

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS  
JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS  
IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**AFDHOLIS ZDIKRILLAH**  
2102050015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS  
JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS  
IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**Oleh**

**AFDHOLIS ZDIKRILLAH**  
2102050015

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Nurdin K, M.Pd.**
- 2. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Afdholis Zdikrillah  
NIM : 2102050015  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang di tunjukan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 27 Mei 2025  
Yang membuat pernyataan



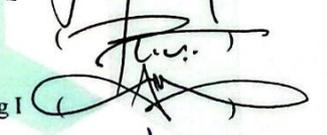
Afdholis Zdikrillah  
2102050015

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning dalam Pembelajaran PPKN kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur*, yang ditulis oleh *Afdholis Zdikrillah* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102050015, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Kamis*, tanggal *12 Juni 2025* bertepatan dengan *16 Zulhijah 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

**Palopo, 12 Juni 2025**  
**16 Zulhijah 1446 H**

### TIM PENGUJI

- |                                      |               |  |
|--------------------------------------|---------------|--|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang  |       |
| 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.         | Penguji I     |       |
| 3. Agustan, S.Pd., M.Pd.             | Penguji II    |       |
| 4. Dr. Nurdin K., M.Pd.              | Pembimbing I  |      |
| 5. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.      | Pembimbing II | (  ) |

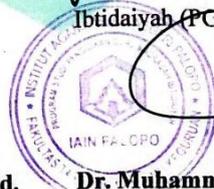
### Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



**Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**  
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI),



**Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19791011 201101 1 003

## PRAKATA

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رُسُلُ جَاءَتْ لَقَدْ اللَّهُ هَدَانَا أَنْ لَوْلَا لِنَهْتَدِي كُنَّا وَمَا لِهَذَا هَدَانَا الَّذِي لِلَّهِ الْحَمْدُ  
تَعْمَلُونَ كُنْتُمْ بِمَا أَوْرَثْتُمُوهَا الْجَنَّةُ تِلْكُمْ أَنْ وَنُودُوا بِالْحَقِّ رَبِّنَا

Alhamdulillah, segala Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. Atas segala Rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur”. Dapat diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan harapan.

Selawat dan salam atas junjungan Rasulullah saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Dr. Masruddin M. Hum. Wakil Rektor II Bidang Adminitrasi Umum dan Wakil rektor 3 Dr. Takdir, S.H, MH. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I IAIN Palopo, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag. selaku Wakil Dekan II IAIN Palopo, dan Dr. H. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III IAIN Palopo senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Baderiah, M.Ag. sebagai pembimbing akademik yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan tanpa mengenal lelah selama proses perkuliahan sehingga saya dapat menjalani perkuliahan dengan baik.
5. Dr. Nurdin K., M.Pd. dan Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing I dan II penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., Agustan, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., MT. Selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan.
7. Zainuddin S., S.E., M.AK. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

8. Partu, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, Pujiati, S.Pd. Gr. M.Pd. selaku wali kelas IV B, serta seluruh jajaran guru SDN 170 Mulyasri yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Siswa siswi SDN 170 Mulyasri yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
10. Terkhusus kepada kedua orang tua, Ayah Sumijo dan ibu Nasikem. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Ayah dan Ibu, terima kasih atas setiap doa yang kalian panjatkan dalam setiap sujud, atas setiap tetes keringat dan pengorbanan yang kalian lakukan demi masa depan penulis. Terima kasih atas kesabaran, kasih sayang, dan dukungan yang tak pernah surut, bahkan di saat penulis merasa lelah dan ingin menyerah. Setiap nasihat dan pelukan kalian adalah kekuatan terbesar yang mendorong penulis untuk terus maju. Semoga pencapaian kecil ini dapat menjadi kebanggaan bagi Ayah dan Ibu, meski penulis tahu tak akan pernah cukup untuk membalas semua kebaikan Ayah dan Ibu. Doa dan cinta kalian akan selalu menjadi cahaya dalam setiap langkah hidup penulis.
11. Kepada Ayu Fitriani yang telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam perjalanan akademik ini. Terima kasih atas pengertian, dukungan, dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah penulis.
12. Teman seperjuangan penulis Jufri Febrian yang selalu membantu, saling memberikan dukungan, memberikan motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
13. Kepada rekan-rekan seperjuangan PGMI angkatan 2021 yang telah

memberikan bantuannya serta motivasi dan semangat kepada penulis sehingga skripsi dapat diselesaikan.

Semoga setiap bantuan doa, dukungan, motivasi, dorongan, kerjasama dan amal bakti yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang layak disisi Allah Swt. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 28 Mei 2025

Penulis

Afdholis Zdikrillah

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
اِي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>Fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *hauḷa*

### 3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا...   ا... ي	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	ā	a dan garis di atas
ي ـِ	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	ī	i dan garis di atas
و ـُ	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَات : *māta*

رَمِي : *ramā*

قِيل : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

### 4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍhammah*, transliterasinya adalah [t].

Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَائِدِيَّةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (◌◌), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ـِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

#### 8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah*

## 9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ *billāh* دِينُ اللَّهِ *dīnullāh*

Adapun *tā’ marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), Dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (A). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, DAN DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laẓī unẓila fīhi al-Qur'ān*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Naṣr Ḥāmid Abū Zayd*

*Al-Ṭūfī*

*Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>.i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>.ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR AYAT &amp; HADIST</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xxiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	9
D. Manfaat Pengembangan .....	9
E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan .....	10
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>13</b>
A. Penelitian Yang Relevan .....	13
B. Landasan Teori .....	17
1. Media Pembelajaran .....	17
2. Monopoli Pancasila .....	24
3. Sejarah Perumusan Pancasila .....	27
4. <i>Joyfull Learning</i> .....	29
C. Kerangka Pikir .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	37
D. Prosedur Pengembangan .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	40
F. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian .....	50
B. Pembahasan .....	78
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## **DAFTAR KUTIPAN AYAT & HADIST**

Kutipan Ayat 1 QS Al- Mujadalah, 58 :11 .....	2
Hadist Tentang Menuntut Ilmu.....	3

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan .....	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket uji validitas materi .....	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket uji validitas bahasa.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media .....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Produk.....	43
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Uji Tes .....	44
Tabel 3.7 Kriteria Hasil Validasi .....	47
Tabel 3.8 Kriteria Hasil Kepraktisan .....	48
Tabel 3.9 Kriteria Uji Efektivitas.....	49
Tabel 4.1 Nama-nama Validator.....	65
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media .....	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	66
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa.....	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru .....	69
Tabel 4.7 Revisi media Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli .....	72
Tabel 4.8 Tampilan Beberapa Bagian Aplikasi Sebelum Dan Setelah Revisi Para Ahli .....	72
Tabel 4.9 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	35
Gambar 4.1 Diagram hasil angket siswa.....	53
Gambar 4.2 Diagram hasil angket siswa.....	54
Gambar 4.3 Diagram hasil angket siswa.....	54
Gambar 4.4 Diagram hasil angket siswa.....	56
Gambar 4.5 Diagram hasil angket siswa.....	58
Gambar 4.6 Diagram hasil angket siswa.....	59
Gambar 4.7 Diagram hasil angket siswa.....	60
Gambar 4.8 Sketsa Awal Perancangan Produk .....	61
Gambar 4.9 gambar monopoli pancasila.....	64

## ABSTRAK

**Afdholis Zdikrillah, 2025.** “*Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K, dan Ervi Rahmadani.

Penelitian ini bertujuan: Untuk menganalisis kebutuhan, merancang desain dan mengembangkan media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur serta mengukur praktikalitas dan epektifitas media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PPKn.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *reasearch and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analiysis, Desain, development, implementation, and evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SDN 170 Mulyasri dengan subjek penelitian sebanyak 18 orang siswa di kelas IV. Objek yang diteliti adalah media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Sedangkan Teknik analisis data meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan, proses desain media dilakukan dengan menggunakan canva. Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli media dan materi dengan kategori sangat valid. Pengujian praktikalitas oleh guru mendapatkan skor 97,5%, sementara tanggapan siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85,55%, yang berarti media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Analisis efektivitas berdasarkan hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 27,61%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pengembangan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PPKn, serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Monopoli Pancasila, *Joyful Learning*, Pembelajaran PPKn.

## ABSTRACT

**Afdholis Zdikrillah, 2025.** "Development of Pancasila Monopoly Media Based on Joyful Learning in PPKn Learning for Class IV SDN 170 Mulyasri, Tomoni District, East Luwu Regency". Thesis of the Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Nurdin K, and Ervi Rahmadani.

This study aims: To analyze the needs, design and develop Pancasila Monopoly media based on Joyful Learning in PPKn Learning for Class IV SDN 170 Mulyasri, Tomoni District, East Luwu Regency and measure the practicality and effectiveness of Pancasila monopoly media based on joyful learning in improving students' understanding in PPKn learning.

The research method used is the research and development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, development, implementation, and evaluation). The research was conducted at SDN 170 Mulyasri with 18 students in grade IV as the subjects of the study. The object of the study was the Pancasila monopoly media based on joyful learning. Data collection techniques were carried out through interviews, questionnaires, and tests. While data analysis techniques include qualitative and quantitative data analysis.

The results of the study showed that students prefer fun learning, the media design process was carried out using Canva. The learning media developed has gone through the validation stage of media and material experts with a very valid category. Practicality testing by teachers got a score of 97.5%, while student responses showed a level of practicality of 85.55%, which means that this media is very suitable for use in learning. Effectiveness analysis based on pretest and posttest results showed an increase in student understanding of 27.61%, which shows that this learning media is effective in improving students' understanding of the material being taught. Thus, the development of Pancasila monopoly media based on joyful learning can be an effective alternative in improving students' understanding of PPKn learning, as well as supporting more interesting and enjoyable learning in elementary schools.

**Keywords:** Media Development, Pancasila Monopoly, Joyful Learning, PPKn Learning.

## المخلص

على القائمة الاح تكاربية ال بانكاسديلا وسائط تطوير ” 2025 زدي كريل، ف دول يس SDN 170 الرابع ل لصف الوطنية ال تربية تعلم في ال بهيج ال تعلم إعداد دراسة برنامج أطروحة .“ري جنسي ل و و شرق منطقة ت وموني مول ييسري المعلمين، تدريب وعلوم ال تربية كلية في الابد تداية المدرسة في المعلم رحمانى وايرف في ك، الدين نور إشراف. الاحكومى الإسلامى بالود ومعهد

اح تكار وسائط وتطور وتصميم اح تياجات تحايل إلى ال دراسة هذه تهدف ال صف في الوطنية ال تربية تعلم في ال بهيج ال تعلم على القائمة بانكاسديلا وف عالية عمالية مدى وق ياس لوف و شرق منطقة ت وموني مول ييسري SDN 170 الرابع مع ال طالب فهم تحسدين في ال بهيج ال تعلم على القائمة بانكاسديلا اح تكار وسائط الوطنية ال تربية لمتدع في

نموذج مع (R&D) وال تطوير ال بحث طريقة هي الامس تخدمة ال بحث طريقة أجري .(وال تقويم وال تنفيذ وال تطوير وال تصميم ال تحايل) ADDIE ال تطوير كموضوع الرابع ال صف في طالبًا 18 مع مول ياسري SDN 170 مدرسة في ال بحث على القائمة بانكاسديلا اح تكاربية امالإعل وسائل هو ال دراسة موضوع وكان. ال بحث والاس تبيانات المقابلات خلال من ال بيانات جمع تقنيات إجراء تم. الم بهج ال تعلم ال بيانات تحايل ال بيانات تحايل تقنيات تضمنت ب ينما. والاخ تبارات وال كمية الكيفية

عملية تنفيذ تم وقد الامتتع، ال تعلم ي فضلون ال طالب أن ال نتائج أظهرت تطويرها تم ال تي ال تعليلية ال وسائط مرت وقد. كان ف باس تخدام ال وسائط صميت سجل. ال غاية صلاحة فئة مع ال مواد و خ براء ال وسائط صحة من ال تحقق بمرحلة أظهرت حين في ، 97.5% نسبة المعلمين قبل من العملي ال تطبيق اذ تبار ال وسائط هذه أن ييعن مما ، 85.55% ب نسبة عملي تطبيق مس توى ال طالب اس تجابات الاخ تبار نتائج إلى استنادًا ال فعالية تحايل أظهر. ال تعلم في ل لاس تخدام قابلية هذه أن إلى يشير مما ، 27.61% ب نسبة ال طالب فهم في زيادة وال بعدي القبلية. تدريب سها ي تم ال تي ل لمادة ال طالب فهم تحسدين في فعالية ال تعليلية ال وسائط على القائمة الاح تكاربية بانكاسديلا وسائط يرتطو ي كون أن يمكن وبال تالي، عن فضلًا الوطنية، ال تربية ل تعلم ال طالب فهم تحسدين في فعالاً بديلاً الم بهج ال تعلم الابد تداية المدارس في وم تعة تشويقاً الأك ثر ال تعلم دعم

تعلم الم بهج، ال تعلم ال بان كاسيلا، اح تكار الوسائط، تطوير المف تادية الكلمات  
الوطنية ال تربية

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam pengembangan serta pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga sebagai tolok ukur dalam memajukan peradaban sebuah negara. Negara akan dapat dikategorikan maju apa bila persentase pendidikan masyarakatnya tinggi.<sup>1</sup> Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan pengetahuan, baik secara formal melalui sekolah maupun secara informal dari pendidikan di dalam rumah dan masyarakat.<sup>2</sup> Setiap jenjang pendidikan pasti mempunyai aturan atau kebijakan yang disusun secara cermat untuk menyelenggarakan pendidikan secara optimal. Dunia pendidikan merupakan wadah untuk mengembangkan potensi individu dan membentuk manusia menjadi manusia yang berharga.<sup>3</sup>

Pembelajaran merupakan hal penting dari sebuah proses pendidikan. Dalam pembelajaran terdapat interaksi antara siswa dengan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu hal yang diberikan guru untuk membantu siswa memperoleh ilmu baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. dengan harapan ilmu yang didapat tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Islam juga sangat menganjurkan umatnya untuk menuntut ilmu,

---

<sup>1</sup> Lilis Suryani, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24.

<sup>2</sup> Elfachmi, Amien Kunaefi, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016) H.13 2.

<sup>3</sup> Arwan Wiratman Hasriani, Baderiah, Bungawati, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan MakhluK Hidup," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (2024): 1432–40.

sudah banyak ayat-ayat Al-Qur'an atau hadits yang membahas tentang menuntut ilmu. Allah Swt. menjanjikan akan meningkatkan derajat seseorang yang memiliki ilmu, sesuai dengan firman Allah Swt. dalam QS Al- Mujadalah/ 58:11 yang berisi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Terjemahnya;”Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.<sup>4</sup>

Alasan perintah berdiri untuk orang lain, sekaligus sebagai kalimat jawaban untuk kalimat yang memerintahkan berdiri ialah: bahwasannya Allah Swt mengangkat kedudukan kaum mukminin di dunia dan di akhirat dengan memberikan bagian kereka kepada keduanya. Dan secara khusus Allah mengangkat kedudukan para ulama hingga beberapa tingkatan yang tinggi, dalam bentuk kehormatan di dunia dan pahala di akhirat. Maka barangsiapa menghimpun antara iman dan amal niscaya dengan keduanya Allah akan mengangkat kedudukannya hingga beberapa tingkatan, diantaranya adalah ditingkatkannya kehormatannya di dalam majlis pertemuan. Allah mengetahui siapa saja yang berhak menerimanya, Dia Maha melihat berbagai kondisi dan hati

---

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 795.

segenap hamba- hamba-Nya, dan Dia akan memberikan kepada mereka balasnya yang sesuai, baik untuk kondisi yang baik maupun yang buruk.<sup>5</sup>

Tujuan pendidikan hendaknya hanya untuk menjadi orang yang berilmu, pembelajar, pendengar, dan pecinta ilmu. Bukan hanya untuk mencapai tujuan yang sifatnya hanya sementara seperti jabatan, pangkat, dan kekayaan. Hal ini diisyaratkan dalam hadis yang berbunyi:

عَنْ جَابِرٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «لَا يَنْبَغِي لِلْعَالِمِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى عِلْمِهِ، وَلَا يَنْبَغِي لِلْجَاهِلِ أَنْ يَسْكُتَ عَلَى جَهْلِهِ»، قَالَ اللَّهُ جَلَّ ذِكْرُهُ: فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ. (رواه الطبراني).

Artinya:“Dari Jabir ia berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Tidak pantas bagi ulama mendiamkan ilmunya, dan tidak pantas pula bagi orang yang bodoh mendiamkan kebodohnya. Allah berfirman: “Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui”. (HR. Ath-Thabaraniy).<sup>6</sup>

Susan Noor Farida menafsirkan hadist tersebut bahwa pendidikan dalam konsep Islam adalah memelihara, membesarkan dan mendidik yang sekaligus mengandung makna mengajar.<sup>7</sup> Penjelasan Hadist tersebut menjadi landasan pendidikan. Hadist tersebut memerintahkan untuk memilih jalan ilmu, pencari ilmu, menjadi pendengar dan pecinta ilmu, dan dilarang menjadi orang kelima karena akan menjadi penyebab kehancuran. Hadist tersebut mengajak untuk menjadi orang yang berilmu, atau orang yang mencari ilmu, atau

---

<sup>5</sup> Wahbah az-Zuhaili, Muhtadi, dkk, *Tafsir Al-Wasith*, Cetakan Pertama (Jakarta: Gema Insani, 2013), 611-612.

<sup>6</sup> Abu al-Qasim Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, *Al-Mu'jam al-Awshath li ath-Thabraniy*, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995), h. 298.

<sup>7</sup> Susan Noor Farida, “Hadis-Hadis Tentang Pendidikan: Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak.,” *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis* 1, no. 1 (2016): 35–42.

pendengar ilmu, atau pecinta ilmu. Itulah hakikat tujuan dari pendidikan, yakni memiliki ilmu, bukan tujuan lain, maksudnya jangan jadi selain dari yang empat tersebut seperti pemalas, pemenci ilmu, perusak ilmu, dan lain sebagainya. Terlebih jika tujuan pendidikan diorientasikan untuk memperoleh kekayaan duniawi.

Dalam UUD No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>8</sup> Mata Pelajaran PPKn dikembangkan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter.<sup>9</sup> PPKn diharapkan menjadi wahana edukatif untuk mengembangkan peserta didik memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air berdasarkan nilai-nilai Pancasila.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Mohammad Fatih<sup>2</sup> Universitas Akbar Safaat<sup>1</sup>, "Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 Sd Lab Unu Srengat Blitar Akbar," *pendas : jurnal ilmiah pendidikan dasar* 5, no. september (2023): 1–14.

<sup>9</sup> Ina Magdalena, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang," *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN* 2 (2020): 97–104.

<sup>10</sup> Erna Octavia and M. Anawar Rube'i, "Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Untuk Membentuk Mahasiswa Prodi PPKN Menjadi Warga Negara Yang Baik Dan Cerdas [The Strengthening of Character Education Based on Pancasila to Form a Student of

Hal ini karena Pendidikan Pancasila di lingkungan sekolah berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk karakter dan moral siswa, yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Melalui pendidikan ini, siswa diajarkan untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila seperti gotong royong, keadilan, persatuan, dan kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sekolah menjadi wadah yang strategis untuk menanamkan semangat nasionalisme dan cinta tanah air, serta membangun generasi yang berintegritas dan memiliki rasa tanggung jawab sosial yang tinggi.

Sekolah merupakan sarana untuk siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan pengembangan keterampilan dalam kegiatan belajar. Selain itu, sekolah juga memberikan pendidikan moral dan etika sehingga dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang baik bagi siswa. Oleh karena itu, sekolah sebagai pusat pendidikan harus bisa melakukan fungsinya dengan baik sehingga dapat membentuk generasi penerus bangsa.

Keberhasilan siswa dalam belajar harus ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai dengan materi yang diberikan sehingga siswa tertarik untuk belajar dan mendapatkan hasil yang maksimal. Selain sarana dan prasarana, kompetensi guru juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti guru harus menguasai materi yang diajarkan kepada siswa serta memberikan apresiasi kepada siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktanya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 170 Mulyasri, sarana dan prasarana memang sudah cukup memadai. Sekolah tersebut telah

menyiapkan beberapa proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun sayangnya, fasilitas tersebut jarang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa yang kurang faham dengan materi yang disampaikan.

Hasil wawancara pada guru kelas IV mengatakan bahwa adanya permasalahan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran yaitu, kurangnya media saat belajar dan kurangnya kefokusannya siswa saat sedang belajar terutama pada pembelajaran PPKn pada materi Pancasila. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya untuk mempersiapkan materi menjadi faktor penghambat guru dalam membuat media. Dari aspek siswa, tanpa bantuan visual dari media pembelajaran, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Hal ini membuat pembelajaran menjadi monoton dan mengurangi minat serta motivasi mereka yang berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah, yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik mereka.

Semua guru mengharapkan setiap proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang sebaik-baiknya. Akan tetapi semua harapan itu tidak selalu dapat terwujud dalam setiap kelas. Oleh karena itu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar

mengajar.<sup>11</sup> Media pembelajaran juga sangat membantu dalam perkembangan psikologis siswa dalam belajar. Dikatakan demikian, sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).

Selain media pembelajaran, penggunaan strategi pembelajaran juga sangat penting, karena Strategi pembelajaran berpedoman pada perilaku dan pemikira siswa, termasuk memori dan daya ingat yang mendukung perkembangan pendidikan sehingga dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap suatu materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut mendorong peneliti untuk mencari solusi, yang diusulkan dalam bentuk pengembangan media monopoli Pancasila yang berbasis strategi *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, cepat dan praktis. Media ini dapat membentuk keaktifan siswa dan dapat membantu siswa mengingat konsep-konsep materi pelajaran. Dengan adanya strategi *Joyfull Learning* dalam proses pembelajaran dimana terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan, jadi siswa akan merasa lebih enjoy. Proses pembelajarannya juga melibatkan siswa secara aktif, media monopoli pancasila yang didesain dengan warna warni dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Disini konsep yang dibuat dalam proses pembelajaran

---

<sup>11</sup> Candra Puspita Rini, Syifa Fauziah El-Abida\*, Saktian Dwi Hartantri, "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema 'Kewajiban Dan Hakku' Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 236.

berbasis game menyenangkan yang dibuat oleh guru dengan membuat beberapa kelompok. Dimana kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dari media tersebut akan mendapatkan bintang. Jadi, siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang muncul dengan benar.

Kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika situasi dan kondisi belajar yang menyenangkan. Penggunaan media monopoli Pancasila dengan berbasiskan Strategi *Joyfull Learning* dapat menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan dan penuh makna bagi para siswa. Selain itu, dengan penggunaan media ini mempunyai manfaat lain yaitu membuat siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan konteks penelitian yang telah diungkapkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan dalam pembelajaran PPKn pada materi pancasila kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan pengembangan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur?

3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan pengembangan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur?
4. Bagaimanakah tingkat efektivitas pengembangan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur?

### **C. Tujuan pengembangan**

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pembelajaran PPKn pada materi pancasila kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.
4. Untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan

mengembangkan strategi *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan aspek pengetahuan dan memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* siswa akan lebih aktif dan tertarik akan materi yang dipelajari.

