency.
- Judijanto, Et Al. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori Dan Penerapan Metodologi Rnd)*. Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kadek, N., & Kartika, D. (2021). Media Permainan Monopoli Pada Muatan Ppkn Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

- Pendidikan*, 5(1), 79–75.
<https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jjl/Index>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ips Sd. In *All Rights Reserved* (Vol. 8, Issue 4). <Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Pedadidaktika/Index>
- Kusuma. J. W, Et Al. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Larasati. D.Y, Et Al. (2021). Need Assesment Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani Dalam Karakter Peduli Sosial. *Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(3).
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdn 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V6i3.219>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <Https://Doi.Org/10.12928/Citizenship.V5i2.23179>
- Lucardo, W., Parlina, L., & Pendidikan Dasar, M. (2024). *Internalisasi Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau Di Sekolah Dasar*.
- Makki, M. I., Aflahah, M. P., & Pd, M. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Maryelliwati, & Wahyudi Rahmat. (2018). *Minangkabau (Adat, Bahasa, Sastra Dan Bentuk Penerapan)*.
- Mesra, R, Et Al. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: Pt. Mifandi Mandiri Digital.
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <Https://Doi.Org/10.31849/Lectura.V14i1.11980>.
- Mursal. (2023). Pemikiran Pendidikan Islam Menurut Buya Hamka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 11(2).
- Muslim, K.L. (2019). Gugatan Terhadap Kepahlawanan Tuanku Imam Bonjol. *Jurnal Majalah Ilmiah Tabuah: Ta'limat, Budaya, Agama Dan Humaniora*, 23(1).

- Ningsih, T. (2021). *Pendidikan Karakter Teori & Praktik*. Purwokerto: Rumah Kreatif Wadas Kelir.
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Cv Jejak Publisher.
- Oktavianto, A.W. (2023). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Mencapai Nilai Gotong Royong Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*.
- Pagarra, H, Et Al. (2020). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit Unm.
- Pristiwati, D, Et Al. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4(6).
- Rahmayanti, S. (2022). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pada Materi Puisi Kelas Iv Sekolah Alam Madrasah Ibtidaiyah Baipas Malang. *Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Ramli, N. (2020). *Pendidikan Karakter*. Soreang: Iain Parepare Nusantara Press.
- Ramadhani, J, Et Al. (2020). *Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Bengkulu: Lp2 Iain Curup.
- Rasmitadila. (2023). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Mojokerto: Insight Mediatama. www.insightmediatama.co.id
- Raya Hayqal, M., & Ulfatun Najicha, F. (2023). Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan Peran Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Mahasiswa. In *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan* (Vol. 7, Issue 1). <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>
- Rayanto, Y.H, & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2:Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute Perum Sekar Indah Ii.
- Rizal Setria Utama, Et Al. (2016). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi. Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik Dan Peserta Didik*. Bekasi: Nurani
- Rohmat. (2019). *Biografi Singkat Mohammad Hatta*. Penerbit Duta.
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Penerbit Cv. Eureka Media Aksara.
- Salim, N.A, Et Al. (2022). *Dasar-Dasar Pendidikan Karakter*. Samarinda: Yayasan Kita Menulis.

- Salsabilla, A.A, Et Al. (2023). Pengaruh Penggunaan Tiktok Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Santana et al. (2024). Ketahanan Identitas Budaya Minangkabau dalam Dinamika Kehidupan Perantauan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- Siahaan, Lerory Holman. (2025). R&D Dalam Pendidikan: Implementasi Model Addie Dan 4d Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan Pg Paud. Depok: Kbm Indonesia
- Sela, H. M, Oktavia, M., Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Ips Materi Kebudayaan Indonesia Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://E-Journal.Unmuhkupang.Ac.Id/Index.Php/Jpdf>
- Sembiring, T.Br. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)*. Karawang: Cv Saba Jaya Publisher.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shamad, I. A., & Chaniago, D. M. (2022). *Islam Dan Praksis Kultural Masyarakat Minangkabau*. Noer Fikri Offset.
- Shoffa Shoffan. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: Afasa Pustaka.
- Sihotang, N. (2022). *Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. 2(1).
- Siregar, T. (2025). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Jawa Barat: Goresan Pena
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryati, Sukmayadi. T, Et Al. (2021). Kebenaran Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Pandangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan The Truth Of Pancasila As The State's Basis In The Student's View Of The Pancasila And Citizenship Education Study Program. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 6(2), 408–416. [Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jppk](http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jppk).
- Sunarti. (2023). *Platform Digital Sebuah Wadah Pengembang Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Sekolah Dasar*. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri Group.
- Sodik, A. J., Santoso, G., Supatmi., & Winata, W. (2023). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Komunikasi Efektif Untuk Kesepakatan Bersama Di Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 395-420.

- Sofiyana, M.S, Et Al. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Swandewi, N. K. R, & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd Negeri 3 Peguyangan. *Jupendi: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*.
- Syakhrani, A. W, & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-Border*. 5(1).
- Syofiarty, Muhammad Syarif. (2023). Kewenangan Pemerintah Daerah Dalam Pemajuan Kearifan Lokal Bidang Kebudayaan Di Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Unes Law Review*, 5(3).
- Taqiyya, W., Faza Finanda, M., Sandina Mulya, S., Azzahra, A. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Mengembangkan Karakter Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab 2023 Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Tonka Corporation. (1996). *The Property Trading Board Game Rules The Game In Brief*. (N.D.).
- Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang Dalam Membangun Karakter Bangsa*. Mataram: Iain Jember Press.
- Utama Rizal Isma Nastiti Maharani Nizar Ramadhan Dwi Wisuda Rizqiawan Jodi Abdurachman Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi: Cv Nurani.
- Wahyudin, Et Al. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Wanimbo, M, Et Al. (2022). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Bagi Masyarakat Di Desa Nanim Kecamatan Ayumnati Kabupaten Lannyjaya. *Jurnal Ilmiah Society*.
- Zulfida, S. (2020). *Pendidikan Karakter Dalam Buku Ajar*. Riau: Sulur Pustaka.