### b. Bagi guru

Menjadi salah satu masukan untuk para pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning*.

### c. Bagi peneliti

Menambah wawasan serta pengetahuan peneliti tentang bagaimana melakukan Langkah-langkah praktis dalam mengembangkan media Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning*, terkhusus mata pelajaran PPKn.

### d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi Sekolah Dasar Negeri (SDN) maupun Mi pada umumnya, khususnya untuk SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni sebagai tempat di uji cobanya pengembangan Monopoli Pancasila berbasis *Joyfull Learning* dalam pembelajaran PPKn.

## **E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan**

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *joyfull learning* yang di dalamnya terdapat materi nilai-

nilai dan Sejarah perumusan pancasila pada pembelajaran PPKn, Selain materi di dalam media, juga terdapat kartu-kartu pertanyaan yang dapat mengasah sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi pancasila pada pembelajaran PPKn. Di dalam materi tersebut terdapat gambar dan penjelasan tentang nilai-nilai Pancasila.

1. Nama Produk : Monopoli Pancasila
2. Platform : Media Fisik (Papan permainan + komponen cetak fisik)
3. Tujuan : Meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang nilai-nilai dan sejarah Pancasila kepada siswa SD melalui metode bermain yang menyenangkan dan interaktif.
4. Target pengguna : Siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas IV, serta guru sebagai fasilitator pembelajaran.
5. Fitur utama:
  - a. Papan Permainan
    - 1) Ukuran: 35 cm x 35 cm
    - 2) Desain visual ceria dan menarik bagi anak-anak
    - 3) Memuat ikon dan lambang Pancasila, sila-sila Pancasila, dan tokoh perumus Pancasila.
    - 4) Berisi kotak-kotak tantangan dan pertanyaan seputar Pancasila
  - b. Kartu kesempatan dan tantangan : Berisi pertanyaan, tugas, atau tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai dalam Pancasila
  - c. Kartu informasi umum : Berisi informasi tentang tata cara jalannya permainan

- d. Kartu Bintang : Digunakan sebagai bentuk penghargaan atau poin dalam permainan
- e. Pion dan dadu : digunakan dalam proses jalannya permainan

#### **F. Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

##### 1. Asumsi pengembangan

- a) Siswa kelas IV SDN 170 Mulyasri membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.
- b) Media monopoli yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum PPKn kelas IV yang berlaku di SDN 170 Mulyasri.
- c) Media monopoli Pancasila yang berbasis strategi *joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan) akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- d) Melalui permainan monopoli, siswa akan mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, dan komunikasi.
- e) Media yang dikembangkan dapat diakses dan digunakan oleh semua siswa di SDN 170 Mulyasari.
- f) Guru di SDN 170 Mulyasri dapat dengan mudah mengimplementasikan media ini dalam pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan khusus yang mendalam.
- g) Semua sumber daya yang diperlukan untuk pengembangan media (seperti bahan permainan, desain grafis, dan panduan penggunaan) tersedia dan dapat diakses oleh pengembang.

##### 2. Keterbatasan pengembangan

- a) Media monopoli Pancasila dirancang untuk kelompok kecil (4–6 siswa).
- b) Dalam proses penggunaan media monopoli Pancasila sangat membutuhkan pendampingan dari guru.
- c) Media ini hanya berisi materi nilai-nilai dan Sejarah Pancasila.
- d) Media monopoli pancasila hanya tersedia dalam bentuk fisik.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian yang Relevan**

Peneliti menggunakan hasil penelitian sebelumnya untuk menjadi bahan perbedaan maupun referensi, sehingga dapat menghindari asumsi kesamaan terhadap penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh, Gazali Tawakal, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dinilai sangat valid oleh para validator, dengan skor validasi ahli media I sebesar 100, ahli media II sebesar 82,5, ahli media III sebesar 85, dan ahli materi sebesar 87,5. Respon siswa juga sangat positif, dengan seluruh 18 siswa menyatakan media ini menarik, efektif, dan mudah digunakan. Sebanyak 13 siswa merasa materi mudah dipahami, sementara 5 siswa merasa ada kesulitan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, meskipun ada keterbatasan pada cakupan materi dan jumlah sampel yang kecil. Hasil ini membuka peluang untuk pengembangan media serupa pada berbagai mata pelajaran di masa mendatang.<sup>12</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh, Arry Patriasurya Azhar dan Zaenab Fuji

---

<sup>12</sup> Gazali Tawakal and Muhammad Ihsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo,” *Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34.

Rahayu, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis *Joyfull Learning* bagi Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian berdasarkan Uji coba yang dilakukan melalui tiga tahap: (1) uji coba *prototype* bahan secara perorangan (*one-to-one trying out*); (2) uji coba kelompok kecil (*small group tryout*); dan (3) uji coba lapangan (*field tryout*). Dari hasil uji coba *one to one trying out* diperoleh rata-rata skor 4,1 (baik).<sup>13</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh, Resi Agustien, dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis *Joyfull Learning* Bagi Mahasiswa Non Prodi Pendidikan Bahasa Arab”. Hasil penelitian pada tahap validasi desain, tim ahli materi memberikan penilaian pada aspek materi dan pembelajaran. Persentase skor pada aspek materi sebesar 92% dengan kategori sangat baik dan 97% dengan kategori sangat baik pada aspek pembelajaran, sedangkan ahli desain memberikan penilaian persentase skor 91% pada aspek tampilan dan 94% pada aspek penyajian dengan kategori kedua aspek penilaian sangat baik. Respon mahasiswa terhadap desain buku ajar bahasa Arab berbasis *joyfull learning* bagi mahasiswa non pendidikan bahasa Arab sangat baik dengan persentase skor sebesar 83%. Artinya bahwa pengembangan buku ajar bahasa Arab berbasis *joyfull learning* sangat layak digunakan.<sup>14</sup>

Peneliti membuat tabel perbandingan antara persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian sebelumnya yang akan dilakukan oleh

---

<sup>13</sup> Arry Patriasurya Azhar and Zaenab Fuji Rahayu, “Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis *Joyfull Learning* Bagi Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7, no. 1 (2021): 36–48.

<sup>14</sup> R Agustien, “Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis *Joyfull Learning* Bagi Mahasiswa Non Prodi Pendidikan Bahasa Arab,” *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 2, no. 1 (2022): 103–20.

peneliti sehingga, memudahkan untuk mendeteksi originalitas penelitian dengan judul Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan penelitian yang relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Gazali Tawakal, Muhaemin, dan Muhammad Ihsan	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo	Menggunakan media pembelajaran monopoli	Perbedaan materi yang dikembangkan. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam, sedangkan peneliti mengembangkan media monopoli Pancasila berbasis <i>joyfull learning</i> pada materi PPKn.
2	Arry Patriasurya Azhar dan Zaenab Fuji	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Flash</i>	Menggunakan strategi <i>joyfull learning</i> serta subjek kelas IV	jenis media pembelajaran yang dikembangkan,

	Rahayu	<i>Joyfull Learning</i> Bagi Siswa Kelas IV SD	SD	peneliti tersebut mengembangkan media pembelajaran <i>flash</i> sedangkan peneliti mengembangkan media monopoli Pancasila.
3	Resi Agustien	Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis <i>Joyfull Learning</i> Bagi Mahasiswa Non prodi Pendidikan Bahasa Arab	Menggunakan strategi <i>joyfull learning</i>	Perbedaan jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan subjek penelitian, Penelitian tersebut mengembangkan Buku Ajar Bahasa Arab pada mahasiswa, sedangkan peneliti mengembangkan media monopoli Pancasila pada siswa

---

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, terlihat beberapa perbedaan dari segi subjek dan objek penelitian, sedangkan persamaan dalam penelitian yaitu sama-sama ingin mengembangkan sebuah produk, Dengan memperhatikan kesamaan dan perbedaan tersebut, penelitian yang akan dilakukan diharapkan

dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan media pembelajaran monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien terhadap pembelajaran PPKn pada materi Pancasila.

## **B. Landasan teori**

### 1. Media pembelajaran

#### a. Definisi media pembelajaran

Media (*singular medium*) berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima sumber.<sup>15</sup> Media pembelajaran adalah salah satu cara, alat atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam Pendidikan.<sup>16</sup> Sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran.

Media adalah segala bentuk perantara untuk memfasilitasi pesan oleh komunikator kepada penerima pesan. Media juga merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan.<sup>17</sup> Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta

---

<sup>15</sup> Nur Fakhrunisaa, *Media dan Teknologi Pendidikan* (Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, Mei 2023), 5.

<sup>16</sup> Mirnawati Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa," *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112,

<sup>17</sup> Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, No. 1 (February 13, 2020): 93–97,

didik terhadap materi.<sup>18</sup> Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>19</sup>

Pembelajaran adalah segala macam usaha yang terencana agar siswa dapat belajar, yang pelaksanaannya dapat didasarkan pada berbagai teori pembelajaran. Misalnya, menurut teori behavioristik, belajar terjadi melalui stimulus dan respons, sehingga guru dapat merancang pembelajaran dengan penguatan (reinforcement) untuk membentuk perilaku siswa yang diinginkan. Dalam pandangan teori kognitivistik, pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengolahan informasi, pada perkembangan kognitif, secara neurologis dalam otak anak tertanam miliaran sel saraf yang siap mengadakan sambungan setiap saat. Hal ini menyebabkan proses asimilasi dan akomodasi informasi dalam otak begitu cepat.<sup>20</sup> sehingga penting bagi guru untuk memperhatikan tahapan perkembangan kognitif siswa. Sementara itu, teori konstruktivistik menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial, sehingga pembelajaran harus dirancang agar memungkinkan eksplorasi dan kerja sama antar siswa. Teori humanistik berpendapat bahwa pembelajaran akan berhasil jika

---

<sup>18</sup>Ervi Rahmadani, Rahmawati Rahmawati, and Nasaruddin Nasaruddin, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (2023): 944–53.

<sup>19</sup>Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018)

<sup>20</sup> Nurdin Kaso, Subhan, Dodi Ilham, Nurul Aswar, "Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Taman Kanak-Kanak di Kota Palopo," *Madaniya*, Vol. 2, No. 2, (2021): 155.

kebutuhan dasar siswa terpenuhi dan mereka belajar dalam suasana yang positif dan mendukung, yang membuat mereka termotivasi secara internal. Sedangkan teori sosial kognitif menekankan pentingnya pembelajaran melalui observasi dan peniruan terhadap model yang relevan, serta menumbuhkan keyakinan diri (self-efficacy) siswa.<sup>21</sup>

Pembelajaran juga merupakan rangkaian tindakan untuk memudahkan siswa agar dapat belajar dengan baik, sesuai dengan pendekatan teori yang digunakan. Dalam hal ini, media pembelajaran berperan penting sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengkomunikasikan pesan atau materi kepada siswa, agar semua perhatian, pikiran, dan minat siswa dapat tertuju pada materi yang sedang diajarkan.<sup>22</sup> Berdasarkan prinsip dari berbagai teori tersebut, media pembelajaran dapat dirancang untuk mendukung proses penguatan (behavioristik), pengolahan informasi (kognitivistik), eksplorasi dan kerja kelompok (konstruktivistik), pemenuhan kebutuhan psikologis (humanistik), serta peniruan model yang relevan (sosial kognitif).<sup>23</sup> Dengan demikian, media pembelajaran adalah perantara kreatif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menyenangkan, efisien, dan efektif.

#### b. Jenis-jenis media pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber

---

<sup>21</sup> Triayuni Hartati , Ellis Mardiana Panggabean, “Karakteristik Teori-teori Pembelajaran,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 4 No. 1, (2023), 5-10

<sup>22</sup> Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, No. 01 (January 29, 2022): 61 –78.

<sup>23</sup> Muna Hatija, “Implementasi Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17, No. 02, (2023) 130-135

pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta akibat dalam pembelajaran.<sup>24</sup> Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa yaitu:

- 1) Media cetak
- 2) Media yang dipamerkan (*displayed media*)
- 3) *Overhead transparency* (OHP)
- 4) Rekaman suara
- 5) Slide suara dan film strip
- 6) Presentasi multi gambar
- 7) Video dan film

---

<sup>24</sup> Mostofa Abi Hamid, R. R, Media Pembelajaran. Yayasan Kita menulis, 2020. 14.

#### 8) Pembelajaran berbasis komputer (*computer based instruction*).<sup>25</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang menghubungkan sumber pesan dengan penerima pesan. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan<sup>26</sup> Perkembangan teknologi telah mengubah dan memperluas jenis-jenis media pembelajaran dari media cetak tradisional hingga teknologi interaktif berbasis komputer. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman untuk mendukung efektivitas pembelajaran di sekolah dasar maupun tingkat pendidikan lainnya.

#### c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>27</sup> Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengejar dan pelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media:

---

<sup>25</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018).

<sup>26</sup> Agustan, Andi Batara Indra, Fajrul Ilmi, Sabaruddin, "Persepsi Dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah tentang Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *Journal of Islamic Education*, Vol.4, No.2, (2021):141-152

<sup>27</sup> Nurul Aswar, Pipi Silpia, Fauziah Zainuddin, "Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4 No 2, (2024):1497 – 1508

- 1) Penyebaran materi. Pembelajaran dapat konsisten dan setiap siswa dapat memiliki interpretasi yang berbeda terhadap konsep materi pembelajaran yang diberikan. Dengan bantuan media, perbedaan penafsiran tersebut dapat dihindari, sehingga dapat tersampaikan secara merata kepada siswa. Setiap siswa yang melihat atau mendengar gambaran mata pelajaran di media yang sama menerima informasi yang sama persis dengan siswa lainnya. Oleh karena itu, media juga dapat mereduksi pengetahuan di kalangan siswa, dimanapun mereka berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berkat berbagai kemungkinan media, dimungkinkan untuk menyajikan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun yang dimanipulasi. Topik yang dikemas dengan program media lebih jelas, lengkap dan menarik bagi siswa. Dengan bantuan media, materi presentasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang respons fisik dan emosional siswa. Singkatnya, lingkungan belajar dapat membantu siswa menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media yang dipilih dan direncanakan dengan baik dapat membantu siswa dalam komunikasi aktif dua arah selama proses pembelajaran. Tanpa media, siswa cenderung berbicara satu arah dengan siswa. Namun dengan bantuan media, siswa dapat merancang pelajaran sedemikian rupa sehingga siswa itu sendiri menjadi aktif.

4) Efisiensi waktu dan kerja. Dengan bantuan media, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah dan optimal dengan waktu dan usaha yang minimal. Dengan bantuan media, siswa tidak perlu menjelaskan topik berkali-kali, karena hanya dengan satu media penyajian siswa lebih mudah memahami pelajaran.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian tersebut secara keseluruhan, media pembelajaran memberikan banyak manfaat yang signifikan dalam proses pendidikan. Pertama, media membantu dalam menyebarkan materi pembelajaran secara konsisten dan menghindari perbedaan interpretasi di antara siswa. Ini memastikan bahwa setiap siswa menerima informasi yang sama dengan cara yang efisien. Kedua, penggunaan media membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan berbagai elemen seperti suara, gambar, gerakan, dan warna. Hal ini tidak hanya membangkitkan minat belajar siswa tetapi juga merangsang respons fisik dan emosional mereka, menciptakan lingkungan belajar yang hidup dan menyenangkan. Ketiga, media memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dengan memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa serta antar siswa sendiri, mempromosikan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Keempat, media membantu meningkatkan efisiensi waktu dan usaha dengan memungkinkan tujuan pembelajaran dicapai dengan lebih mudah dan optimal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting karena media merupakan salah satu penentu keberhasilan proses

---

<sup>28</sup> Aisyah Amaliah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qura'an pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko, (skripsi: IAIN Palopo), 2022, 16.

pembelajaran.<sup>29</sup> Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyeluruh.

## 2. Monopoli Pancasila

Secara umum monopoli adalah sebuah permainan papan yang terkenal dan familiar di dunia. Banyak orang mengetahuinya bahkan di semua kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa terutama anak sekolah dasar. Media monopoli mengajarkan siswa akan terbiasa berinteraksi dengan banyak orang terutama teman sebayanya. Media pembelajaran berupa permainan merupakan media belajar yang menarik dan mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan terampil dalam kegiatan pembelajaran.<sup>30</sup>

Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Permainan ini mengacu pada penguasaan harta. Pemain yang memiliki tanah, rumah dan hotel adalah pemenangnya. Monopoli adalah permainan yang ditujukan agar peserta dapat mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia. Selain itu, peserta juga dapat memahami cara mengelola uang lewat konsep untung rugi serta mengajarkan

---

<sup>29</sup>Mira, Nurdin K., Muhammad Yamin, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo,” *Jurnal Refleksi*, Vol.13, No.1, (2024): 26.

<sup>30</sup>Sukmawati et al., “Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 720–24.

konsep tentang kejujuran dan mengetahui aturan dan dapat melaksanakannya dalam permainan.

Pengembangan Media Monopoli dilakukan secara berkelompok, monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudian memutar dan kembali ke start.<sup>31</sup> Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai.

Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila dijadikan landasan dalam berkehidupan. Untuk menjadi warga negara yang baik *Good Citizen* maka nilai-nilai Pancasila perlu mendasari dalam setiap pribadi, hal ini membuktikan peran penting Pancasila sebagai landasan atau pandangan hidup tentang bagaimana seharusnya menjadi warga negara yang baik *Good Citizen*. Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila akan mengajarkan cara berpikir dan bertindak sesuai dengan ideologi negara yang seharusnya.<sup>32</sup>

Ada beberapa pendapat dari para tokoh yang berpengaruh dalam mengemukakan pendapat mengenai pengertian Pancasila. Pertama, Soekarno

---

<sup>31</sup> Rini Wulandari, "Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Interaksi Manusia Kelas V," *Joyful Learning Journal* 10, no. 1 (2021): 13–18.

<sup>32</sup> Syifa Fauziah El-Abida\*, Saktian Dwi Hartantri, "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema 'Kewajiban Dan Hakku' Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah."

mengemukakan bahwa Pancasila adalah isi jiwa bangsa negara Indonesia yang sudah ada dari masa ke masa berabad-abad lamanya yang terkubur tak bersuara akibat adanya kebudayaan barat. Sehingga Pancasila adalah falsafah bangsa Indonesia. Tokoh kedua, Notonegoro yang menyatakan, Pancasila adalah dasar falsafah dan ideologi negara Indonesia yang diinginkan dapat menjadi pandangan hidup bangsa Indonesia yang mampu menjadi pemersatu, lambang persatuan dan kesatuan juga dapat menjadi pertahanan dan ketahanan bangsa Indonesia dan yang terakhir Muh. Yamin, Pancasila berasal dari dua kata dari bahasa sansekerta yaitu panca dan sila. Panca yang berarti lima dan sila yang memiliki arti sendi, asas, dasar, atau peraturan dari setiap tingkah laku warganegara Indonesia. dari ari kedua kata tersebut maka Pancasila memiliki makna sebagai lima dasar peraturan bangsa Indonesia dalam melakukan segala tingkah laku yang sangat penting dan baik.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, monopoli adalah permainan papan yang terkenal dan sering dimainkan oleh berbagai kalangan, dari anak-anak hingga dewasa. Permainan ini tidak hanya mengajarkan strategi untuk mengumpulkan kekayaan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan ekonomi. Di samping itu, Monopoli dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menarik, membantu siswa memahami konsep-konsep seperti manajemen uang, kejujuran, dan aturan dalam konteks permainan.

---

<sup>33</sup> Amalia Rizki Wandani and Dinie Anggraeni Dewi, "Penerapan Pancasila Sebagai Dasar Kehidupan Bermasyarakat," *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 1, no. 2 (2021): 34–39.

Selain itu, Pancasila dijelaskan sebagai ideologi dasar Indonesia yang menjadi landasan dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai Pancasila, seperti persatuan, keadilan, dan kejujuran, dianggap penting dalam membentuk warga negara yang baik. Pemikiran dari tokoh-tokoh seperti Soekarno, Notonegoro, dan Muh. Yamin juga memberikan pemahaman mendalam tentang makna dan tujuan dari Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia. Kedua konsep tersebut, Monopoli sebagai permainan dan Pancasila sebagai ideologi, memiliki nilai edukatif yang signifikan dalam membentuk pemahaman dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Sejarah Perumusan Pancasila

#### a. Sidang Pertama BPUPKI (29 Mei – 1 Juni 1945)

Sidang pertama BPUPKI merupakan awal dari proses perumusan dasar negara Indonesia. Dalam sidang ini, tiga tokoh penting menyampaikan pandangannya mengenai dasar negara yang akan digunakan setelah kemerdekaan. Mohammad Yamin mengusulkan lima asas yang terdiri dari Ketuhanan, Kebangsaan, Kemanusiaan, Kerakyatan, dan Kesejahteraan Rakyat. Soepomo kemudian mengajukan asas dengan pendekatan integralistik, yaitu asas Persatuan, Kekeluargaan, Keseimbangan lahir dan batin, Musyawarah, dan Keadilan Rakyat. Sementara itu, Ir. Soekarno dalam pidatonya pada 1 Juni 1945 memperkenalkan istilah "Pancasila" yang terdiri dari Kebangsaan Indonesia, Internasionalisme atau Peri Kemanusiaan, Mufakat atau Demokrasi, Kesejahteraan Sosial, dan Ketuhanan yang Berkebudayaan. Pidato Soekarno ini menjadi tonggak awal

pengenalan istilah Pancasila yang kemudian dikenal sebagai dasar negara Indonesia.<sup>34</sup>

b. Pembentukan Panitia Sembilan dan Piagam Jakarta (22 Juni 1945)

Guna menyatukan berbagai aspirasi dari golongan nasionalis dan agamis, BPUPKI membentuk Panitia Sembilan. Panitia ini menghasilkan dokumen penting yang dikenal sebagai Piagam Jakarta pada tanggal 22 Juni 1945. Dalam Piagam tersebut tercantum lima sila yang menjadi cikal bakal Pancasila, dengan redaksi sila pertama berbunyi: “Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya.” Redaksi ini mencerminkan aspirasi kuat dari kelompok Islam dalam merumuskan dasar negara. Namun, piagam ini belum disahkan sebagai dasar negara dan masih menjadi bahan perdebatan di kalangan tokoh-tokoh bangsa, terutama berkaitan dengan inklusivitas terhadap seluruh elemen masyarakat Indonesia yang majemuk.<sup>35</sup>

c. Perubahan Sila Pertama dan Penetapan Pancasila (18 Agustus 1945)

Setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945, keesokan harinya PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) mengadakan sidang untuk mengesahkan Undang-Undang Dasar. Dalam proses ini, sila pertama dalam Piagam Jakarta diubah menjadi “Ketuhanan Yang Maha Esa” guna menghindari perpecahan dan untuk menjaga persatuan nasional di

---

<sup>34</sup> Darsita, Proses Perumusan Pancasila Sebagai Dasar Negara. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (2017). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/33981/1/DARSITA-FAH.pdf>

<sup>35</sup> S, Rosyadi, Y., & Azhari, A. Pancasila Sebagai Dasar Negara dalam Perspektif Historis dan Filosofis. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 12(1), (2022). 217–224.

tengah keragaman agama di Indonesia. Perubahan ini merupakan hasil kompromi yang sangat penting dalam sejarah perumusan dasar negara. PPKI kemudian secara resmi menetapkan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia yang terdiri dari lima sila seperti yang dikenal hingga saat ini: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

#### 4. *Joyfull learning*

##### a. Pengertian *joyfull learning*

Secara terminologi, strategi *joyfull learning* pada hakikatnya merupakan cara yang digunakan oleh pendidik untuk peserta didik supaya menerima dengan baik materi yang disampaikan sehingga menciptakan proses pembelajaran yang tanpa ada tekanan, ketegangan dan kebosanan serta tidak terbatas oleh ruang kelas saja. Di dalam pembelajaran yang menyenangkan terdapat daya tarik yang kuat antara pendidik dan peserta didik dalam keadaan atau suasana yang tidak ada paksaan di dalamnya termasuk tempat mereka belajar,<sup>36</sup> sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang anak untuk belajar dengan suasana kelas yang penuh kegembiraan sehingga membawa kegembiraan pula dalam belajar.<sup>37</sup>

Konsep "*joyful learning*" atau pembelajaran yang menyenangkan tidak

---

<sup>36</sup>Tugiah and Asmendri, "Belajar Agama Sangat Menyenangkan Dengan Metode Joyfull Learning," *Jurnal Sosial Teknologi* 2, no. 6 (2022): 525–33.

<sup>37</sup>Niken Eka Niken Eka Priyani, "Pengembangan Modul Etnomatematika Berbasis Budaya Dayak Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Joyfull Learning," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no.1 (2021): 109-124.

memiliki satu penemu tunggal, melainkan berkembang dari berbagai pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya suasana belajar yang positif dan menyenangkan.<sup>38</sup> Gagasan ini lahir dari kesadaran bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi jika mereka merasa senang, nyaman, dan antusias selama proses belajar. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada pengalaman belajar itu sendiri. Dalam praktiknya, *joyful learning* mendorong guru untuk menciptakan kegiatan yang interaktif, penuh kreativitas, dan sesuai dengan minat siswa. Suasana kelas pun diupayakan agar tidak kaku atau menegangkan, melainkan menjadi ruang yang mendukung tumbuhnya rasa ingin tahu, keberanian untuk mencoba, dan semangat untuk terus belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar dengan pikiran, tetapi juga dengan hati dan perasaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dengan demikian strategi *Joyful Learning* adalah pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik tanpa tekanan, ketegangan, atau kebosanan, di mana proses belajar tidak terbatas hanya pada ruang kelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode *joyfull learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### b. Manfaat strategi *joyfull learning*

---

<sup>38</sup> Suriani Nur, 'Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) Di Madrasah Ibtidaiyah', *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16.2 (2019), p. 376, doi:10.30863/ekspose.v16i2.98.

Strategi ini mendasarkan pada suatu ide yang mengkondisikan peserta didik dalam belajar merasa rileks dan menyenangkan yang dimana pada proses pembelajaran akan seiring dengan bermain, dalam bermain mereka mendapatkan hikmah esensi suatu pengetahuan dan keterampilan, sambil belajar mereka melakukan refreshing agar kondisi kejiwaan mereka tidak dalam suasana tegang terus-menerus. Manfaat strategi pembelajaran ini:

- 1) Suasana belajar rileks dan menyenangkan
- 2) Banyak strategi yang bisa diterapkan oleh guru
- 3) Merangsang kreativitas dan aktifitas peserta didik
- 4) Guru lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 5) Meningkatkan semangat belajar.<sup>39</sup>

Jadi strategi *Joyful Learning* dirancang untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang rileks dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pendekatan ini, belajar diintegrasikan dengan elemen bermain sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara alami dan efektif. Manfaat dari strategi ini antara lain mencakup suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, penerapan berbagai strategi pembelajaran yang kreatif oleh guru, stimulasi kreativitas dan aktifitas siswa, variasi dalam penyampaian materi oleh guru, serta peningkatan semangat belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, strategi *Joyful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat relevan dan efektif untuk diterapkan dalam

---

<sup>39</sup> Rosdiana Hatmawati, Safei, Andi Dian Angriani, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas III Sd Impres 130 Tarowang Kabupaten Jenepono," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 04, no. Mi (2021): 5–24.

menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, positif, dan bermakna. Strategi ini tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan, tetapi juga memberikan ruang bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai metode dan teknik pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peserta didik pun didorong untuk lebih aktif, terlibat, dan berani mengekspresikan diri, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kreativitas serta semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Variasi dalam penyampaian materi oleh guru menjadikan pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Keseluruhan manfaat tersebut menunjukkan bahwa *Joyful Learning* bukan hanya strategi teknis, melainkan juga pendekatan holistik yang memperhatikan aspek kognitif, emosional, dan sosial peserta didik secara seimbang, guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

### **C. Kerangka Pikir**

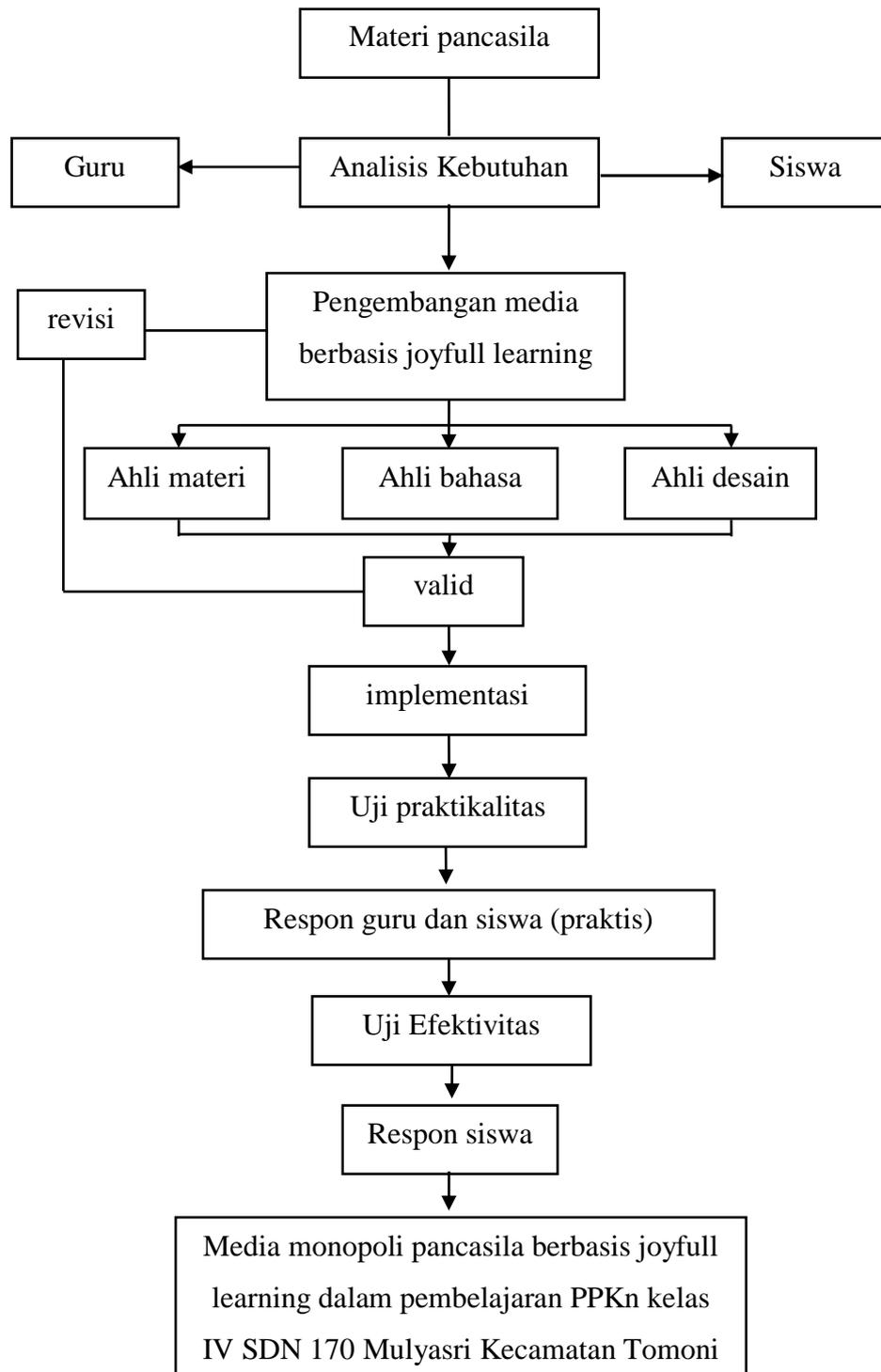
Berdasarkan latar belakang dan pandangan teoretis yang telah disampaikan, media pembelajaran merupakan sumber belajar yang sangat dibutuhkan dalam proses pendidikan. Kemudian peneliti melakukan observasi di SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur. Dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran di kelas tersebut guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar serta sumber belajar satu-satunya dan media pun jarang diterapkan. Sebagai sekolah yang mempunyai fasilitas memadai seharusnya ada bahan ajar selain buku paket yang diterapkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti menawarkan solusi berupa

media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* pada pembelajaran PPKn. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar serta dapat pula mempermudah guru dalam memaparkan materi kepada siswa.

Dalam rangka pengembangan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* untuk memperkuat pemahaman siswa mengenai pancasila, proses dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan guru dan siswa. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang beragam. Setelah itu, tim pengembang, yang terdiri dari ahli bahasa, materi, dan desain, bekerja sama untuk menciptakan media pembelajaran yang akurat dan menarik secara visual serta fungsional. Tahap revisi dan validasi dilakukan untuk memastikan keakuratan dan keterbacaan materi, dengan melibatkan respons dari para ahli dan pengguna awal. Selanjutnya, media pembelajaran diujicobakan untuk menguji kelayakan dan praktikalitasnya indikator yang digunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran yaitu hasil observasi kemampuan pengelolaan pembelajaran, tes hasil belajar, hasil angket respon siswa, sedangkan indikator yang digunakan untuk menentukan kepraktisan yaitu hasil angket respon guru dan siswa bahwa media yang digunakan berada pada kriteria baik, dalam lembar observasi menyatakan media dapat digunakan oleh guru dan siswa. Dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Respons dari guru dan siswa menjadi landasan untuk penyesuaian lebih lanjut agar media pembelajaran lebih mudah diimplementasikan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman.

Validasi produk adalah cara untuk memperkuat kualitas media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* baik dari segi gambar, materi, dan juga soal latihan sudah tepat dan baik. Jika ternyata masih ada yang perlu dibenahi maka dilakukan revisi. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki media. Dengan demikian, proses ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mampu memperkaya pengalaman belajar siswa terkait materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Adapun gambaran bagan kerangka pikir adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa juga disebut dengan *Research and Development (R&D)*.<sup>40</sup> Penelitian pengembangan akan menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan menjadi jenis penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam pendidikan baik dalam segi produk yang dihasilkan maupun individu sebagai peneliti. Oleh karenanya penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk untuk mengatasi secara langsung masalah yang ditemukan di lapangan sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan. Model pengembangan yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pendekatan penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *mixed methods*.

Pendekatan penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dengan cara melakukan wawancara, Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji praktikalitas produk yang dikembangkan.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 170 Mulyasri yang berlokasi di Desa

---

<sup>40</sup> S Wulan et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute," *Jurnal Pendidikan ...* 12, no. 4 (2024): 211–22.

Mulyasri, Kecamatan Tomoni, Kabupaten Luwu Timur. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena di sekolah tersebut belum pernah ada media pembelajaran monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut pada tanggal 10 Januari 2025 hingga 20 Februari 2025.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitiannya yaitu seluruh kelas IVb sebanyak 18 siswa di SDN 170 Mulyasri. Peneliti melakukan penelitian di tempat ini karena ingin mengembangkan bahan ajar yang belum memadai terkhusus pada pembelajaran PPKn dan ingin memberikan pendidikan yang lebih maju lagi. Objek penelitiannya yaitu pengembangan Monopoli Pancasila yang berbasis *Joyfull Learning* di SDN 170 Mulyasri.

### **D. Prosedur Pengembangan**

#### **1. Tahap Analisis Kebutuhan**

Tahap pertama adalah menganalisis. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa serta analisis tujuan pembelajaran. Langkah pertama untuk memulai tahap ini adalah dengan melakukan wawancara kepada guru kelas kelas IV SDN 170 Mulyasri. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis materi yang sulit dipelajari siswa, menganalisis kekurangan media pembelajaran yang digunakan dan menganalisis media yang cocok untuk dikembangkan dengan karakteristik siswa.

Hasil analisis tersebut menjadi pedoman pembuatan media pembelajaran.<sup>41</sup>

## 2. Tahap Desain

Peneliti melakukan desain dan merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru kelas IV SDN 170 Mulyasri. Produk akan didesain dengan efektif dan sangat menarik agar memudahkan dalam penggunaan dan menambah minat siswa dalam belajar. Setelah merancang desain produk, desain produk yang dihasilkan akan dievaluasi oleh para validator yang meliputi ahli materi, ahli Bahasa dan ahli desain.

## 3. Tahap Pengembangan

Peneliti mengembangkan produk berupa media monopoli yang berisi materi pancasila dengan berbasis *joyfull learning*. Setelah mengembangkan produk monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*, selanjutnya peneliti melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yaitu ahli materi, ahli Bahasa dan ahli Media dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Hasil pengembangan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* yang dikembangkan dapat diketahui layak atau tidak.<sup>42</sup>

## 4. Tahap Implementasi

Setelah produk media pembelajaran berbasis *joyfull learning* dinyatakan

---

<sup>41</sup> Ervi Rahmadani dan Bungawati, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powtoon Di Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2023): 16–27.

<sup>42</sup> Hasma Husna and Muhammad Guntur, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin," *Jurnal Refleksi* 12, no. 2 (2023): 109–24.

valid oleh para ahli, maka akan dilanjutkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba praktikalitas produk yang dikembangkan apakah sudah memenuhi kriteria praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebelum diimplementasikan, peneliti melakukan pre tes untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi Pancasila sebelum menggunakan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*.

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan produk media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* ini. Peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan, dengan tujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan tersebut dan mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pancasila dalam pembelajaran PPKn. Tahap Evaluasi dalam terbagi menjadi dua jenis utama yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada semua tahapan selama proses pengembangan untuk memberikan umpan balik yang memungkinkan perbaikan dan penyesuaian sebelum produk atau program selesai. Tujuan utama dari evaluasi formatif adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan atau masalah sedini mungkin. Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk atau program selesai dan diimplementasikan untuk menilai keberhasilan dan efektivitas secara keseluruhan. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan apakah tujuan dan hasil yang diharapkan telah tercapai. Tahap evaluasi sumatif dilakukan

dengan menggunakan lembar tes kepada subjek penelitian. Tahap evaluasi sumatif dilakukan 2 kali yaitu pretes dan postes. Pretes dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pancasila sebelum menggunakan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*, dan postes dilakukan setelah menggunakan Media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*.

### **E. Teknik Pengumpulan**

Data Teknik pengumpulan data pada penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran awal sekolah dan pembelajaran pada sekolah terkait serta berguna untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV B untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur, wawancara tidak terstruktur memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih dimengerti oleh narasumber.<sup>43</sup> Wawancara ini menggunakan instrumen analisis kebutuhan, adapun kisi-kisi pedoman wawancara analisis kebutuhan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Wawancara Kebutuhan

No	Indikator	Nomor Soal
1	Kurikulum yang digunakan	1

<sup>43</sup> Amitha Shofiani Devi and others, 'Mewawancarai Kandidat: Strategi Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Efektivitas', *MASMAN : Master Manajemen*, 2.2 (2024), 66–78.

2	Sarana dan prasarana disekolah	2
3	Strategi pembelajaran yang digunakan	3 dan 4
4	Minat belajar siswa terhadap pembelajaran PPKn pada materi pancasila	5,6 dan 7
5	Penggunaan, penerapan, kendala dan solusi dan penggunaan media pembelajaran	8,9,10,11 dan 12
6	Media yang dibutuhkan	13,14,15,16 dan 17
7	Media monopoli pancasila berbasis <i>joyfull learning</i>	18,19, dan 20
Jumlah Pertanyaan		20

## 2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung yang menjelaskan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diberikan kepada siswa sebagai responden setelah melaksanakan validasi.<sup>44</sup> Pengumpulan data angket digunakan penulis untuk memperoleh data terkait kevalidan produk yang akan dibuat, angket diisi oleh para ahli, memuat kepraktisan dari praktisi dan siswa. Penggunaan angket dalam penelitian ini untuk memperoleh penilaian terhadap kualitas. Jenis angket pada penelitian ini menggunakan angket berjenis tertutup. Angket tertutup adalah jenis angket di mana responden diberikan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti. Dalam angket ini, responden hanya perlu memilih jawaban yang paling sesuai dengan pendapat atau pengalaman mereka

---

<sup>44</sup> Sohibun and Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 121–129.

dari opsi yang disediakan. Penggunaan angket tertutup dalam penelitian ini memungkinkan penulis untuk memperoleh data yang lebih konsisten dan mudah dianalisis terkait kevalidan produk, kepraktisan dari praktisi dan siswa, serta penilaian kualitas secara keseluruhan.

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket uji validitas materi<sup>45</sup>

No.	Indikator	Nomor Soal
2.	Kesesuaian tujuan dengan materi	1
3.	Kejelasan penyajian materi	2, 3 dan 4
4.	Alur pembelajaran	5 dan 6
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat pendidikan pengguna	7, 8, dan 9
6.	Ketepatan dan akurasi informasi	10 dan 11
7.	Penggunaan contoh dan ilustrasi yang tepat	12
8.	Kemampuan materi dalam meningkatkan pemahaman	13 dan 14
Jumlah Pertanyaan		14

Tabel 3.3 Kisi-kisi angket uji validitas Bahasa<sup>46</sup>

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	1, 2, dan 3
2.	Komunikatif dan interaktif	4, 5, dan 6
Jumlah Pertanyaan		6

<sup>45</sup>Tawakal and Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." 2024

<sup>46</sup> Tawakal and Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." 2024

Tabel 3.4 Kisi-kisi angket uji validitas media<sup>47</sup>

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kesesuaian Konten	1 dan 2
2.	Desain dan Visualisasi	3 dan 4
3.	Prinsip Joyful Learning	5 dan 6
4.	Kualitas Interaksi	7
5.	Kemudahan Penggunaan	8
6.	Umpan Balik	9
Jumlah Pertanyaan		9

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket uji praktikalitas produk<sup>48</sup>

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kemudahan Penggunaan	1
2.	Waktu Penggunaan	2
3.	Ketersediaan Alat dan Bahan	3
4.	Keterlibatan Siswa	4 dan 5
5.	Keterpahaman Instruksi	6
6.	Daya Tahan dan Keawetan	7
7.	Kemudahan Penyimpanan	8
8.	Fleksibilitas penggunaan	9
9.	Dukungan terhadap Joyful Learning	10
Jumlah Pertanyaan		10

### 3. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang situasi umum SDN 170 Mulyasri. Data dapat berupa dokumen-dokumen, foto atau berupa gambar yang mana data tersebut dapat dijadikan sebagai pengumpulan bukti.

<sup>47</sup> Tawakal and Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." 2024

<sup>48</sup> Tawakal and Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." 2024

Dokumentasi sebagai proses dalam pengumpulan data, pencarian, penyediaan dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan berbagai sumber informasi untuk memperkuat proses pelaksanaan dalam penelitian ini.

#### 4. Tes

Tes adalah instrumen penelitian yang dapat digunakan untuk memperoleh dan mengetahui pemahaman siswa terhadap materi dan hasil belajar siswa. Pemberian tes akan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi Pancasila sebelum menggunakan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* (pre-tes) dan sesudah menggunakan media media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* (post-tes). Tes yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan esai sebanyak 10 nomor.

Tabel 3.6 Kisi-kisi uji tes

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Memahami makna sila-sila dalam Pancasila	1
2.	Menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	2,3,4,5 dan 6
3.	Mengidentifikasi lambang dan arti simbol Pancasila	7 dan 8
4.	Mengembangkan sikap toleransi dan gotong royong sesuai nilai-nilai Pancasila	9 dan 10
Jumlah Pertanyaan		10

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang sudah dikumpulkan sehingga menjadi suatu informasi yang bisa dipahami untuk

menemukan solusi permasalahan terutama dalam masalah penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan *Mixed Methods Research* yang sering disingkat dengan *Mix-Method*. *Mix-method* ini sendiri merupakan salah satu metode yang memadukan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

*Mix-method* dapat membantu penulis untuk menemukan hasil penelitian yang lebih baik dibanding hanya menggunakan satu pendekatan saja. Pada *mixmethod* ini terdiri atas empat tipe yaitu *embedded*, *explanatory*, *exploratory*, dan *triangulation*. Penulis menggunakan tipe *exploratory* pada jenis *mixed method sequential explanatory*. *Sequential* (urutan) adalah penelitian yang awalnya melakukan kualitatif lalu melanjutkan penelitian kuantitatif.<sup>49</sup>

Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan penulis pada penelitian ini.

#### 1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan upaya mencari dan mengolah berbagai data baik yang bersumber dari hasil wawancara, pengamatan lapangan. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka angka. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dari data validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa yang berupa saran yang terdapat pada angket validasi.

#### 2. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli penelitian pendidikan dan media pembelajaran, dan ahli bahasa sebagai

---

<sup>49</sup> Adita Widara Putra, "Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2012).

validator melalui angket validasi yang berisi angka-angka dengan skor yang diperoleh dari skor validasi.<sup>50</sup>

Adapun rumus data kualitatif yang digunakan sebagai berikut

Rumus data kuantitatif per item:

$$P = \frac{x}{xi} \chi 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase

X : Skor yang diberikan responden pada suatu item

Xi : Skor tertinggi (ideal) pada satu item

Rumus keseluruhan item

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \chi 100 \%$$

Keterangan:

P: Persentase

$\Sigma x$ : Jumlah skor keseluruhan jumlah responden

$\Sigma xi$ : Jumlah skor tertinggi

Dari hasil analisis data tersebut, selanjutnya dapat ditentukan tingkat validasi produk. Tingkat validasi produk tergolong dari empat kategori seperti tidak valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Jika produk yang telah di validasi masuk kedalam kategori 0%-20% dan 21%-40% maka harus direvisi secara besar besaran atau bahkan produk tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya.

---

<sup>50</sup> Sylvi Nimas Aghytia and Dumiyati Dumiyati, "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu," *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi* 1, no. 02 (2020): 34–38.

Namun jika produk masuk dalam kategori 41%-60% dan 61% -80% maka produk perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81% -100% maka produk yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat valid. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Kriteria Hasil Validasi.<sup>51</sup>

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Valid
61% – 80%	Valid
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Valid
0%- 20%	Tidak Valid

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat lima kategori seperti tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%- 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%- 60% dan 61%-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Kriteria Hasil Kepraktisan.<sup>52</sup>

<sup>51</sup> Ega Ayu Lestari, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

<sup>52</sup> Ega Ayu Lestari, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% – 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Praktis
0%- 20%	Tidak Praktis

Data kualitatif yang berupa tanggapan dan saran dari masing-masing validator digunakan sebagai acuan untuk revisi media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* pada pembelajaran PPKn. Penilaian uji validitas dalam penelitian bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir kelayakan produk penelitian yang berupa media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* pada pembelajaran PPKn sehingga analisis data perlu diperhatikan dengan baik. Setiap penelitian memiliki masing-masing cara dalam perhitungan dan persentase dalam mendapatkan hasil dari tujuan penelitian.

Data penelitian yang telah diolah dan dianalisis kemudian ditempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

Setelah dilakukan perbaikan, maka media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji efektifitas untuk mengetahui bagaimana efektifitas produk yang dikembangkan. Adapun pada tahap uji efektifitas juga terdapat lima kategori seperti tidak efektif, kurang efektif, cukup efektif, efektif, dan sangat efektif. Kategori 0%-20% dan 21%- 40% maka media pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61%-80% maka model

pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis.

Tabel 3.9 Kriteria Efektivitas.<sup>53</sup>

Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat efektif
61% – 80%	efektif
41% - 60%	Cukup efektif
21% - 40%	Kurang efektif
0%- 20%	Tidak efektif

Data penelitian yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis kemudian di tempatkan berdasarkan kriteria yang ada. Jika data yang diolah kurang dalam pencapaiannya maka harus dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil dari kritik dan saran para validator untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Setelah dilakukan perbaikan, maka media pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya sudah bisa diketahui bagaimana efektivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

<sup>53</sup> Nattaya Emerald Ekawardhana, "Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference," Seminar Nasional Ilmu Terapan Universitas Widya Kartika, 2020, 1–7.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur". Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu melakukan Analisis (*analyze*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan Evaluasi (*evaluation*).

##### 1. Tahap analisis (*analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti sebelum ke tahap selanjutnya yaitu dilakukannya tahap uji validasi angket analisis kebutuhan siswa dan guru dengan melibatkan dosen validator Bungawati, S.Pd., M.Pd. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari angket analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan.

Pada tahap ini masukan dari validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi angket analisis kebutuhan yang akan digunakan serta pengecekan kembali yang dirancang mulai dari pengetikan, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Berdasarkan hasil validasi instrumen analisis kebutuhan yang dilakukan oleh ahli evaluasi, diperoleh kesimpulan bahwa instrumen tersebut sudah sangat valid dan layak digunakan dalam proses penelitian dengan beberapa revisi kecil.

Pada analisis kebutuhan terdapat 5 kategori analisis kebutuhan sesuai dengan teori Januszewski dan Molenda. Lebih lanjut Ayu Lestari menjelaskan tahapan analisis kebutuhan yang dimaksud yaitu analisis kinerja, analisis fungsi tugas, mengkontruksi penilaian performance, analisis tujuan, dan analisis setting instruksional.<sup>54</sup>

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Ibu Pujiati, S.Pd., Gr. M.Pd. selaku wali kelas IV B SDN 170 Mulyasri, Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa di SDN 170 Mulyasri telah menerapkan kurikulum merdeka selain itu guru lebih sering mengajarkan materi secara teoretis sehingga menyebabkan kejenuhan terhadap siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan jarang menggunakan media gambar dalam menjelaskan materi pembelajaran. Diperoleh informasi awal bahwa guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan berfokus pada isi buku paket. Guru juga sudah menggunakan media berupa *audio visual* yang ditampilkan menggunakan LCD pada setiap mata pelajaran tetapi hal ini kurang menarik minat belajar siswa dan beberapa siswa tidak fokus saat proses belajar mengajar.<sup>55</sup> Ini menunjukkan adanya kesulitan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

---

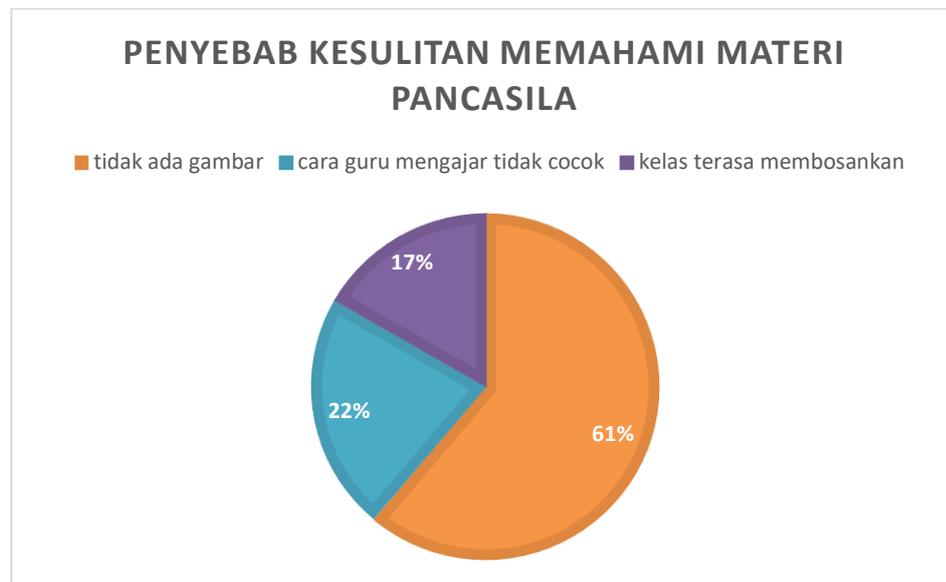
<sup>54</sup> Ayu Lestari, "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo PUTRA P," *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2021.

<sup>55</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Pujiati, S.Pd., Gr. M.Pd. selaku wali kelas IV B UPT SDN 170 Mulyasri (10 Januari 2025)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti menggagas sebuah media pembelajaran dalam bentuk monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara langsung. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi, menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Begitu juga dengan materi yang terdapat dalam media ini. Materi tentang Pancasila yang terdapat dalam mata pelajaran PPKn ini sangat penting untuk dipahami oleh siswa. Hal ini berkaca pada maraknya kasus intoleransi antar suku yang terjadi di Indonesia, kurang cinta terhadap tanah air, dan kurang memiliki rasa kebersamaan, sehingga guru juga menilai bahwa penting untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada diri siswa karena kita sebagai bangsa Indonesia hidup di tengah masyarakat yang majemuk.

Kemudian peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui persepsi mereka mengenai masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada penggunaan bahan ajar media pada materi Pancasila. Pada angket tersebut peneliti memberikan pernyataan terkait masalah yang dihadapi pada saat melakukan proses belajar pada materi pancasila. Data tersebut dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



Gambar 4.1 Diagram hasil angket siswa

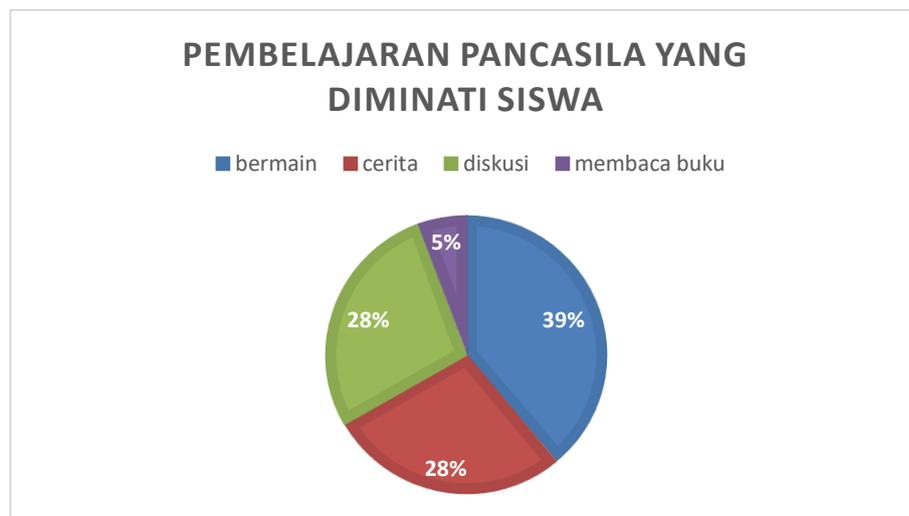
Berdasarkan angket analisis kebutuhan, 61% siswa menyatakan mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi karena tidak adanya gambar dalam proses pembelajaran, 22% siswa menyatakan cara guru mengajar tidak cocok dan 17% siswa menyatakan kelas terasa membosankan. Ini merupakan mayoritas yang signifikan dan mengindikasikan bahwa ada masalah yang perlu diatasi dalam penyampaian materi ini.<sup>56</sup>



<sup>56</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa

Gambar 4.2 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 72% siswa merasa pembelajaran dengan buku cetak saja kurang menarik. Ini menunjukkan bahwa mereka membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hanya 28% siswa yang masih merasa tertarik dengan pembelajaran menggunakan buku cetak.<sup>57</sup>



Gambar 4.3 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 39% siswa merasa lebih senang jika proses pembelajaran dilakukan dengan bermain, 28% cerita, 28% diskusi dan 5% membaca buku. Ini menunjukkan bahwa mereka membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.<sup>58</sup>

#### b. Analisis Fungsi Tugas

Hasil wawancara dengan guru kelas IV B menunjukkan bahwa materi Pancasila merupakan salah satu materi yang dianggap penting untuk dipahami siswa. Guru menjelaskan bahwa materi Pancasila sangat penting bagi siswa

<sup>57</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa

<sup>58</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa

karena menjadi dasar dalam membentuk karakter, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kebangsaan. Sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia, Pancasila mengajarkan nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial, yang menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan memahami Pancasila sejak dini, siswa dapat mengembangkan sikap toleransi, gotong royong, serta rasa cinta terhadap tanah air, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang bertanggung jawab dan memiliki kesadaran kebangsaan yang kuat.<sup>59</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru juga diperoleh informasi bahwa banyak hal yang menjadi penyebab siswa sulit dalam memahami materi sehingga menyebabkan tugas yang diberikan terkadang tidak mencapai standar kompetensi yang ditentukan mulai dari penggunaan bahan ajar yang kurang menarik dan bervariasi maupun suasana dan kondisi kelas.<sup>60</sup>



---

<sup>59</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Pujiati, S.Pd., Gr. M.Pd. selaku wali kelas IV B UPT SDN 170 Mulyasri (10 Januari 2025)

<sup>60</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Pujiati, S.Pd., Gr. M.Pd. selaku wali kelas IV B UPT SDN 170 Mulyasri (10 Januari 2025)

#### Gambar 4.4 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 100% siswa ingin materi Pancasila disajikan dalam bentuk permainan. Ini adalah tujuan yang sangat penting dalam pembelajaran dan tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan ini.<sup>61</sup>

#### c. Analisis Tujuan

Adapun data yang diperoleh melalui analisis tujuan pembelajaran kelas IV B SDN 170 Mulyasri, peneliti menggunakan instrument berupa dokumen yang dilihat dari capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat sebagai berikut:

##### 1. CP (Capaian Pembelajaran)

Pada fase ini, siswa menunjukkan pemahaman tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila, sejarah perumusannya, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud sikap berbangsa dan bernegara yang baik.

##### 2. ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

Fase B (Kelas 4)

Topik: Pancasila dan Tokoh Perumusannya

##### a) Pengenalan Pancasila:

- 1) Siswa mengidentifikasi lambang dan sila-sila dalam Pancasila.
- 2) Siswa menjelaskan makna dari masing-masing sila dalam Pancasila.

##### b) Tokoh Perumus Pancasila:

- 1) Siswa mengenal tokoh-tokoh perumus Pancasila.

---

<sup>61</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa

c) Penerapan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari:

- 1) Siswa memberikan contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- 2) Siswa menjelaskan pentingnya sikap toleransi, gotong royong, dan keadilan sebagai bentuk penerapan Pancasila.

d) Manfaat Pengamalan Pancasila:

- 1) Siswa menjelaskan manfaat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Siswa menyimpulkan bahwa Pancasila adalah pedoman hidup yang memperkuat persatuan dan keharmonisan dalam masyarakat.

3.TP (Tujuan Pembelajaran)

Topik 1: Pengenalan Pancasila

- a) Siswa dapat menyebutkan lima sila dalam Pancasila beserta lambangnya.
- b) Siswa dapat menjelaskan makna dari setiap sila dalam Pancasila.

Topik 2: Tokoh Perumus Pancasila

- a) Siswa dapat menyebutkan nama-nama tokoh perumus Pancasila.
- b) Siswa dapat menjelaskan peran tokoh-tokoh perumus Pancasila dalam proses perumusannya.

Topik 3: Penerapan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari

- a) Siswa dapat memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

- b) Siswa dapat menjelaskan pentingnya sikap toleransi, gotong royong, dan keadilan sebagai wujud pengamalan Pancasila.



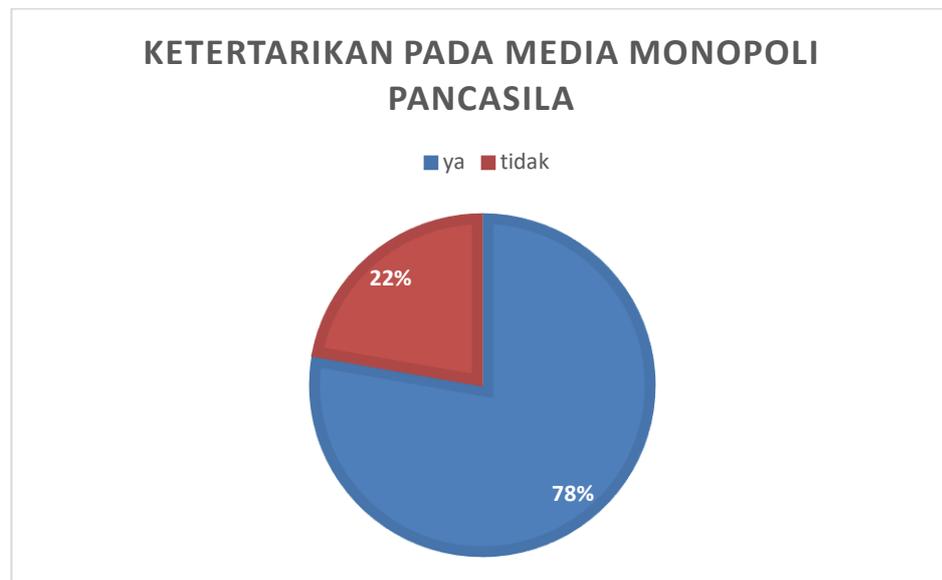
Gambar 4.5 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, seluruh siswa berharap media mopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dapat membantu mereka memahami lebih dalam tentang nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.<sup>62</sup> Ini menunjukkan bahwa siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk mempelajari topik ini.

- d. analisis *setting* instruksional

---

<sup>62</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa



Gambar 4.6 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil analisis angket, 78% siswa tertarik belajar menggunakan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*. Ini adalah indikasi yang kuat bahwa media monopoli dapat menjadi media yang efektif karena hanya 22% siswa yang kurang tertarik dengan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*.<sup>63</sup>



---

<sup>63</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa

#### Gambar 4.7 Diagram hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket, 100% siswa ingin pembelajaran lebih menyenangkan dengan media yang menarik. Ini adalah faktor penting dalam memotivasi siswa dan tidak ada siswa yang tidak setuju dengan pernyataan ini.<sup>64</sup>

Secara keseluruhan hasil analisis ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* untuk membantu siswa memahami materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn dengan cara menarik dan menyenangkan.

#### 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain, peneliti melakukan suatu kegiatan yakni merancang produk yang mendasari proses pengembangan media selanjutnya. Tahap pendesainan ini merupakan fase menyusun dan mendesain yang didasarkan pada analisis kebutuhan.<sup>65</sup> Rancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual. Dapat dilihat pada gambar berikut:

---

<sup>64</sup> Hasil angket analisis kebutuhan siswa

<sup>65</sup> Muhammad Guntur, Bungawati, Fitryani, ‘‘Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu,’’ *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol.8, No.2, (2024)

kembali ke star	gambar makna pancasila	gambar tokoh panitia 9	gambar makna pancasila	kotak kesempatan	gambar makna pancasila	lambang sila kelima	gambar makna pancasila	kotak perjara
gambar tokoh panitia 9								gambar tokoh panitia 9
lambang sila ketiga								gambar makna pancasila
gambar makna pancasila								gambar tokoh panitia 9
gambar tokoh panitia 9								kotak tantangan
kotak tantangan								lambang sila keempat
gambar makna pancasila								gambar makna pancasila
gambar tokoh panitia 9								gambar tokoh panitia 9
lambang sila pertama	gambar makna pancasila	gambar tokoh panitia 9	gambar makna pancasila	kotak kesempatan	gambar tokoh panitia 9	lambang sila kedua	gambar makna pancasila	STAR

Gambar 4.8 Sketsa Awal Perancangan Produk

Berikut merupakan kegiatan perancangan produk yang dilakukan oleh peneliti:

- a. Menentukan ukuran papan: Dalam menentukan ukuran papan yang akan digunakan dalam pembuatan media, terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan. Salah satu aspek utama adalah kemudahan dalam membawanya ke berbagai tempat, sehingga media ini dapat digunakan secara fleksibel tanpa mengalami kesulitan dalam mobilitas. Selain itu, aspek penyimpanan juga menjadi pertimbangan, di mana ukuran papan yang dipilih harus memungkinkan untuk disimpan dengan mudah tanpa memerlukan ruang yang terlalu besar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan papan dengan ukuran 35 cm x 35 cm. Ukuran ini dipilih

karena dianggap tidak terlalu besar sehingga tetap praktis untuk dibawa dan disimpan, namun juga tidak terlalu kecil sehingga masih memberikan ruang yang cukup untuk menampilkan elemen-elemen permainan secara jelas dan menarik.

b. Tampilan Visual:

- 1) Dominasi warna yang ceria dan menarik bagi anak-anak SD.
- 2) Memuat lambang Pancasila, sila-sila Pancasila, dan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika".
- 3) Kotak-kotak permainan berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar Pancasila.

c. Komponen Permainan

- 1) Kartu Soal & Tantangan: Berisi pertanyaan atau tugas terkait Pancasila.
- 2) Bidak Pemain: berupa pion yang masing-masing memiliki warna yang berbeda.
- 3) Dadu: Digunakan untuk menentukan langkah pemain.
- 4) Kartu bintang: Sebagai bentuk reward dalam permainan.

d. Aturan Permainan

- 1) Pemain melempar dadu untuk menentukan langkah.
- 2) Jika berhenti di kotak tertentu, pemain harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan.
- 3) Pemain yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak atau mencapai titik akhir terlebih dahulu menjadi pemenang.

3. Tahap pengembangan (*development*)

Pada pengembangan media terdapat dua tahap yaitu tahap pembuatan media dan tahap pengembangan media berdasarkan penilaian dan saran dari para tim ahli validasi.<sup>66</sup> Berikut proses pengembangan media dalam penelitian ini:

a. Pembuatan media

Berikut langkah-langkah dalam membuat media ‘Monopoli Pancasila’. Namun sebelum itu kita perlu mengumpulkan alat dan bahan terlebih dahulu untuk membuat media:

- 1) Menyiapkan aplikasi *canva* di hp atau di laptop yang terkoneksi dengan internet. *Canva* digunakan untuk membuat desain papan monopoli dan kartu- kartu yang akan digunakan.
- 2) Selanjutnya yaitu menyiapkan papan catur yang berukuran 35x35cm, dadu, pion, pewarna akrilik, plastik laminating, dan kertas sertifikat yang nantinya akan digunakan untuk mencetak kartu tantangan dan kesempatan
- 3) Kemudian mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan tentang Pancasila, seperti elemen-elemen pancasila, lambang-lambang Pancasila, tokoh para perumus Pancasila, dan makna sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah bahan-bahan telah terkumpul hal yang perlu dilakukan adalah mendesain monopoli dengan menggunakan aplikasi *canva*.

---

<sup>66</sup> Hamdan Husein Batubara, “Media Pembelajaran Efektif,” *Semarang: Fatawa Publishing 3* (2020).

- 1) Gambar-gambar tersebut disusun mengelilingi di atas kertas yang berukuran 35x35cm dengan menggunakan aplikasi canva. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar.



Gambar 4.9 gambar monopoli pancasila

- 2) Setelah desain monopoli selesai selanjutnya yaitu mendesain kartu tantangan, kesempatan dan informasi umum yang berisi soal dan langkah-langkah dalam permainan monopoli.
- 3) Kemudian semua desain yang telah dibuat harus dicetak. Untuk monopoli dicetak dengan menggunakan kertas stiker dan untuk kartu tantangan, kesempatan dan informasi umum, dicetak menggunakan kertas sertifikat. Yang kemudian dilaminating menggunakan plastik.
- 4) Selanjutnya monopoli yang telah dicetak ditempelkan pada papan catur secara presisi dan rapih.
- 5) Lanjut pada pengecatan pion dengan menggunakan cat akrilik, pengecatan tersebut dilakukan secara berulang kali agar mendapatkan warna yang bagus dan rapih

6) Dadu dibuat menggunakan kayu dengan ukuran 1,5x1,5cm yang harus dihaluskan menggunakan amplas hingga halus, setelah pengamplasan selesai selanjutnya dadu dicat secara merata dan diberikan penomoran.

b. Uji Validasi

Setelah produk yang dikembangkan telah rampung dirancang. maka selanjutnya dilakukan tahap uji validasi dengan melibatkan 3 orang ahli sebagai pakar validator yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel pakar validasi berikut:

Tabel 4.1 Nama-nama Validator

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT.	Dosen IAIN Palopo	Media
2	Agustan, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi
3	Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, tata letak gambar, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a. Validasi ahli media

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli media yakni Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media yang dilihat dari aspek media. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Bobot Penilaian
1.	Tampilan media	13
2.	Kualitas media	18
Total Skor		31
Rata- rata Skor		3,44
Persentase Skor		86,11
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 86,1% berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi Tingkat kevalidan, hasil validasi oleh ahli media berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Validasi ahli materi

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli materi yakni Bapak Agustan, S.Pd., M.Pd. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media bila ditinjau dari aspek materi dan isi yang terdapat pada modul. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Bobot Penilaian
1.	Penyejian materi	28
2.	Kualitas materi	26
Total Skor		54
Rata- rata Skor		3,85
Persentase Skor		96,42
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 96,42% berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi Tingkat kevalidan, hasil validasi oleh ahli materi berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Validasi ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dikatakan valid dan layak untuk digunakan, terlebih dahulu produk akan divalidasi oleh ahli bahasa yakni bapak Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media yang dilihat dari aspek bahasa. Hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Bobot Penilaian
1.	Kevalidan Bahasa	22
Total Skor		22
Rata- rata Skor		3,67
Persentase Skor		91,67
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai presentase sebesar 91,67% berdasarkan tabel 3.7 tentang kualifikasi Tingkat kevalidan, hasil validasi oleh ahli bahasa berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk, pada penelitian ini tahap uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk dari persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Uji coba kelompok kecil atau uji kepraktisan dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi 4 kelompok kemudian maju secara bergiliran untuk memainkan produk berupa media pembelajaran monopoli berbasis *joyfull learning* materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn kepada kelas IV di SDN 170 Mulyasri. Hasil uji praktikalitas pada siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa

No.	Coding Responden	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat Kepraktisan (%)	Kategori
1.	HN	36	40	90%	Sangat Praktis
2.	FA	28	40	70%	Praktis
3.	AG	31	40	77,5%	Praktis
4.	MRH	34	40	85%	Sangat Praktis
5.	ADM	36	40	90%	Sangat Praktis
6.	APM	32	40	80%	Praktis
7.	DS	34	40	85%	Sangat Praktis
8.	MRW	27	40	67,5%	Praktis
9.	BCM	35	40	87,5%	Sangat Praktis
10.	AS	32	40	80%	Praktis
11.	ADK	32	40	80%	Praktis
12.	KAA	36	40	90%	Sangat Praktis
13.	S	32	40	80%	Praktis
14.	SAF	39	40	97,5%	Sangat Praktis

15.	RA	35	40	87,5%	Sangat Praktis
16	RH	39	40	97,5%	Sangat Praktis
17	R	40	40	100%	Sangat Praktis
18	A	38	40	95%	Sangat Praktis
jumlah		616	720		
		Rata-rata		85,55%	Sangat Praktis

Berdasarkan akumulasi skor yang diperoleh yang kemudian dibagi dengan skor maksimal, dapat dilihat bahwa hasil uji praktikalitas memperoleh nilai persentase sebesar 85,55%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas, hasil uji praktikalitas oleh siswa berada pada kategori sangat praktis. Adapun persentasi hasil angket respon guru terhadap uji praktikalitas atau uji coba produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru

<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Bobot Penilaian</b>	<b>Catatan</b>
1. Media pembelajaran ini mudah dipahami dan digunakan.	4	Sangat Praktis
2. Penggunaan media monopoli Pancasila tidak memakan waktu yang lama.	4	Sangat Praktis
3. Alat atau bahan yang diperlukan untuk media pembelajaran mudah ditemukan dan tersedia.	3	Praktis
4. Media monopoli Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.	4	Sangat Praktis
5. Siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media ini	4	Sangat Praktis
6. Instruksi yang disertakan jelas dan mudah	4	Sangat Praktis

dipahami.

- |   |   |                |
|---|---|----------------|
| 7. Media pembelajaran initalan lama dan tidak cepat rusak   | 4 | Sangat Praktis |
| 8. Penyimpanan media monopoli Pancasila tidak memerlukan tempat yang terlalu besar.                               | 4 | Sangat Praktis |
| 9. Media monopoli Pancasila dapat disesuaikan dengan berbagai materi Pelajaran.                                   | 4 | Sangat Praktis |
| 10. Media monopoli Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa | 4 | Sangat Praktis |

Total Skor	39
Rata-rata Skor	3,9
Persentase Skor	97,5%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas oleh praktisi dalam hal ini guru kelas IV SDN 170 Mulyasri terhadap Media monopoli pancaila, skor yang diperoleh dari angket yaitu 39 dari skor maksimum 40 dengan persentase kepraktisan sebesar 97,5%. Berdasarkan tabel 3.8 tentang kualifikasi tingkat praktikalitas, hasil uji praktikalitas oleh guru berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

##### 5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media monopoli berbasis *Joyfull Learning* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Evaluasi ini diterapkan dalam setiap tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1) Evaluasi pada Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan siswa dan guru terkait pembelajaran PPKn materi pancasila. Secara keseluruhan, evaluasi formatif dari tahap analisis menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan nyata akan inovasi dalam pembelajaran PPKn materi pancasila. Metode pembelajaran yang ada saat ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dapat menjadi solusi yang tepat dengan mempertimbangkan aspek interaktivitas, keterlibatan siswa, dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Hal ini akan menjadi dasar dalam tahap perancangan dan pengembangan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan demikian, diharapkan media yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Evaluasi pada Tahap Desain

Pada tahap ini, dilakukan perancangan konsep media pembelajaran seperti

penentuan materi yang akan dimasukkan dalam media monopoli, penyusunan analur pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa, dan proses mendesain tampilan agar lebih menarik dan mudah digunakan. Hasil evaluasi formatif pada tahap ini dilakukan melalui diskusi dengan ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.

### 3) Evaluasi pada Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan evaluasi dengan merevisi produk yang dikembangkan. Adapun revisi dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Revisi media Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Saran
1	Validasi ahli media Dr. Hj. Salmilah, S.Kom.,	Tidak ada
2	Validasi ahli materi Agustan, S.Pd., M.Pd.	Gambar monopoli Pancasila dikembangkan dan Sebagian disesuaikan dengan nilai-nilai yang termasuk dalam pancasila
3	Validasi ahli Bahasa Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.	Dalam kartu informasi umum harus didesain lebih menarik dan point-poin yang menggunakan bullet harus diganti dengan angka atau huruf

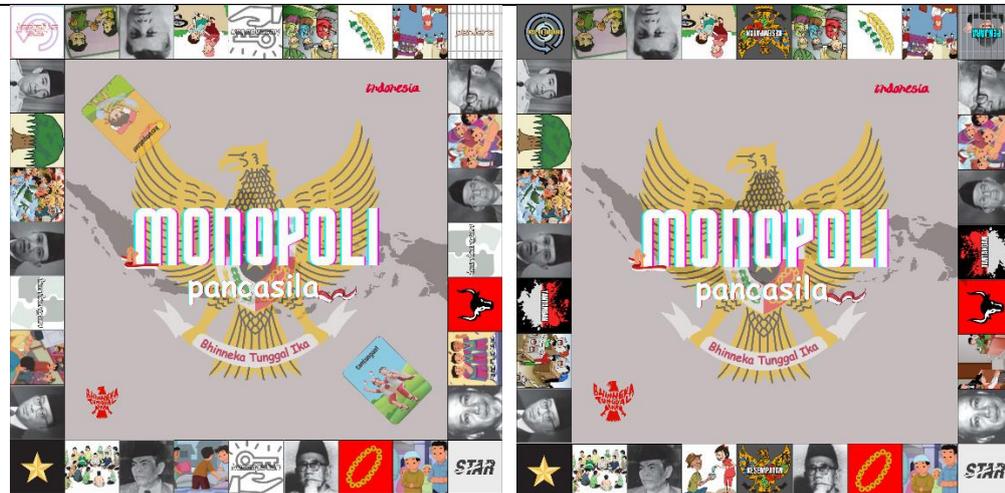
Peneliti melakukan revisi pada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran dari validator. Adapun perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan saran dan kritik dari para ahli, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Tampilan Beberapa Bagian Sebelum Dan Setelah Revisi

## Berdasarkan Hasil Validasi Para Ahli

Sebelum revisi

Setelah revisi



**INFORMASI UMUM TENTANG PERMAINAN MONOPOLI PANCASILA**

**Nama Permainan:**  
Monopoli Pancasila

**Jumlah Pemain:**  
2-6 pemain (dibagi menjadi 4 kelompok)

**Tujuan Permainan:**  
Untuk menguji pengetahuan pemain mengenai Pancasila, tokoh perumus Pancasila, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sambil mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya.

**Peralatan Permainan:**

- Papan permainan berbentuk kotak dengan berbagai simbol terkait Pancasila.
- Pion untuk setiap kelompok.
- Dadu untuk menentukan giliran.
- Kartu tantangan dan kesempatan dengan berbagai instruksi.
- Bintang yang digunakan sebagai skor dalam permainan.

**Langkah-Langkah Jalannya Permainan Monopoli Pancasila:**

1. **Persiapan Awal:**
  - o Setiap kelompok memilih pion yang akan digunakan dalam permainan.
  - o Tentukan urutan giliran kelompok dengan cara melempar dadu, giliran ditentukan berdasarkan jumlah angka yang muncul, mulai dari yang terbesar hingga terkecil.
  - o Letakkan semua pion di kotak "Start" pada papan permainan.
2. **Giliran Bermain:**
  - o Kelompok bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai dengan jumlah angka yang muncul di dadu.
  - o Setelah memindahkan pion, kelompok harus mengikuti instruksi yang ada pada kotak tempat pion berhenti.
3. **Jenis Kotak di Papan Permainan:**
  - o **Kotak Lambang Pancasila:**
    - Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menjelaskan makna

© dipinjam dengan Creative Commons

**INFORMASI UMUM PERMAINAN MONOPOLI PANCASILA**

**A. Nama Permainan:**  
Monopoli Pancasila

**B. Jumlah Pemain:**  
2-6 pemain (dibagi menjadi 4 kelompok)

**C. Tujuan Permainan:**  
Untuk menguji pengetahuan pemain mengenai Pancasila, tokoh perumus Pancasila, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sambil mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya.

**D. Peralatan Permainan:**

1. Papan permainan berbentuk kotak dengan berbagai simbol terkait Pancasila.
2. Pion untuk setiap kelompok.
3. Dadu untuk menentukan giliran.
4. Kartu tantangan dan kesempatan dengan berbagai instruksi.
5. Bintang yang digunakan sebagai skor dalam permainan.

**E. Langkah-Langkah Jalannya Permainan Monopoli Pancasila:**

1. **Persiapan Awal:**
  - a. Setiap kelompok memilih pion yang akan digunakan dalam permainan.
  - b. Tentukan urutan giliran kelompok dengan cara melempar dadu, giliran ditentukan berdasarkan jumlah angka yang muncul, mulai dari yang terbesar hingga terkecil.
  - c. Letakkan semua pion di kotak "Start" pada papan permainan.
2. **Giliran Bermain:**
  - a. Kelompok bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai dengan jumlah angka yang muncul di dadu.
  - b. Setelah memindahkan pion, kelompok harus mengikuti instruksi yang ada pada kotak tempat pion berhenti.
3. **Jenis Kotak di Papan Permainan:**
  - a. **Kotak Lambang Pancasila:**
    - 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menjelaskan makna dan lambang Pancasila yang ada.
    - 2) Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.
  - b. **Kotak Gambar Tokoh Perumus Pancasila:**
    - 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menyebutkan nama tokoh perumus Pancasila yang ada di gambar.
    - 2) Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.

- dari lambang Pancasila yang ada.
- Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.
- o **Kotak Gambar Tokoh Perumus Pancasila:**
- Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menyebutkan nama tokoh perumus Pancasila yang ada di gambar.
  - Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.
- o **Kotak Gambar Penerapan Nilai Pancasila:**
- Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menyebutkan sila keberapa gambar tersebut berkaitan, dan menjelaskan kegiatan apa yang sedang dilakukan dalam gambar.
  - Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.
- o **Kotak Tantangan:**
- Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus mengambil satu kartu yang berisi instruksi tantangan atau pertanyaan.
  - Kelompok harus mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu tersebut.
- o **Kotak Kesempatan:**
- Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus mengambil satu kartu yang berisi instruksi kesempatan.
  - Kelompok harus mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu tersebut.
- o **Kotak Kembali ke Star:**
- Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus kembali ke kotak "Start" dan memulai permainan dari awal.
  - Namun, jika kelompok memiliki kartu bebas dari kotak kesempatan, mereka dapat menggunakan kartu tersebut untuk menghindari kembali ke kotak Start.
- o **Kotak Penjara:**

CC-BY-NC-SA/Scanned with CamScanner

- Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok tidak dapat melanjutkan permainan.
  - Permainan dapat dilanjutkan jika kelompok mengocok dadu dan mendapatkan angka 6, atau menukarkan kartu bebas yang dimiliki untuk keluar dari penjara.
4. Menentukan Pemenang:
- o Permainan berakhir ketika salah satu kelompok mencapai garis finish atau mendapatkan jumlah bintang terbanyak (tergantung pada aturan permainan yang telah disepakati).
  - o Kelompok dengan jumlah bintang terbanyak atau yang pertama mencapai finish akan menjadi pemenang.
- Catatan:
- Setiap kelompok harus berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk mengumpulkan bintang sebanyak mungkin.
  - Kartu bebas yang diperoleh dari kotak kesempatan dapat membantu kelompok untuk menghindari kerugian.

CC-BY-NC-SA/Scanned with CamScanner

#### 4) Evaluasi pada Tahap Implementasi

Setelah dilakukan revisi, media diuji cobakan dalam skala kecil kepada 18 siswa kelas IV SDN 170 Mulyasri. Evaluasi formatif dilakukan melalui angket respons siswa, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa setuju bahwa media pembelajaran ini lebih menarik dibanding metode ceramah. Mayoritas siswa juga

merasa lebih tertarik belajar dengan media monopoli berbasis *joyfull learning*. Siswa ingin media ini digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Dari hasil ini, dapat dipahami bahwa media monopoli berbasis *joyfull learning* sangat praktis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Evaluasi formatif yang dilakukan selama proses pengembangan menunjukkan bahwa media monopoli berbasis *joyfull learning* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memenuhi standar validitas yang tinggi, dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi formatif ini membantu dalam penyesuaian dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum diimplementasikan secara lebih luas, sehingga produk akhir benar-benar berkualitas, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

#### b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengukur keberhasilannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Evaluasi ini mencakup analisis hasil belajar siswa yang dapat diketahui dengan cara uji efektivitas. Uji efektivitas dilakukan oleh peneliti setelah implementasi penggunaan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning*. Peneliti mengambil sampel sebanyak 18 siswa dari kelas IV B SDN 170 Mulyasri.

Untuk mengetahui efektivitas media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* yang dikembangkan, dilakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Pretest dilakukan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal mereka

terhadap materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Sementara itu, posttest diberikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran guna menilai peningkatan pemahaman mereka setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil *pretest* dan *posttest* ini dianalisis untuk melihat sejauh mana media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan diagram untuk mempermudah interpretasi. Berikut adalah pemaparan hasil *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 4.9 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	HN	86	93
2.	FA	72	79
3.	AG	50	79
4.	MRH	79	93
5.	ADM	43	86
6.	APM	79	93
7.	DS	36	86
8.	MRW	93	93
9.	BCM	79	86
10.	AS	72	93
11.	ADK	79	93
12.	KAA	79	86
13.	S	22	93
14.	SAF	58	86
15.	RA	29	93
16.	RH	86	93
17.	R	22	86

18	A	50	100
Jumlah		1.114	1.611
Rata-Rata		61,89	89,5

Berdasarkan Tabel 4.10 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*, diperoleh hasil bahwa sebelum menggunakan media monopoli pancasila berbasis *Joyfull learning*, nilai *pretest* siswa bervariasi dengan skor terendah 22 dan skor tertinggi 93. Total nilai *pretest* dari 18 siswa adalah 1.114, dengan rata-rata 61,89. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Sedangkan setelah menggunakan media monopoli pancasila berbasis *Joyfull learning*, terjadi peningkatan signifikan pada nilai siswa. Skor terendah *posttest* adalah 79, sedangkan skor tertinggi mencapai 100. Total nilai *posttest* yang diperoleh siswa adalah 1.611, dengan rata-rata 89,5. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Dengan membandingkan rata-rata *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya kenaikan sebesar 27,61 poin ( $89,5 - 61,89$ ). Kenaikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli pancasila berbasis *Joyfull learning* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai yang cukup signifikan, bahkan beberapa siswa berhasil mencapai skor maksimal 100 dalam *posttest*.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media monopoli Pancasila berbasis *Joyfull learning* yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa media monopoli Pancasila berbasis

*joyfull learning* dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap pertama, yaitu analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran untuk mengetahui permasalahan yang ada dan menentukan solusi yang tepat. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Tahap berikutnya, yaitu pengembangan, mencakup proses pembuatan serta validasi produk oleh ahli materi, bahasa, dan media guna memastikan kesesuaian dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Setelah melalui proses validasi, penelitian ini memasuki tahap implementasi atau uji praktikalitas, di mana media pembelajaran diterapkan dalam skala terbatas untuk menilai kemudahan penggunaan serta keterterimaan oleh siswa dan guru. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan pengukuran efektivitas media dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna menilai sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi aspek yang

perlu diperbaiki atau dikembangkan lebih lanjut agar media dapat memberikan manfaat yang optimal dalam pembelajaran.

Dengan mengadaptasi model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan dilakukan secara sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **1. Analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana urgensi pengembangan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam mendukung pembelajaran PPKn pada materi Pancasila. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku paket dalam mengajarkan materi ini. Menurut Santoso, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena kurangnya interaksi dan keterlibatan aktif.<sup>67</sup>

Selain itu, minat belajar siswa masih kurang optimal, yang terlihat dari rendahnya partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka sering merasa bosan dengan metode ceramah yang terlalu dominan di kelas, karena kurang memberikan kesempatan bagi mereka untuk berinteraksi secara langsung maupun mengeksplorasi materi secara

---

<sup>67</sup> M Santoso, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017)

lebih mendalam. Pembelajaran yang hanya berfokus pada buku cetak juga dianggap kurang menarik, karena penyajiannya yang statis dan minim variasi, sehingga siswa merasa sulit untuk memahami konsep-konsep yang disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Akibatnya, motivasi belajar mereka cenderung menurun, dan hasil belajar yang dicapai pun belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, agar siswa lebih termotivasi, aktif berpartisipasi, serta dapat memahami materi dengan lebih baik.

Dari analisis ini, dapat dipahami bahwa pengembangan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn.

## **2. Desain media monopoli pancasil berbasis *joyfull learning* yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**

Tahap desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran merupakan fase krusial yang menjembatani analisis kebutuhan dengan implementasi produk akhir. Pada tahap ini, peneliti merancang desain media yang nantinya akan dikembangkan, serta memastikan bahwa desain tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengguna. Materi difokuskan pancasila, disesuaikan dengan lokasi penelitian. Penentuan capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), dan tujuan pembelajaran (TP) dilakukan

untuk memastikan materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan.

Rancangan desain pada tahapan ini dilakukan sesuai dengan hasil analisis yang sudah dilakukan. Pada tahap desain, peneliti merancang produk sebagai dasar dalam proses pengembangan media monopoli Pancasila. Salah satu aspek utama yang diperhatikan adalah ukuran papan permainan, di mana peneliti memilih ukuran 35 cm x 35 cm. Pemilihan ukuran ini mempertimbangkan kemudahan mobilitas, sehingga permainan dapat dibawa dan digunakan di berbagai tempat dengan praktis. Selain itu, aspek penyimpanan juga menjadi faktor penting, memastikan bahwa papan permainan dapat disimpan tanpa membutuhkan ruang yang terlalu besar. Dengan ukuran ini, elemen-elemen permainan tetap dapat ditampilkan dengan jelas dan menarik bagi siswa SD.

Selain ukuran, tampilan visual juga menjadi perhatian utama dalam desain media ini. Permainan dirancang dengan dominasi warna ceria yang menarik bagi anak-anak, sehingga meningkatkan antusiasme mereka dalam bermain sambil belajar. Pada papan permainan, ditampilkan lambang Pancasila, sila-sila Pancasila, serta semboyan "Bhinneka Tunggal Ika" sebagai penguatan nilai kebangsaan. Kotak-kotak permainan berisi berbagai tantangan dan pertanyaan seputar Pancasila, yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan. Dengan visual yang menarik dan edukatif, permainan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Komponen permainan yang disertakan meliputi kartu soal dan tantangan, bidak pemain dengan warna berbeda, dadu untuk menentukan langkah, serta kartu bintang sebagai bentuk reward. Aturan permainan dibuat sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak, di mana pemain melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang diperoleh. Jika berhenti di kotak tertentu, pemain harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan Pancasila. Pemain yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak atau mencapai titik akhir terlebih dahulu akan menjadi pemenang. Dengan desain ini, permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SD.

Menurut Syahid, tahap desain berfungsi untuk memverifikasi hasil yang diinginkan dan menentukan metode atau strategi yang akan diterapkan dalam pembelajaran.<sup>68</sup> Desain yang baik akan memastikan bahwa pengalaman belajar yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Hidayat dan Nizar juga menekankan bahwa tahap desain mencakup pembuatan rencana pembelajaran, pemilihan metode pengajaran, dan pengembangan materi ajar.<sup>69</sup> Langkah-langkah ini memastikan bahwa proses pembelajaran dirancang secara sistematis dan sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya.

---

<sup>68</sup> Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, "Model ADDIE Dan ASSURE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–268.

<sup>69</sup> Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.

Dengan demikian, tahap desain tidak hanya berfokus pada perencanaan konten, tetapi juga pada perancangan elemen visual dan interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Pendekatan sistematis dalam tahap ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

### **3. Validitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn.**

Validitas media diuji oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Skor rata-rata 91,67% yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media ini sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Handayani, bahasa dalam media pembelajaran harus sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan KBBI agar mudah dipahami siswa.<sup>70</sup>

Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan skor validitas materi sebesar 96,42%, menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Fauzan yang menyatakan bahwa materi yang disusun secara sistematis dengan visual pendukung dapat meningkatkan pemahaman siswa.<sup>71</sup>

Selanjutnya, skor 86,11% dari hasil validasi media menunjukkan bahwa tampilan visual, dan tata letak media telah memenuhi standar kenyamanan

---

<sup>70</sup> T Handayani, "Analisis Kesesuaian Bahasa Dalam Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basastra* 9, no. 1 (2021): 79–89.

<sup>71</sup> A Fauzan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika* 15, no. 2 (2022): 101–12.

pengguna, menarik, dan mudah digunakan. Menurut penelitian Nurdin, desain media pembelajaran yang interaktif dan mudah dinavigasi sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.<sup>72</sup> Dengan skor validasi yang tinggi, media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi kecil.

#### **4. Praktikalitas media monopoli pancasila berbasis joyfull learning di kelas IV B SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.**

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap siswa dan guru juga menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Uji praktikalitas oleh siswa menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 85,55% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan uji praktikalitas oleh guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 97,5% yang juga berada dalam kategori "sangat praktis". Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ini tidak hanya mudah digunakan oleh siswa, tetapi juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media ini didukung oleh kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Tingkat kepraktisan yang tinggi dari media pembelajaran ini, baik dari sudut pandang siswa maupun guru, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, Molenda, & Russell yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang

---

<sup>72</sup> M Nurdin, "Pengaruh Desain Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 1 (2023): 67–78.

baik harus mudah digunakan (*user-friendly*) dan relevan dengan kebutuhan pengguna.<sup>73</sup> Kemudahan dalam penggunaan dan tampilan yang menarik pada media ini menjadi faktor penting yang berkontribusi pada tingkat kepraktisan yang tinggi.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian tawakal yang menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa menjadi aktif.<sup>74</sup> Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

##### **5. Analisis efektivitas media monopoli pancasila dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 mulyasri kecamatan tomoni kabupaten luwu timur.**

Efektivitas media pembelajaran diuji melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa dari 61,89 pada *pretest* menjadi 89,5 pada *posttest*. Kenaikan sebesar 27,61 poin ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika disajikan menggunakan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* dibandingkan dengan metode ceramah dan buku teks. Selain itu, kehadiran kartu tantangan dalam media membantu siswa untuk mengukur pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang telah dipelajari. Peningkatan rata-rata nilai siswa dari

---

<sup>73</sup> Robert Heinich et al., *Instructional Media and Technologies for Learning* (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002).

<sup>74</sup> Tawakal and Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." 2024

*pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Temuan ini didukung oleh teori *Constructivism* yang menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa.<sup>75</sup> Media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok, berinteraksi dengan teman dan materi, sehingga dapat membangun pemahaman mereka terhadap Pancasila.

Saat uji coba produk media Monopoli Pancasila berbasis *Joyful Learning*, peneliti melakukan berbagai strategi agar pembelajaran berlangsung efektif dan menyenangkan. Peneliti memulai dengan memberikan penjelasan aturan permainan secara jelas dan menarik, lalu mendampingi siswa selama bermain untuk memastikan mereka memahami setiap langkah permainan dan isi kartu tantangan. Peneliti mendorong kerja sama dalam kelompok serta diskusi aktif agar siswa saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, peneliti memberikan umpan balik langsung ketika siswa menjawab soal, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, dan membantu siswa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan menikmati proses belajar, sehingga terjadi peningkatan drastis pada hasil *posttes* mereka.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Clark yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan

---

<sup>75</sup> Suparlan, "Tepri Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88, <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>.

baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.<sup>76</sup> Media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media, sehingga kualitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa terjamin. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media monopoli *joyfull learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>76</sup> Ruth Colvin Clark and Richard E. Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers o Multimedia Learning*, 4th ed. (New Jersey: John Wiley & Sons, 2016).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih dominan menggunakan ceramah dan buku paket kurang menarik dan sulit dipahami siswa. Siswa membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memungkinkan mereka terlibat secara aktif. Penggunaan media yang variatif, seperti monopoli Pancasila berbasis *joyful learning*, dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli materi menilai bahwa isi materi sudah sesuai dengan kurikulum dan tersusun secara sistematis, dengan tingkat kelayakan sebesar 96,42%. Ahli bahasa memastikan bahwa penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah yang baik dan mudah dipahami siswa, dengan hasil validasi sebesar 91,67%. Sementara itu, ahli media menilai bahwa tampilan media sudah cukup menarik, dengan tingkat kelayakan sebesar 86,11%. Setelah dilakukan beberapa revisi berdasarkan masukan para ahli, media ini semakin berkualitas dan siap diterapkan dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan uji praktikalitas yang dilakukan terhadap siswa dan guru, media ini terbukti mudah digunakan dan menarik minat belajar siswa. Ini

sesuai dengan hasil uji praktikalitas yang menunjukkan rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 85,55%, Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sementara guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam proses pengajaran, hal ini didukung dengan hasil uji praktikalitas yang menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 97,5%. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

4. Berdasarkan hasil uji efektivitas yang membandingkan hasil belajar sebelum (*Pretest*) diperoleh nilai rata-rata 61,89 dan sesudah (*Posttest*) menggunakan media pembelajaran di peroleh nilai rata-rata sebesar 89,5. Ditemukan adanya peningkatan pemahaman siswa yang cukup signifikan yakni sebesar 27,61 poin. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi menjadi lebih mudah menangkap konsep yang diajarkan. Selain itu, adanya kartu tantangan dan kesempatan ini dapat menjadi tolak ukur pemahaman mereka secara langsung, sehingga mereka lebih aktif dalam proses belajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan pemanfaatan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* ke depan, yaitu:

1. Bagi Guru
  - a. Guru disarankan untuk memanfaatkan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
  - b. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alat evaluasi formatif dengan memantau perkembangan pemahaman siswa selama permainan berlangsung.
2. Bagi Siswa
  - a. Siswa disarankan untuk menggunakan media pembelajaran ini secara mandiri di luar jam sekolah guna memperdalam pemahaman materi yang telah dipelajari di kelas.
  - b. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam permainan dengan mengikuti aturan dan berinteraksi dengan teman sebaya untuk meningkatkan pemahaman materi Pancasila.
3. Bagi Pengembang Media Pembelajaran
  - a. Mengembangkan variasi permainan, seperti menambahkan mode permainan digital atau aplikasi berbasis teknologi untuk meningkatkan fleksibilitas penggunaannya.
  - b. Menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan karakteristik siswa di berbagai jenjang pendidikan agar lebih inklusif.
  - c. Melakukan pengujian lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas media, baik dari segi tampilan, mekanisme permainan, maupun efektivitasnya dalam

pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan uji coba dalam skala yang lebih luas untuk melihat efektivitasnya dalam berbagai kondisi pembelajaran.
- b. Perlu dilakukan penelitian mengenai dampak jangka panjang penggunaan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan adanya pengembangan lebih lanjut, diharapkan media monopoli Pancasila berbasis *joyfull learning* ini dapat terus menjadi inovasi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, Aisyah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Daur Hidup Hewan Terintegrasi Ayat Al-Qura'an pada Peserta Didik Kelas V SDN 09 Matekko, (skripsi: IAIN Palopo), 2022.
- Aghni, Rizqi Ilyasa, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018)
- Aghytia, Sylvi Nimas, and Dumiyati Dumiyati. "Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Group Investigation Di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu." *OPORTUNITAS: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, Kewirausahaan Dan Koperasi* 1, no. 02 (2020).
- Agustan, Andi Batara Indra, Fajrul Ilmi, Sabaruddin, "Persepsi Dosen Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah tentang Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *Journal of Islamic Education*, Vol.4, No.2, (2021):141-152
- Agustien, R. "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Joyfull Learning Bagi Mahasiswa Non Prodi Pendidikan Bahasa Arab." *Jurnal Pendidikan Sultan Agung* 2, no. 1 (2022): 103–20. <http://lppm-unissula.com/jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpsa/article/view/20244>.
- Akbar Safaat, Mohammad Fatih Universitas. "Pengembangan Media Monopoli Materi Pancasila Tema Lambang Pancasila Pada Siswa Kelas 2 SD LAB UNU Srengat Blitar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. September (2023): 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>.
- Al-Qasim, Abu Sulaiman bin Ahmad ath-Thabraniy, *Al-Mu'jam al-Awshath li ath-Thabraniy*, Juz 5, No. 5365, (Cairo-Mesir: Dar al-Haramain, 1995), h. 298.
- Amitha Shofiani Devi, Khusnul Hotimah, Ramadhan Sakha A, Achmad Karimullah, and M. Isa Anshori, 'Mewawancarai Kandidat: Strategi Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Efektivitas', *MASMAN : Master Manajemen*, 2 (2024), 66–78 <<https://doi.org/10.59603/masman.v2i2.387>>
- Aswar, Nurul, Pipi Silpia, Fauziah Zainuddin, "Pengembangan E-Book Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4 No 2, (2024):1497 – 1508
- Azhar, Arry Patriasurya, and Zaenab Fuji Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning Bagi Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 7, no. 1 (2021): 36–48. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15371>.
- Az-Zuhaili, Wahbah Muhtadi, dkk, *Tafsir Al-Wasith*, Cetakan Pertama (Jakarta: Gema Insani, 2013)

- Batubara, Hamdan Husein. "Media Pembelajaran Efektif." *Semarang: Fatawa Publishing* 3 (2020).
- Bungawati, Ervi Rahmadani. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powtoon Di Sekolah Dasar." *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2023): 16–27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>.
- Clark, Ruth Colvin, and Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers o Multimedia Learning*. 4th ed. New Jersey: John Wiley & Sons, 2016.
- Darsita, Proses Perumusan Pancasila Sebagai Dasar Negara. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. (2017). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/33981/1/DARSIT A-FAH.pdf>
- Ekawardhana, Nattaya Emerald, "Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Video Conference," Seminar Nasional Ilmu Terapan Universitas Widya Kartika, 2020.
- Elfachmi, Amien Kunaefi, Pengantar Pendidikan, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2016) H.13.
- Fakhrunisaa, Nur, *Media dan Teknologi Pendidikan* (Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, Mei 2023)
- Fauzan, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika* 15, no. 2 (2022): 101–12.
- Firmadani, Fifit, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, No. 1(February 1 3, 2020)
- Guntur, Muhammad, Bungawati, Fitryani, "Pengembangan Buku Teks Membaca Pemahaman Berbasis Budaya Tana Luwu," *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, Vol.8, No.2, (2024)
- Hamid, Mostofa Abi, R. R, Media Pembelajaran. Yayasan Kita menulis, 2020.
- Handayani, T. "Analisis Kesesuaian Bahasa Dalam Media Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basastra* 9, no. 1 (2021): 79–89.
- Hartati, Triayuni Ellis Mardiana Panggabean, "Karakteristik Teori-teori Pembelajaran," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* Vol. 4 No. 1, (2023), 5-10
- Hasriani1, Baderiah2, Bungawati3, Arwan Wiratman. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Tema Selamatkan Makhluk Hidup." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 2 (2024): 1432–40.

- Hatija, Muna, "Implementasi Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17, No. 02, (2023) 130-135
- Hatmawati<sup>1</sup>, Safei<sup>2</sup>, Andi Dian Angriani<sup>3</sup>, Rosdiana<sup>4</sup>. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iii Sd Impres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 04, no. Mi (2021): 5–24.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, and Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Husna, Hasma, and Muhammad Guntur. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin." *Jurnal Refleksi* 12, no. 2 (2023): 109–24. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.
- Kaso, Nurdin, Subhan, Dodi Ilham, Nurul Aswar, "Penguatan Mitigasi Radikalisme Melalui Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Taman Kanak-Kanak di Kota Palopo," *Madaniya*, Vol. 2, No. 2, (2021): 155.
- Lestari, Ayu, , "Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Pada Materi Bencana Alam Di Kelas V Mi Datok Sulaiman Bagian Putra Palopo PUTRA P," *Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2021.
- Lestari. Ega Ayu, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi" (UIN Raden Intan Lampung, 2018).
- Magdalena, Ina, Ahmad Syaiful Haq, and Fadlatul Ramdhan. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang." *Jurnal Pendidikan Dan Sains STITPN* 2 (2020): 97–104. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689#:~:text=>
- Mira, Nurdin K., Muhammad Yamin, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Akidah Ahlak di Kelas VIII MTs Muhammadiyah Balebo," *Jurnal Refleksi*, Vol.13, No.1, (2024): 26.
- Mirawati Mirawati. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.
- Noor Farida, Susan "Hadis-Hadis Tentang Pendidikan: Suatu Telaah Tentang Pentingnya Pendidikan Anak.," *Diroyah: Jurnal Studi Ilmu Hadis* 1, no. 1

(2016)

- Nur, Suriani, 'Pendekatan Joyful Learning Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Kependudukan & Lingkungan Hidup (PKLH) Di Madrasah Ibtidaiyah', *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16.2 (2019), p. 376, doi:10.30863/ekspose.v16i2.98
- Nurdin, M. "Pengaruh Desain Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 1 (2023): 67–78.
- Octavia, Erna, and M. Anawar Rube'i. "Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Untuk Membentuk Mahasiswa Prodi PPKN Menjadi Warga Negara Yang Baik Dan Cerdas [The Strengthening of Character Education Based on Pancasila to Form a Student of PPKn Major to Be a Good and Intelligent Citiz.]" *Social Horizon: Journal of Social Education/ Sosial Horison: Jurnal Pendidikan Sosial* 4, no. 1 (2017): 111–24. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/sosial/article/download/427/409>.
- Priyani, Niken Eka. "Pengembangan Modul Etnomatematika Berbasis Budaya Dayak Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Joyfull Learning." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2021): 109–24. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.226>.
- Putra, Adita Widara, "Penerapan Model Bengkel Sastra Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Drama Mahasiswa" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2012).
- Puspita Rini Candra, Syifa Fauziah El-Abida, Saktian Dwi Hartantri, "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema 'Kewajiban Dan Hakku' Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 236.
- Rahmadani, Ervi dan Bungawati, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powtoon Di Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2023)
- Rahmadani, Ervi, Rahmawati, and Nasaruddin. "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (2023): 944–53. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.296>.
- Rosyadi, Y. S., & Azhari, A. Pancasila Sebagai Dasar Negara dalam Perspektif Historis dan Filosofis. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 12(1), 217–224. (2022)
- RI, Kementerian Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018)
- Santoso, M, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2017)

- Sohibun and Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017)
- Sukmawati, Jamaludin, Yasinta, Tantri, Sisi, Sri Wahyuni, Fifi, Gita, Hildayanti, and Bela. "Penerapan Media Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn." *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 1 (2022): 720–24.
- Suparlan. "Tepri Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>.
- Suryani, Lilis, Musdalifah Misnahwati, and Nurdin K. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terintegrasi Ayat-Ayat Al-Qur'an Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3314–24. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2596>.
- Syahid, Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. "Model ADDIE Dan ASSURE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–268.
- Syifa Fauziah El-Abida\*, Saktian Dwi Hartantri, Candra Puspita Rini Universitas. "Pengembangan Media Monopoli Berbasis Pelajar Pancasila Pada Tema 'Kewajiban Dan Hakku' Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 236. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5978>.
- Tawakal and Ihsan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." 2024.
- Tawakal, Gazali, and Muhammad Ihsan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." *Refleksi* 13, no. 1 (2024): 125–34. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi>.
- Tugiah, and Asmendri. "Belajar Agama Sangat Menyenangkan Dengan Metode Joyfull Learning." *Jurnal Sosial Teknologi* 2, no. 6 (2022): 525–33. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v2i6.351>.
- Wandani, Amalia Rizki, and Dinie Anggraeni Dewi. "Penerapan Pancasila Sebagai Dasar Kehidupan Bermasyarakat." *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 1, no. 2 (2021): 34–39. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i2.225>.
- Wulan, S, F Zainuddin, M Yamin, S Selviana, and ... "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute." *Jurnal Pendidikan ...* 12, no. 4 (2024): 211–22. <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299%0Ahttps://p3i.my.id/in>

dex.php/refleksi/article/download/299/290.

Wulandari, Rini. “Pengembangan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Interaksi Manusia Kelas V.” *Joyful Learning Journal* 10, no. 1 (2021): 13–18. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.42733>.

Zahwa, Feriska Achlikul and Imam Syafi'i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19, No. 01 (January 29, 2022)

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 : Surat Izin Peneliti



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU**

Alamat : Jl. Soekarno Hatta, Kecamatan Malili, Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan  
No. Telp. 0812 3457 7756 Website : www.dpmpptsp.luwutimur.go.id  
email : dpmpptsp@luwutimurkab.go.id

Malili, 07 Januari 2025

Nomor : 500.16.7.2/005/PEN/DPMPPTSP-LT/II/2025 Kepada Yth. Kepala Sekolah SDN 170 Mulyasari  
Lampiran : - Di-  
Perihal : **Izin Penelitian** Kabupaten Luwu Timur

Berdasarkan Surat Rekomendasi Tim Teknis Tanggal 07 Januari 2025 Nomor :005/KesbangPol/II/2025, tentang Izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan bahwa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : **AFDHOLIS ZDIKRILLAH**  
Alamat : Dsn. Tuban, Desa Bangun Jaya, Kec. Tomoni  
Tempat / Tgl Lahir : Bangun Jaya / 29 Juni 2003  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Nomor Telepon : 082292671737  
Nomor Induk Mahasiswa : 2102050015  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah – (S1)  
Lembaga : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**  
Bermaksud melakukan Penelitian di daerah/Instansi Bapak/Ibu sebagai syarat penyusunan Skripsi dengan Judul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SDN 170 MULYASARI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN LUWU TIMUR”**

Mulai : **07 Januari 2025 s.d. 07 Maret 2025**

Sehubungan hal tersebut di atas, pada prinsipnya Pemkab Luwu Timur dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Menaati semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta mengindahkan adat istiadat Daerah setempat.
2. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil "Laporan Kegiatan" selambat-lambatnya 7 (tujuh) hari setelah kegiatan dilaksanakan kepada Bupati Luwu Timur Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kabupaten Luwu Timur.
3. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian disampaikan untuk diketahui.

**A.n Bupati Luwu Timur**  
**Pit. KEPALA DINAS PM PTSP**



**SKANDAR MUDA, S.Sos, M.Si**  
Pangkat : Pembina Tk. I. IV/b  
Nip : 19751030 200803 1 001

Tembusan :

1. Bupati Luwu Timur (sebagai Laporan) di Malili;
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik di Malili;
3. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan di Malili;
4. Dekan **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO** di Tempat.

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
(DPMPPTSP)  
KABUPATEN LUWU TIMUR

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

## *Lampiran 2 : Lembar Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN  
PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS *JOYFULL*  
LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SDN 170 MULYASRI  
KECAMATAN TOMONI KABUPATEN LUWU TIMUR**

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd., M.Pd.

**Pekerjaan** : Dosen

**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

### **A. Tujuan**

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul "**pengembangan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran ppkn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**", saya, **Afdholis Zdikrillah**, dengan NIM 21.0205.0015, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap **instrumen yang telah dikembangkan** dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk **mengukur kevalidan** dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

### **B. Petunjuk**

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian :**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Kejelasan judul lembar angket.			✓		
2.	Kejelasan butir pertanyaan.			✓		
3.	Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan.			✓		
4.	Kesesuaian pertanyaan dengan aspek yang diharapkan.			✓		
5.	Kejelasan petunjuk pengisian angket.			✓		
6.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti.			✓		
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang tepat.			✓		
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- Angka 2 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- Angka 3 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- Angka 4 berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, 23 Desember 2024

  
**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 199311282020122014

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS  
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS  
JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SDN 170  
MULYASRI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN LUWU TIMUR**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

**A. Tujuan**

Sehubungan dengan skripsi yang sedang saya susun dengan judul "**pengembangan media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**", saya, **Afdholis Zdikrillah**, dengan NIM 21.0205.0015, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, mengajukan permohonan untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap **instrumen yang telah dikembangkan** dalam penelitian ini. Instrumen yang dimaksud digunakan untuk **mengukur kevalidan** dalam rangka penyusunan skripsi saya. Penilaian Bapak/Ibu sangat penting untuk memastikan kualitas dan keefektifan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**B. Petunjuk**

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (1) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawahan secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian :**

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian :**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian.			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber.			✓		
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap.			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai bahan ajar yang berupa lembar kerja siswa yang akan dikembangkan.			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		

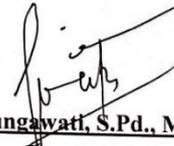
Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

--

**Penilaian Umum:**

- **Angka 1** berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- **Angka 2** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- **Angka 3** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- **Angka 4** berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, 23 Desember 2024



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199311282020122014**

### **Lampiran 3 : Lembar Validasi Instrumen Validasi Produk**

#### **LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN VALIDASI MATERI**

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

#### **Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

#### **Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"

- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

Butir Angket	1	2	3	4
Butir 1			✓	
Butir 2			✓	
Butir 3			✓	
Butir 4			✓	
Butir 5			✓	
Butir 6			✓	
Butir 7			✓	
Butir 8			✓	
Butir 9			✓	
Butir 10			✓	
Butir 11			✓	
Butir 12			✓	
Butir 13			✓	
Butir 14			✓	

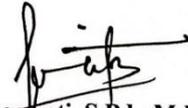
Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Parbaitu Refugit

**Penilaian Umum:**

- **Angka 1** berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- **Angka 2** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- **Angka 3** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- **Angka 4** berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, 20 Januari 2025



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199311282020122014**

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN  
VALIDASI BAHASA**

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

Butir Angket	1	2	3	4
Butir 1			✓	
Butir 2			✓	
Butir 3			✓	
Butir 4			✓	
Butir 5			✓	
Butir 6			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Perbaiki bagian petunjuk

**Penilaian Umum:**

- **Angka 1** berarti instrumen **belum dapat digunakan.**
- **Angka 2** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar.**

- **Angka 3** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- **Angka 4** berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 20 Januari 2025



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199311282020122014**

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN  
VALIDASI MEDIA**

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- i. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- j. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- k. Angka 3 berarti "relevan"
- l. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

Butir Angket	1	2	3	4
Butir 1	✓			
Butir 2			✓	
Butir 3			✓	
Butir 4			✓	
Butir 5			✓	
Butir 6			✓	
Butir 7			✓	
Butir 8			✓	
Butir 9			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Pernyataan No. 1 bagian dari ahli materi

**Penilaian Umum:**

- **Angka 1** berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- **Angka 2** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- **Angka 3** berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- **Angka 4** berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, 20 Januari 2025



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199311282020122014**

## **Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Uji Praktikalitas dan Efektivitas**

### **LEMBAR VALIDASI ANGKET UJI PRAKTIKALITAS GURU**

**Nama Validator** : Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

#### **Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

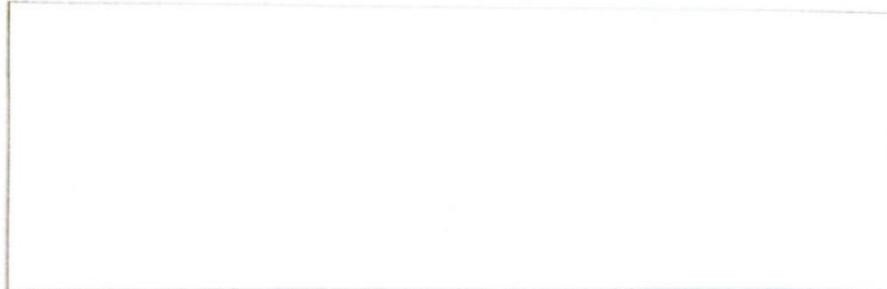
**Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

Butir Angket	1	2	3	4
Butir 1			✓	
Butir 2			✓	
Butir 3			✓	
Butir 4			✓	
Butir 5			✓	
Butir 6			✓	
Butir 7			✓	
Butir 8			✓	
Butir 9			✓	
Butir 10			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 20 Januari 2025

Bungawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199311282020122014

## LEMBAR VALIDASI ANGKET UJI PRAKTIKALITAS SISWA

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.  
Pekerjaan : Dosen  
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

### Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**Keterangan Skala Penilaian:**

- e. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- f. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- g. Angka 3 berarti "relevan"
- h. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**Tabel Penilaian**

Butir Angket	1	2	3	4
Butir 1		✓		
Butir 2			✓	
Butir 3			✓	
Butir 4			✓	
Butir 5				✓
Butir 6			✓	
Butir 7			✓	
Butir 8			✓	
Butir 9			✓	
Butir 10			✓	

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Perbaiki judul instrumen yg original
- Perbaiki petunjuk,
- Beberapa pernyataan harus di revisi kembali

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen **belum dapat digunakan.**
- Angka 2 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar.**
- Angka 3 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil.**
- Angka 4 berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi.**

Palopo, 20 Januari 2025



**Bungawati, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 199311282020122014**

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS  
PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS  
JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn KELAS IV SDN  
170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN  
LUWU TIMUR**

**Nama Validator** : Agustan, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Evaluasi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis zdikrillah, Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**A. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar bapak memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon bapak memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian bapak.
4. Untuk saran revisi, bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

1. Angka 1 berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**C. Tabel Penilaian**

Butir Angket	1	2	3	4
Butir 1				✓
Butir 2				✓
Butir 3				✓
Butir 4				✓
Butir 5			✓	
Butir 6				✓
Butir 7				✓
Butir 8				✓
Butir 9				✓
Butir 10			✗	✓
Butir 11			✓	
Butir 12				✓
Butir 13			✓	
Butir 14				✓

Jika bapak memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

5. usahakan jawaban yang benar tidak mirip
11. Boleh di usahakan untuk tidak sama
13. usahakan agar jawaban jangan kalimat positif sama

**D. Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen **belum dapat digunakan**.
- Angka 2 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi besar**.
- Angka 3 berarti instrumen **dapat digunakan dengan revisi kecil**.
- Angka 4 berarti instrumen **dapat digunakan tanpa revisi**.

Palopo, 24 Januari 2025



Agustan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19900821 202012 1 007

*Lampiran 5 : Lembar Wawancara Guru*

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN  
MEDIA MONOPOLI PANCASILA BERBASIS *JOYFULL LEARNING* DALAM  
PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR**

(Pertanyaan Wawancara untuk Pendidik Kelas IV SDN 170 Mulyasri)

1. Apakah kurikulum saat ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas?
2. Apakah alat pembelajaran seperti papan tulis, proyektor, dan komputer tersedia dan berfungsi dengan baik?
3. Bagaimana cara memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa?
4. Apa saja masalah yang dihadapi dalam menerapkan strategi pembelajaran di kelas?
5. Seberapa aktif siswa dalam pembelajaran PPKn, khususnya materi Pancasila?
6. Apakah siswa antusias saat mendiskusikan nilai-nilai Pancasila?
7. Apakah siswa lebih tertarik pada teori atau praktik dalam mempelajari Pancasila?
8. Media pembelajaran apa yang digunakan dalam pengajaran?
9. Bagaimana cara menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?
10. Seberapa efektif media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi?
11. Apa masalah yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas?
12. Apa yang Anda lakukan untuk mengatasi masalah dalam penggunaan media pembelajaran?
13. Apakah siswa lebih tertarik saat menggunakan media pembelajaran?
14. Apakah media pembelajaran yang ada sudah cukup untuk kebutuhan pembelajaran?
15. Seberapa penting media visual (seperti poster, gambar, atau diagram) untuk menjelaskan materi?
16. media lain yang Anda inginkan untuk memperkaya pembelajaran PPKn, terutama materi Pancasila?
17. Bagaimana media tersebut bisa membantu proses pembelajaran?
18. Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan seperti monopoli?
19. Apakah media pembelajaran berbasis permainan seperti Monopoli Pancasila bisa meningkatkan minat siswa terhadap materi Pancasila? Mengapa?
20. Apa harapan Anda terkait pengembangan media pembelajaran Monopoli Pancasila berbasis joyfull learning di kelas IV?

## Lampiran 6 : Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa

PANCASILA BERBASIS *JOYFULL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN  
LUWU TIMUR

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)

Nama : Berbis Cahista Malarani

**Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas,
4. Catatlah saran dan komentar anda jika menurut anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1. Dalam pelajaran PPKn, guru biasanya menggunakan?...

- a. Buku  
b. Lembar kerja  
c. Gambar  
d. Lainnya: \_\_\_\_\_

2. Saya lebih suka belajar di waktu?...

- a. Pagi  
b. Siang  
c. Malam  
d. Lainnya: \_\_\_\_\_

3. Saya lebih suka belajar di?...

- a. Rumah  
 b. Kelas  
c. Luar kelas

- d. Lainnya: \_\_\_\_\_
4. Saya sulit memahami Pancasila di pelajaran PPKn karena...
- Tidak ada gambar
  - b. Cara guru mengajar tidak cocok
  - c. Kelas terasa membosankan
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
5. Ketika belajar, guru menggunakan cara mengajar?...
- a. Ceramah
  - Tanya jawab
  - c. Diskusi
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
6. Ketika menjelaskan, guru menjelaskan dengan cara?..
- a. Hanya membaca buku
  - Memberikan contoh yang mudah dimengerti
  - c. Menggunakan gambar atau media lain
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
7. Cara guru mengajar Pancasila yang paling saya suka adalah...
- Cerita atau contoh nyata
  - b. Diskusi kelompok
  - c. Bermain
  - d. Hanya membaca buku
8. Media yang membantu saya belajar Pancasila adalah...
- a. Gambar atau poster
  - Video
  - c. Permainan
  - d. Buku
9. Saya suka belajar dengan permainan di kelas...
- Sangat suka
  - b. Suka
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak suka
10. Apakah kamu tertarik belajar Pancasila lewat permainan Monopoli?
- a. Sangat tertarik
  - Tertarik
  - c. Tidak terlalu tertarik
  - d. Tidak tertarik

11. Apakah kamu akan lebih mudah memahami Pancasila dengan permainan?

- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Sulit
- d. Sangat sulit

12. Apakah bermain Monopoli Pancasila akan membuat belajar jadi lebih menyenangkan?

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Tidak setuju
- d. Sangat tidak setuju

13. Apakah kamu lebih suka belajar bersama teman saat bermain Monopoli Pancasila?

- a. Sangat suka
- b. Suka
- c. Tidak terlalu suka
- d. Tidak suka

14. Apakah waktu di kelas cukup untuk bermain Monopoli Pancasila?...

- a. Sangat cukup
- b. Cukup
- c. Tidak cukup
- d. Sangat tidak cukup

15. Apakah kamu tertarik bermain Monopoli Pancasila?...

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Tidak terlalu tertarik
- d. Tidak tertarik

**Lampiran 7 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Materi**

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR**

**Nama Validator** : Agustan, S.Pd., M.Pd.  
**Pekerjaan** : Dosen  
**Bidang Validator** : Ahli Materi

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah, Nim: 21.0205.0015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**A. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.
4. Untuk saran revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka I berarti "kurang relevan"

- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**C. Tabel Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Tujuan pembelajaran yang tercantum sesuai dengan materi yang disajikan dalam media Monopoli Pancasila				✓
2.	Materi disajikan secara sistematis dan mudah diikuti.				✓
3.	Penjelasan dalam materi tidak membingungkan siswa.				✓
4.	Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓
5.	Alur penyampaian materi mengikuti urutan logis dan runtut.				✓
6.	Transisi antarbagian materi berjalan lancar dan terstruktur.				✓
7.	Materi sesuai dengan kurikulum kelas IV SD.				✓
8.	Penyajian materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah untuk siswa kelas IV SD.				✓
9.	Materi mampu menarik perhatian siswa pada tingkat usia yang sesuai.				✓
10.	Informasi dalam materi akurat dan dapat dipercaya.				✓
11.	Materi tidak mengandung kesalahan konsep atau data.			✓	
12.	Contoh yang diberikan relevan dengan materi yang dibahas.			✓	
13.	Ilustrasi dalam materi mendukung pemahaman siswa terhadap konsep.				✓
14.	Materi membantu siswa memahami konsep secara mendalam.				✓

Jika Bapak memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Gambar menepati Pancasila dikembangkan dan sebagian disesuaikan dengan nilai? yang termaktub dalam Pancasila

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 23 Januari 2025



Agustan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19900821 202012 1 007

**Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Bahasa**

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS *JOYFULL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR**

**Nama Validator : Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.**  
**Pekerjaan : Dosen**  
**Bidang Validator : Ahli Bahasa**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**A. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"

- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**C. Tabel Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kalimat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.				✓
2.	Pemilihan kata (diksi) dalam media pembelajaran mudah dipahami siswa.				✓
3.	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan multitafsir.				✓
4.	Penyampaian informasi dalam media pembelajaran terasa alami dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
5.	Media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.				✓
6.	Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.			✓	

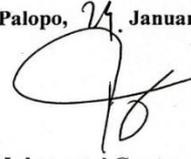
Jika Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Rerbang: -selmai Catatan 1

**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, 21 Januari 2025



**Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.**

**NIP. 19791011 201101 1 003**

**Lampiran 9 : Hasil Uji Validitas Produk oleh Ahli Media**

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS *JOYFULL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR**

**Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah , S.Kom., MT.**

**Pekerjaan : Dosen**

**Bidang Validator : Ahli Media**

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

**A. Petunjuk:**

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

**B. Keterangan Skala Penilaian:**

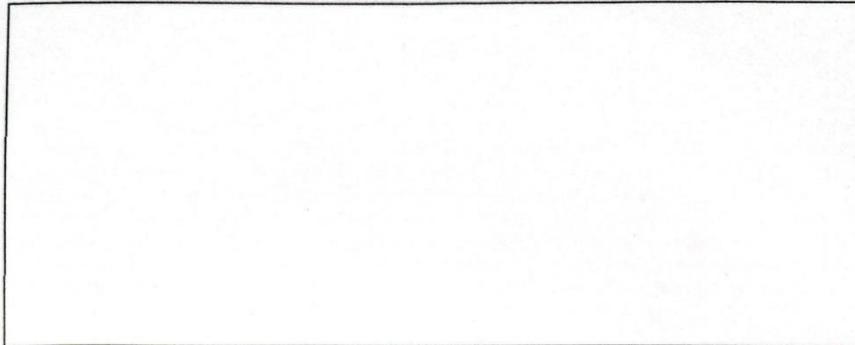
- a. Angka I berarti "kurang relevan"

- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

**C. Tabel Penilaian**

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Ilustrasi dalam media mudah dipahami			✓	
2.	Informasi yang disampaikan sudah akurat dan mudah dipahami			✓	
3.	Desain grafis dan visual menarik dan sesuai dengan usia siswa kelas 4 SD.				✓
4.	Elemen visual (gambar, warna, dan font) mudah dipahami dan mendukung pemahaman materi			✓	
5.	Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan				✓
6.	Mampu mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran				✓
7.	Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman				✓
8.	Petunjuk penggunaan media monopoli Pancasila jelas dan mudah diikuti			✓	
9.	Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami materi lebih baik			✓	

Jika Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.



**Penilaian Umum:**

- Angka 1 berarti instrumen belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- Angka 3 berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- Angka 4 berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Palopo, Januari 2025

**Dr. Hj. Salmilah , S.Kom., MT.  
NIP. 19761210 200501 2 001**





## INFORMASI UMUM PERMAINAN MONOPOLI PANCASILA

### A. Nama Permainan:

Monopoli Pancasila

### B. Jumlah Pemain:

2-6 pemain (dibagi menjadi 4 kelompok)

### C. Tujuan Permainan:

Untuk menguji pengetahuan pemain mengenai Pancasila, tokoh perumus Pancasila, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sambil mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya.

### D. Peralatan Permainan:

1. Papan permainan berbentuk kotak dengan berbagai simbol terkait Pancasila.
2. Pion untuk setiap kelompok.
3. Dadu untuk menentukan giliran.
4. Kartu tantangan dan kesempatan dengan berbagai instruksi.
5. Bintang yang digunakan sebagai skor dalam permainan.

### E. Langkah-Langkah Jalannya Permainan Monopoli Pancasila:

#### 1. Persiapan Awal:

- a. Setiap kelompok memilih pion yang akan digunakan dalam permainan.
- b. Tentukan urutan giliran kelompok dengan cara melempar dadu, giliran di tentukan berdasarkan jumlah angka yang muncul, mulai dari yang terbesar hingga terkecil.
- c. Letakkan semua pion di kotak "Start" pada papan permainan.

#### 2. Giliran Bermain:

- a. Kelompok bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai dengan jumlah angka yang muncul di dadu.
- b. Setelah memindahkan pion, kelompok harus mengikuti instruksi yang ada pada kotak tempat pion berhenti.

#### 3. Jenis Kotak di Papan Permainan:

##### a. Kotak Lambang Pancasila:

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menjelaskan makna
- 2) dari lambang Pancasila yang ada.  
Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.

##### b. Kotak Gambar Tokoh Perumus Pancasila:

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menyebutkan nama tokoh perumus Pancasila yang ada di gambar.
- 2) Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.



**c. Kotak Gambar Penerapan Nilai Pancasila:**

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus menyebutkan sila keberapa gambar tersebut berkaitan, dan menjelaskan kegiatan apa yang sedang dilakukan dalam gambar.
- 2) Jika jawabannya benar, kelompok mendapatkan 1 bintang. Jika salah, tidak mendapatkan bintang.

**d. Kotak Tantangan:**

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus mengambil satu kartu yang berisi instruksi tantangan atau pertanyaan.
- 2) Kelompok harus mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu tersebut.

**e. Kotak Kesempatan:**

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus mengambil satu kartu yang berisi instruksi kesempatan.
- 2) Kelompok harus mengikuti instruksi yang terdapat pada kartu tersebut.

**f. Kotak Kembali ke Star:**

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok harus kembali ke kotak "Start" dan memulai permainan dari awal.
- 2) Namun, jika kelompok memiliki kartu bebas dari kotak kesempatan, mereka dapat menggunakan kartu tersebut untuk menghindari kembali ke kotak Start.

**g. Kotak Penjara:**

- 1) Jika pion berhenti di kotak ini, kelompok tidak dapat melanjutkan permainan.
- 2) Permainan dapat dilanjutkan jika kelompok mengocok dadu dan mendapatkan angka 6, atau menukarkan kartu bebas yang dimiliki untuk keluar dari penjara.

**4. Menentukan Pemenang:**

**a. Permainan berakhir ketika salah satu kelompok mencapai garis finish atau mendapatkan jumlah bintang terbanyak (tergantung pada aturan permainan yang telah disepakati).**

**b. Kelompok dengan jumlah bintang terbanyak atau yang pertama mencapai finish akan menjadi pemenang.**

**F. Langkah-Langkah Jalannya Permainan Monopoli Pancasila:**

1. Setiap kelompok harus berusaha menjawab pertanyaan dengan benar untuk mengumpulkan bintang sebanyak mungkin.
2. Kartu bebas yang diperoleh dari kotak kesempatan dapat membantu kelompok untuk menghindari kerugian.







## Lampiran 11 : Lembar Analisis Kebutuhan Siswa

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI  
PANCASILA BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKN  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN  
LUWU TIMUR**

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)

Nama : Belis Cahya Maharani

**Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas,
4. Catatlah saran dan komentar anda jika menurut anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

**Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.**

1. Dalam pelajaran PPKn, guru biasanya menggunakan?...

- a. Buku  
b. Lembar kerja  
c. Gambar  
d. Lainnya: \_\_\_\_\_

2. Saya lebih suka belajar di waktu?...

- a. Pagi  
b. Siang  
c. Malam  
d. Lainnya: \_\_\_\_\_

3. Saya lebih suka belajar di?...

- a. Rumah  
 b. Kelas  
c. Luar kelas

- d. Lainnya: \_\_\_\_\_
4. Saya sulit memahami Pancasila di pelajaran PPKn karena...
- Tidak ada gambar
  - b. Cara guru mengajar tidak cocok
  - c. Kelas terasa membosankan
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
5. Ketika belajar, guru menggunakan cara mengajar?...
- a. Ceramah
  - Tanya jawab
  - c. Diskusi
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
6. Ketika menjelaskan, guru menjelaskan dengan cara?..
- a. Hanya membaca buku
  - Memberikan contoh yang mudah dimengerti
  - c. Menggunakan gambar atau media lain
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
7. Cara guru mengajar Pancasila yang paling saya suka adalah...
- Cerita atau contoh nyata
  - b. Diskusi kelompok
  - c. Bermain
  - d. Hanya membaca buku
8. Media yang membantu saya belajar Pancasila adalah...
- a. Gambar atau poster
  - Video
  - c. Permainan
  - d. Buku
9. Saya suka belajar dengan permainan di kelas...
- Sangat suka
  - b. Suka
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak suka
10. Apakah kamu tertarik belajar Pancasila lewat permainan Monopoli?
- a. Sangat tertarik
  - Tertarik
  - c. Tidak terlalu tertarik

11. Apakah kamu akan lebih mudah memahami Pancasila dengan permainan?

- Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Sulit
- d. Sangat sulit

12. Apakah bermain Monopoli Pancasila akan membuat belajar jadi lebih menyenangkan?

- Sangat setuju
- b. Setuju
- c. Tidak setuju
- d. Sangat tidak setuju

13. Apakah kamu lebih suka belajar bersama teman saat bermain Monopoli Pancasila?

- Sangat suka
- b. Suka
- c. Tidak terlalu suka
- d. Tidak suka

14. Apakah waktu di kelas cukup untuk bermain Monopoli Pancasila?...

- Sangat cukup
- b. Cukup
- c. Tidak cukup
- d. Sangat tidak cukup

15. Apakah kamu tertarik bermain Monopoli Pancasila?...

- Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Tidak terlalu tertarik
- d. Tidak tertarik

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI  
PANCASILA BERBASIS *JOYFULL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKN  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI KABUPATEN**

**LUWU TIMUR**

(Angket untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)

Nama : ALFISYA .....

**Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pancasila berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran PPKn kelas IV. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar di kelas,
4. Catatlah saran dan komentar anda jika menurut anda terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran materi.

**Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.**

1. Dalam pelajaran PPKn, guru biasanya menggunakan?...
  - a. Buku
  - b. Lembar kerja
  - c. Gambar
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
2. Saya lebih suka belajar di waktu?..
  - a. Pagi
  - b. Siang
  - c. Malam
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
3. Saya lebih suka belajar di?..
  - a. Rumah
  - b. Kelas
  - c. Luar kelas

- d. Lainnya: \_\_\_\_\_
4. Saya sulit memahami Pancasila di pelajaran PPKn karena...
- a. Tidak ada gambar
  - b. Cara guru mengajar tidak cocok
  - c. Kelas terasa membosankan
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
5. Ketika belajar, guru menggunakan cara mengajar?...
- a. Ceramah
  - b. Tanya jawab
  - c. Diskusi
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
6. Ketika menjelaskan, guru menjelaskan dengan cara?..
- a. Hanya membaca buku
  - b. Memberikan contoh yang mudah dimengerti
  - c. Menggunakan gambar atau media lain
  - d. Lainnya: \_\_\_\_\_
7. Cara guru mengajar Pancasila yang paling saya suka adalah...
- a. Cerita atau contoh nyata
  - b. Diskusi kelompok
  - c. Bermain
  - d. Hanya membaca buku
8. Media yang membantu saya belajar Pancasila adalah...
- a. Gambar atau poster
  - b. Video
  - c. Permainan
  - d. Buku
9. Saya suka belajar dengan permainan di kelas...
- a. Sangat suka
  - b. Suka
  - c. Biasa saja
  - d. Tidak suka
10. Apakah kamu tertarik belajar Pancasila lewat permainan Monopoli?
- a. Sangat tertarik
  - b. Tertarik
  - c. Tidak terlalu tertarik
  - d. Tidak tertarik

11. Apakah kamu akan lebih mudah memahami Pancasila dengan permainan?
- a. Sangat mudah
  - b. Mudah
  - c. Sulit
  - d. Sangat sulit
12. Apakah bermain Monopoli Pancasila akan membuat belajar jadi lebih menyenangkan?
- a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Tidak setuju
  - d. Sangat tidak setuju
13. Apakah kamu lebih suka belajar bersama teman saat bermain Monopoli Pancasila?
- a. Sangat suka
  - b. Suka
  - c. Tidak terlalu suka
  - d. Tidak suka
14. Apakah waktu di kelas cukup untuk bermain Monopoli Pancasila?...
- a. Sangat cukup
  - b. Cukup
  - c. Tidak cukup
  - d. Sangat tidak cukup
15. Apakah kamu tertarik bermain Monopoli Pancasila?...
- a. Sangat tertarik
  - b. Tertarik
  - c. Tidak terlalu tertarik
  - d. Tidak tertarik

## Lampiran 12 : Lembar Hasil Uji Praktikalitas Guru

### ANGKET RESPON GURU

Nama Sekolah : SDN 170 Mulyasri  
Nama Guru : Pujiati, S.Pd. Gr. M.Pd.

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.00015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan tersebut.

#### A. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan ibu untuk memberikan respon terhadap media dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

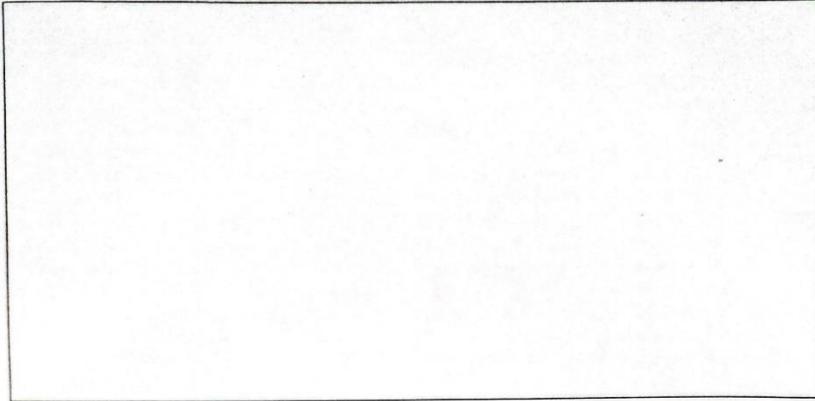
#### B. Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "sangat relevan"

### C. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media pembelajaran mudah dipahami dan digunakan				✓
2.	Penggunaan media monopoli pancasila tidak memakan waktu yang lama				✓
3.	Alat atau bahan yang diperlukan untuk media pembelajaran mudah ditemukan dan tersedia.			✓	
4.	Media monopoli Pancasila dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.				✓
5.	Siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media ini.				✓
6.	Instruksi yang disertakan jelas dan mudah dipahami.				✓
7.	Media pembelajaran ini tahan lama dan tidak cepat rusak.				✓
8.	Penyimpanan media monopoli Pancasila tidak memerlukan tempat yang terlalu besar.				✓
9.	Media monopoli pancasila dapat disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran.				✓
10.	Media monopoli Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.				✓

Jika Bapak/Ibu memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.



**D. Penilaian Umum:**

- **Angka 1** berarti instrumen belum dapat digunakan.
- **Angka 2** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi besar.
- **Angka 3** berarti instrumen dapat digunakan dengan revisi kecil.
- **Angka 4** berarti instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

**Tomoni, Februari 2025**

**Penilai**

Pujiati. Spd. Gr. M.pd.  
(.....)

### Lampiran 13 : Hasil Uji Praktikalitas Siswa

#### ANGKET RESPON SISWA

Nama siswa : hilwa naupaliyah

Kelas : 4B

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.00015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan siswa untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan tersebut.

#### A. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan siswa untuk memberikan respon terhadap media dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar siswa memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon siswa memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian siswa berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon siswa melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian siswa.
4. Untuk saran revisi, siswa dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan siswa dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

#### B. Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "sangat relevan"

C. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media monopoli Pancasila mudah digunakan dalam pembelajaran				✓
2.	Saya merasa waktu yang digunakan untuk menggunakan media pembelajaran tidak terlalu lama.			✓	
3.	Saya merasa alat atau bahan yang diperlukan untuk media pembelajaran mudah ditemukan		✓		
4.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran				✓
5.	Saya merasa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini.		✓		✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru		✓		
7.	Media ini tidak cepat rusak				✓
8.	Menurut saya media ini mudah disimpan setelah digunakan.				✓
9.	Saya merasa media ini dapat digunakan pada materi pelajaran yang berbeda.			✓	
10.	Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.				✓

Jika siswa memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

## ANGKET RESPON SISWA

Nama siswa : FARID ALKAFIZ

Kelas : 1K6

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur**" oleh Afdholis Zdikrillah Nim: 21.0205.00015 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan siswa untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan tersebut.

### A. Petunjuk:

Peneliti meminta kesediaan siswa untuk memberikan respon terhadap media dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar siswa memberikan penilaian terhadap instrumen uji praktikalitas yang telah dibuat melalui lembar yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon siswa memberikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan penilaian siswa berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon siswa melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian siswa.
4. Untuk saran revisi, siswa dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan siswa dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

### B. Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "relevan"
4. Angka 4 berarti "sangat relevan"

C. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Media monopoli Pancasila mudah digunakan dalam pembelajaran				✓
2.	Saya merasa waktu yang digunakan untuk menggunakan media pembelajaran tidak terlalu lama.	✓			✓
3.	Saya merasa alat atau bahan yang diperlukan untuk media pembelajaran mudah ditemukan	✓			
4.	Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran			✓	
5.	Saya merasa lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini.		✓		
6.	Saya tidak mengalami kesulitan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru	✓			✓
7.	Media ini tidak cepat rusak				✓
8.	Menurut saya media ini mudah disimpan setelah digunakan.				✓
9.	Saya merasa media ini dapat digunakan pada materi pelajaran yang berbeda.	✓			
10.	Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.			✓	

Jika siswa memiliki penilaian atau masukan lain yang perlu disampaikan, mohon untuk mencatatnya pada kolom yang tersedia di bawah ini.

## Lampiran 14 : Hasil Pretest Uji Efektivitas Produk

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR  
(Untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)**

Nama : Hilwa noufoliyah

**A. Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal dibawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

**C. Pilihan Ganda**

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1. Apa pengertian dari sila pertama Pancasila, "Ketuhanan Yang Maha Esa"?
  - a. Hidup rukun dengan teman
  - b. Menghormati orang tua
  - c. Percaya dan taat kepada Tuhan sesuai agama masing-masing
  - d. Menyayangi teman dan guru
2. Sikap yang sesuai dengan sila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" adalah...
  - a. Berbagi makanan kepada teman yang membutuhkan
  - b. Membantu membersihkan kelas
  - c. Menghormati pendapat teman saat diskusi
  - d. Berdoa sesuai agama masing-masing
3. Sila ketiga Pancasila, "Persatuan Indonesia", mengajarkan kita untuk...
  - a. Hidup rukun walau berbeda agama, suku, dan budaya
  - b. Selalu mementingkan diri sendiri

- c. Hanya berteman dengan teman yang sama sukunya  
d. Membantu teman saat ujian
4. Lambang sila keempat Pancasila adalah...
- a. Padi dan kapas  
b. Pohon beringin  
 c. Kepala banteng  
d. Bintang
5. Sila kelima, "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia", berarti...
- a. Menyakiti orang lain  
 b. Semua orang mendapat hak dan kewajiban yang sama  
c. Hanya membantu orang kaya  
d. Bekerja hanya untuk diri sendiri
6. Contoh sikap sila pertama adalah...
- a. Berdoa sebelum makan  
b. Bermain dengan semua teman  
c. Membersihkan lingkungan rumah  
d. Memberi bantuan untuk korban bencana
7. Jika ada teman yang berbeda pendapat, sikap yang benar adalah...
- a. Memarahi teman  
 b. Menghormati pendapat teman  
c. Tidak mendengarkan teman  
d. Memaksakan pendapat kita
8. Saat sekolah mengadakan kerja bakti, sikap yang sesuai dengan sila ketiga adalah...
- a. Membiarkan teman bekerja sendiri  
 b. Bekerja sama dengan semua teman  
c. Tidak ikut kerja bakti karena bermain  
d. Hanya membantu teman dekat
9. Siapa tokoh yang pertama kali mengusulkan nama "Pancasila"?
- a. Ir. Soekarno  
b. Mr. Muhammad Yamin  
c. Drs. Moh. Hatta  
d. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
10. Sidang pertama BPUPKI yang membahas dasar negara dilakukan pada tanggal...

- a. 1 Juni 1945
- b. 17 Agustus 1945
- c. 22 Juni 1945
- d. 29 Mei 1945

11. Piagam Jakarta dirumuskan pada tanggal...

- a. 29 Mei 1945
- b. 22 Juni 1945
- c. 1 September 1945
- d. 17 Agustus 1945

12. Ir. Soekarno dikenal sebagai tokoh yang...

- a. Pendiam dan tidak mau bicara
- b. Berani dan pandai berbicara
- c. Hanya mengikuti usulan orang lain
- d. Tidak peduli dengan dasar negara

13. Drs. Moh. Hatta menunjukkan sikap sila kedua, yaitu...

- a. Sombong
- b. Ramah dan suka membantu
- c. Penakut
- d. Tidak disiplin

14. Para perumus Pancasila memiliki tujuan untuk...

- a. Membangun negara tanpa mempedulikan rakyat
- b. Mendirikan negara dengan nilai-nilai luhur bangsa
- c. Membentuk negara yang hanya mementingkan agama tertentu
- d. Mengutamakan kepentingan pribadi

86

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS *JOYFULL LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR  
(Untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)**

Nama : JARID ALHAFIZ.....

**A. Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal dibawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

**C. Pilihan Ganda**

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1. Apa pengertian dari sila pertama Pancasila, "Ketuhanan Yang Maha Esa"?
  - a. Hidup rukun dengan teman
  - b. Menghormati orang tua
  - c. Percaya dan taat kepada Tuhan sesuai agama masing-masing
  - d. Menyayangi teman dan guru
2. Sikap yang sesuai dengan sila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" adalah...
  - a. Berbagi makanan kepada teman yang membutuhkan
  - b. Membantu membersihkan kelas
  - c. Menghormati pendapat teman saat diskusi
  - d. Berdoa sesuai agama masing-masing
3. Sila ketiga Pancasila, "Persatuan Indonesia", mengajarkan kita untuk...
  - a. Hidup rukun walau berbeda agama, suku, dan budaya
  - b. Selalu mementingkan diri sendiri

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR  
(Untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)**

Nama : JARID ALHAFIZ.....

**A. Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal dibawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

**C. Pilihan Ganda**

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1. Apa pengertian dari sila pertama Pancasila, "Ketuhanan Yang Maha Esa"?  
 a. Hidup rukun dengan teman  
 b. Menghormati orang tua  
 c. Percaya dan taat kepada Tuhan sesuai agama masing-masing  
 d. Menyayangi teman dan guru
2. Sikap yang sesuai dengan sila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" adalah...  
 a. Berbagi makanan kepada teman yang membutuhkan  
 b. Membantu membersihkan kelas  
 c. Menghormati pendapat teman saat diskusi  
 d. Berdoa sesuai agama masing-masing
3. Sila ketiga Pancasila, "Persatuan Indonesia", mengajarkan kita untuk...  
 a. Hidup rukun walau berbeda agama, suku, dan budaya  
 b. Selalu mementingkan diri sendiri

- a. 1 Juni 1945
- b. 17 Agustus 1945
- c. 22 Juni 1945
- d. 29 Mei 1945

11. Piagam Jakarta dirumuskan pada tanggal...

- a. 29 Mei 1945
- b. 22 Juni 1945
- c. 1 September 1945
- d. 17 Agustus 1945

12. Ir. Soekarno dikenal sebagai tokoh yang...

- a. Pendiam dan tidak mau bicara
- b. Berani dan pandai berbicara
- c. Hanya mengikuti usulan orang lain
- d. Tidak peduli dengan dasar negara

13. Drs. Moh. Hatta menunjukkan sikap sila kedua, yaitu...

- a. Sombong
- b. Ramah dan suka membantu
- c. Penakut
- d. Tidak disiplin

14. Para perumus Pancasila memiliki tujuan untuk...

- a. Membangun negara tanpa mempedulikan rakyat
- b. Mendirikan negara dengan nilai-nilai luhur bangsa
- c. Membentuk negara yang hanya mementingkan agama tertentu
- d. Mengutamakan kepentingan pribadi

72

## Lampiran 15 : Hasil Posttest Uji Efektivitas Produk

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR  
(Untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)**

Nama : hilwa navfaliyah

**A. Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal dibawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

**C. Pilihan Ganda**

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1. Apa pengertian dari sila pertama Pancasila, "Ketuhanan Yang Maha Esa"?
  - a. Hidup rukun dengan teman
  - b. Menghormati orang tua
  - c. Percaya dan taat kepada Tuhan sesuai agama masing-masing
  - d. Menyayangi teman dan guru
2. Sikap yang sesuai dengan sila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" adalah...
  - a. Berbagi makanan kepada teman yang membutuhkan
  - b. Membantu membersihkan kelas
  - c. Menghormati pendapat teman saat diskusi
  - d. Berdoa sesuai agama masing-masing
3. Sila ketiga Pancasila, "Persatuan Indonesia", mengajarkan kita untuk...
  - a. Hidup rukun walau berbeda agama, suku, dan budaya
  - b. Selalu mementingkan diri sendiri

- c. Hanya berteman dengan teman yang sama sukunya  
d. Membantu teman saat ujian
4. Lambang sila keempat Pancasila adalah...
- a. Padi dan kapas  
b. Pohon beringin  
 c. Kepala banteng  
d. Bintang
5. Sila kelima, "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia", berarti...
- a. Menyakiti orang lain  
 b. Semua orang mendapat hak dan kewajiban yang sama  
c. Hanya membantu orang kaya  
d. Bekerja hanya untuk diri sendiri
6. Contoh sikap sila pertama adalah...
- a. Berdoa sebelum makan  
b. Bermain dengan semua teman  
c. Membersihkan lingkungan rumah  
d. Memberi bantuan untuk korban bencana
7. Jika ada teman yang berbeda pendapat, sikap yang benar adalah...
- a. Memarahi teman  
 b. Menghormati pendapat teman  
c. Tidak mendengarkan teman  
d. Memaksakan pendapat kita
8. Saat sekolah mengadakan kerja bakti, sikap yang sesuai dengan sila ketiga adalah...
- a. Membiarkan teman bekerja sendiri  
 b. Bekerja sama dengan semua teman  
c. Tidak ikut kerja bakti karena bermain  
d. Hanya membantu teman dekat
9. Siapa tokoh yang pertama kali mengusulkan nama "Pancasila"?
- a. Ir. Soekarno  
b. Mr. Muhammad Yamin  
c. Drs. Moh. Hatta  
d. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
10. Sidang pertama BPUPKI yang membahas dasar negara dilakukan pada tanggal...

- a. 1 Juni 1945  
b. 17 Agustus 1945  
c. 22 Juni 1945  
d. 29 Mei 1945
11. Piagam Jakarta dirumuskan pada tanggal...  
a. 29 Mei 1945  
 b. 22 Juni 1945  
c. 1 September 1945  
d. 17 Agustus 1945
12. Ir. Soekarno dikenal sebagai tokoh yang...  
a. Pendiam dan tidak mau bicara  
 b. Berani dan pandai berbicara  
c. Hanya mengikuti usulan orang lain  
d. Tidak peduli dengan dasar negara
13. Drs. Moh. Hatta menunjukkan sikap sila kedua, yaitu...  
a. Sombong  
 b. Ramah dan suka membantu  
c. Penakut  
d. Tidak disiplin
14. Para perumus Pancasila memiliki tujuan untuk...  
a. Membangun negara tanpa mempedulikan rakyat  
 b. Mendirikan negara dengan nilai-nilai luhur bangsa  
c. Membentuk negara yang hanya mementingkan agama tertentu  
d. Mengutamakan kepentingan pribadi

03

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PANCASILA  
BERBASIS JOYFULL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PPKn  
KELAS IV SDN 170 MULYASRI KECAMATAN TOMONI  
KABUPATEN LUWU TIMUR  
(Untuk Siswa Kelas IV SDN 170 Mulyasri)**

Nama : FARID ALHAFIZ

**A. Pengantar :**

Kepada adik-adik kelas IV yang peneliti banggakan. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi soal-soal dibawah ini dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media monopoli pancasila berbasis *joyfull learning*. Untuk partisipasi dari adik-adik, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk :**

1. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti, bila ada yang kurang dipahami mohon ditanyakan.
2. Dimohon adik-adik memberikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan pengetahuan adik-adik.
3. Baca soal dengan seksama dan Pastikan Anda memahami setiap soal dengan baik sebelum menjawab.

**C. Pilihan Ganda**

Pertanyaan harus dijawab dan diisi oleh siswa(i). Berikan tanda silang (X) untuk jawaban yang dipilih.

1.  Apa pengertian dari sila pertama Pancasila, "Ketuhanan Yang Maha Esa"?
  - a.  Hidup rukun dengan teman
  - b.  Menghormati orang tua
  - c.  Percaya dan taat kepada Tuhan sesuai agama masing-masing
  - d.  Menyayangi teman dan guru
2.  Sikap yang sesuai dengan sila kedua, "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab" adalah...
  - a.  Berbagi makanan kepada teman yang membutuhkan
  - b.  Membantu membersihkan kelas
  - c.  Menghormati pendapat teman saat diskusi
  - d.  Berdoa sesuai agama masing-masing
3. Sila ketiga Pancasila, "Persatuan Indonesia", mengajarkan kita untuk...
  - a.  Hidup rukun walau berbeda agama, suku, dan budaya
  - b.  Selalu mementingkan diri sendiri

- c. Hanya berteman dengan teman yang sama sukunya  
d. Membantu teman saat ujian
4. Lambang sila keempat Pancasila adalah...
- a. Padi dan kapas  
b. Pohon beringin  
 c. Kepala banteng  
d. Bintang
5. Sila kelima, "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia", berarti...
- a. Menyakiti orang lain  
 b. Semua orang mendapat hak dan kewajiban yang sama  
c. Hanya membantu orang kaya  
d. Bekerja hanya untuk diri sendiri
6. Contoh sikap sila pertama adalah...
- a. Berdoa sebelum makan  
b. Bermain dengan semua teman  
c. Membersihkan lingkungan rumah  
 d. Memberi bantuan untuk korban bencana
7. Jika ada teman yang berbeda pendapat, sikap yang benar adalah...
- a. Memarahi teman  
 b. Menghormati pendapat teman  
c. Tidak mendengarkan teman  
d. Memaksakan pendapat kita
8. Saat sekolah mengadakan kerja bakti, sikap yang sesuai dengan sila ketiga adalah...
- a. Membiarkan teman bekerja sendiri  
 b. Bekerja sama dengan semua teman  
c. Tidak ikut kerja bakti karena bermain  
d. Hanya membantu teman dekat
9. Siapa tokoh yang pertama kali mengusulkan nama "Pancasila"?
- a. Ir. Soekarno  
b. Mr. Muhammad Yamin  
c. Drs. Moh. Hatta  
d. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
10. Sidang pertama BPUPKI yang membahas dasar negara dilakukan pada tanggal...

- a. 1 Juni 1945
- b. 17 Agustus 1945
- c. 22 Juni 1945
- d. 29 Mei 1945

11. Piagam Jakarta dirumuskan pada tanggal...

- a. 29 Mei 1945
- b. 22 Juni 1945
- c. 1 September 1945
- d. 17 Agustus 1945

12. Ir. Soekarno dikenal sebagai tokoh yang...

- a. Pendiam dan tidak mau bicara
- b. Berani dan pandai berbicara
- c. Hanya mengikuti usulan orang lain
- d. Tidak peduli dengan dasar negara

13. Drs. Moh. Hatta menunjukkan sikap sila kedua, yaitu...

- a. Sombong
- b. Ramah dan suka membantu
- c. Penakut
- d. Tidak disiplin

14. Para perumus Pancasila memiliki tujuan untuk...

- a. Membangun negara tanpa mempedulikan rakyat
- b. Mendirikan negara dengan nilai-nilai luhur bangsa
- c. Membentuk negara yang hanya mementingkan agama tertentu
- d. Mengutamakan kepentingan pribadi

79

*Lampiran 16 : hasil validasi ahli media*

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bobot Penilaian	Catatan
1	Tampilan	Ilustrasi dalam media mudah dipahami	3	Valid
2		Informasi yang disampaikan sudah akurat dan mudah dipahami	3	Valid
3		Desain grafis dan visual menarik dan sesuai dengan usia siswa kelas 4 SD.	4	Sangat Valid
4		Elemen visual (gambar, warna, dan font) mudah dipahami dan mendukung pemahaman materi	3	Valid
5	Kualitas	Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan	4	Sangat Valid
6		Mampu mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran	4	Sangat Valid
7		Mendorong siswa untuk bekerja sama dengan	4	Sangat Valid

8	teman Petunjuk penggunaan media monopoli Pancasila jelas dan mudah diikuti	3	Valid
9	Memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa memahami materi lebih baik	3	Valid
Total Skor		31	
Rata- rata Skor		3,44	
Persentase Skor		86,11	
Kategori		Sangat Valid	

*Lampiran 17 : hasil validasi ahli materi*

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bobot Penilaian	Keterangan
1	Penyajian Materi	Tujuan pembelajaran yang tercantum sesuai dengan materi yang disajikan dalam media Monopoli Pancasila	4	Sangat Valid
2		Materi disajikan secara sistematis dan mudah diikuti.	4	Sangat Valid
3		Penjelasan dalam materi tidak membingungkan siswa.	4	Sangat Valid
4		Bahasa yang digunakan dalam materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	Sangat Valid
5		Alur penyampaian materi mengikuti urutan logis dan runtut.	4	Sangat Valid
6		Transisi antarbagian materi berjalan lancar dan terstruktur.	4	Sangat Valid
7		Materi sesuai dengan kurikulum kelas IV SD.	4	Sangat Valid
8	Kualitas Materi	Penyajian materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah untuk siswa kelas IV SD.	4	Sangat Valid
9		Materi mampu menarik perhatian siswa pada tingkat usia yang sesuai.	4	Sangat Valid

10	Informasi dalam materi akurat dan dapat dipercaya.	4	Sangat Valid
11	Materi tidak mengandung kesalahan konsep atau data.	3	Valid
12	Contoh yang diberikan relevan dengan materi yang dibahas.	3	Valid
13	Ilustrasi dalam materi mendukung pemahaman siswa terhadap konsep.	4	Sangat Valid
14	Materi membantu siswa memahami konsep secara mendalam.	4	Sangat Valid
Total Skor		54	
Rata- rata Skor		3,85	
Persentase Skor		96,42	
Kategori		Sangat Valid	

*Lampiran 18 : hasil validasi ahli Bahasa*

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Bobot Penilaian	Keterangan
1		Kalimat dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tata bahasa yang baik dan benar.	4	Sangat Valid
2		Pemilihan kata (diksi) dalam media pembelajaran mudah dipahami siswa.	4	Sangat Valid
3	Kevalidan Bahasa	Struktur kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan multitafsir.	4	Sangat Valid
4		Penyampaian informasi dalam media pembelajaran terasa alami dan mudah dipahami oleh siswa.	3	Valid
5		Media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.	4	Sangat Valid
6		Teks yang digunakan dalam media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.	3	Valid
Total Skor			22	
Rata-rata Skor			3,67	
Persentase Skor			91,67	
kategori			Sangat Valid	

*Lampiran 19 : Dokumentasi*

1. Analisis kebutuhan



## 2. Uji coba produk



## 3. Uji kepraktisan



#### 4. Uji efektifitas



#### 5. Penyerahan media



*Lampiran 20 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian*

 **PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UPT SD NEGERI 170 MULYASRI**  
**KECAMATAN TOMONI**  
*Jl. Pendidikan, Desa Mulyasri, Kec. Tomoni, Kode.Pos : 92972*



---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 421.2/009/SDN170/ML/TM/LT/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PARTU, S.Pd  
NIP : 196706051988031017  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : AFDHOLIS ZDIKRILLAH  
NIM : 2102050015  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Desa Bangun Jaya, Kec. Tomoni, Kab. Luwu Timur

Telah melaksanakan penelitian di UPT SD Negeri 170 Mulyasri dari tanggal 10 Januari 2025 sampai dengan tanggal 20 Februari 2025 dengan judul: "**Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis Joyfull Learning Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri**" Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur .

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat dengan sesungguhnya dan dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Mulyasri, 20 Februari 2025  
Kepala Sekolah/Pimpinan

  
**PARTU, S.Pd**  
NIP. 196706051988031017

CS Dipindai dengan CamScanner

*Lampiran 21 : Surat Keterangan Penyerahan Produk*



**PEMERINTAH KABUPATEN LUWU TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SD NEGERI 170 MULYASRI  
KECAMATAN TOMONI**



*Jl. Pendidikan, Desa Mulyasri, Kec. Tomoni, Kode. Pos : 92972*

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2/010/SDN170/ML/TM/LT/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PARTU, S.Pd  
NIP : 196706051988031017  
Jabatan : Kepala Sekolah

Kami pihak sekolah benar-benar telah menerima produk media pembelajaran monopoli pancasila berbasis joyfull learning dari mahasiswa yang sedang penelitian di sekolah kami:

Nama : AFDHOLIS ZDIKRILLAH  
Jenis kelamin : laki-laki  
Tempat tanggal lahir : bangun jaya, 29 juni 2003  
NIM : 2102050015  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : tarbiyah dan ilmu keguruan  
Pekerjaan : mahasiswa  
Alamat : Desa Bangun Jaya, Kecamatan Tomoni, Kabupaten Luwu Timur

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat dengan sesungguhnya dan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Mulyasri, 20 Februari 2025  
Kepala Sekolah/Pimpinan

**PARTU, S.Pd**  
NIP. 196706051988031017

*Lampiran 22 : Surat Keterangan Mampu Membaca Al-Qur'an*



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADARSAH IBTIDAIYAH**

Jln. Agatis, Kel. Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914  
Email: [ftik@iainpalopo.ac.id](mailto:ftik@iainpalopo.ac.id) Web: [www.ftik-iainpalopo.ac.id](http://www.ftik-iainpalopo.ac.id)

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TES BACA AL-QURAN**

Saya sebagai Pembimbing Akademik mahasiswa atas nama:

Nama Lengkap : Afdholis Zdikrillah

NIM : 2102050015

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan\*:

- Lulus**  
 **Lulus Bersyarat** (*tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an*)  
 **Tidak Lulus**

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian\*:

- Proposal**  
 **Seminar Hasil**  
 **Munaqasyah**

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Prodi,

Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

NIP 197910112011011003

Palopo, 09 April 2025

Pembimbing Akademik,

Dr. Baderiah, M.Ag.

NIP 19700301 200003 2 003

## RIWAYAT HIDUP



Afdholis zdikrillah, lahir di Desa Bangun Jaya, Kec. Tomoni, Kab. Luwu Timur pada tanggal 29 juni 2003. Penulis merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara dari pasangan ayahanda “Sumijo” dan ibunda “nasikem”. Saat ini, penulis bertempat tinggal di desa bangun jaya, kec. Tomoni, kab. Luwu timur. Penulis pertama kali menempuh Pendidikan pada umur 7 tahun di SDN 178 Tuban, Desa Bangun jaya, Kec. Tomoni, Kab. Luwu Tomoni dan selesai pada tahun 2015. Pendidikan SMP diselesaikan pada tahun 2018 di SMPN 1 Tomoni dan melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas tepatnya di SMAN 8 Luwu Timur dengan mengambil jurusan MIPA yang diselesaikan pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis mendaftarkan diri di kampus IAIN Palopo pada jalur SPAN-PTKIN dan diterima pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah SWT. usaha dan disertai doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas akademik di Institut Agama Islam Negeri Palopo. Alhamdulillah pada tahun 2025, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi berjudul “Pengembangan Media Monopoli Pancasila Berbasis *Joyfull Learning* Dalam Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 170 Mulyasri Kecamatan Tomoni Kabupaten Luwu Timur.”

Alamat *e-mail* penulis: [2102549470@iainpalopo.ac.id](mailto:2102549470@iainpalopo.ac.id)