

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MONOPOLI MATERI
NILAI – NILAI PANCASILA DI KELAS V SDN 243
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizka

NIM : 06131281924027

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS V SDN 243
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizka

NIM: 06131281924027

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS V SDN 243
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizka

NIM: 06131281924027

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Pembimbing,



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

Mengetahui,

Ketua Jurusan



**Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001**

Koordinator Program Studi



**Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS V SDN 243
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizka

NIM: 06131281924027

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 14 November 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd

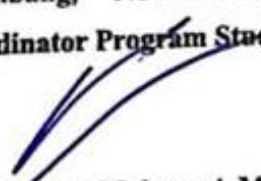
2. Anggota : Vina Amilia Suganda M, M.Pd.



Two handwritten signatures in blue ink, one above the other, each underlined with a horizontal line.

Palembang, November 2022

Koordinator Program Studi



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

A handwritten signature in blue ink, underlined with a horizontal line.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka

NIM : 06131281924027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas V SDN 243 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2022

Yang membuat pernyataan,



Rizka

NIM. 06131281924027

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas V SDN 243 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd. dan Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., Ketua dan Sekretaris Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Vina Amilia Suganda M, M.Pd., Anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dari pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, November 2022

Penulis,

Rizka

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil'Alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan saya nikmat kesehatan, kesempatan, dan ilmu hingga saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 PGSD di Universitas Sriwijaya. Begitu banyak pihak yang telah membantu saya baik secara moril dan materil yang telah menghantarkan saya pada proses yang tidak singkat ini, saya ucapkan terima kasih untuk segala bantuan yang telah diberikan semoga Allah SWT akan membalas kebaikan tersebut baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, penulisan ucapan terima kasih ini dipersembahkan penulis untuk:

- ✚ Kedua orang tua saya, mama dan papa saya tercinta yang telah membesarkan, memberikan cinta dan kasih sayang, selalu mendoakan saya, selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya, memberikan motivasi juga dukungan, serta mengajarkan saya banyak hal tentang kehidupan dan yang selalu ada disaat keluarganya membutuhkan.
- ✚ Dosen pembimbing, Ibu Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan, menyempatkan waktu, dan memberikan masukan serta motivasi untuk saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik.
- ✚ Seluruh dosen FKIP PGSD Universitas Sriwijaya, yang telah senantiasa memberikan banyak ilmu pengetahuan, cinta, pengalaman, dan pembelajaran bagi saya dari awal perkuliahan hingga sekarang.
- ✚ Saudara saya, yang telah mengajarkan arti kesabaran, selalu ada saat saya membutuhkan, dan terus memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ✚ Sahabat saya, Nurra, Phia, Sapna, dan Inge yang selalu menjadi teman cerita tentang segala hal, saling memberikan nasihat, menghibur, dan selalu saling membantu serta menguatkan dalam penyusunan skripsi ini sehingga saya merasa lebih semangat dan nyaman untuk kuliah setiap harinya.
- ✚ Ericco, A.P.B.C., yang telah memberikan semangat, selalu mendengarkan keluh kesah, menghibur saya ketika sedih, serta selalu ada saat saya membutuhkan.

- ✚ Teman-teman PGSD Universitas Sriwijaya Angkatan 2019, yang saling memberikan informasi, bantuan berupa saran serta masukan selama pendidikan.
- ✚ Keluarga besar SDN 243 Palembang, yang telah memberikan izin serta bantuan selama penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

MOTTO

“ Bukan karena kita yang HEBAT,
tetapi karena ALLAH yang memudahkan urusan kita ”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengembangan	6

2.1.1 Pengertian Pengembangan	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.2.3 Peran Media Pembelajaran.....	8
2.2.4 Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media Monopoli Pancasila di Sekolah Dasar	11
2.3.1 Pengertian Media Monopoli.....	11
2.3.2 Media Pembelajaran Monopoli Pancasila	11
2.4 Pembelajaran Tematik	13
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	13
2.4.2 Landasan Pembelajaran Tematik	14
2.4.3 Prinsip Pembelajaran Tematik	15
2.4.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik	15
2.5 Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembelajaran Tematik	16
2.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	16
2.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	17
2.5.3 Materi Nilai-Nilai Pancasila	19
2.6 Penelitian Relevan	20
2.7 Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Model Pengembangan.....	24
3.3 Prosedur Penelitian.....	25
3.3.1 Tahap <i>Define</i>	26
3.3.2 Tahap <i>Design</i>	26
3.3.3 Tahap <i>Develop</i>	28
3.4 Pelaksanaan Penelitian	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Tahap <i>Define</i>	40
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	44
4.1.3 Tahap <i>Develop</i>	55
4.2 Pembahasan.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Inti Kelas V	19
Tabel 2 Kompetensi Dasar PKn dalam Subtema 1	20
Tabel 3 Kisi-kisi Desain Produk Awal Pengembangan Media	27
Tabel 4 Pedoman Wawancara Guru Kelas V	31
Tabel 5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	32
Tabel 7 Kisi-kisi Angket Validasi Guru.....	33
Tabel 8 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	33
Tabel 9 Lembar Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 10 Lembar Validasi Ahli Materi	35
Tabel 11 Lembar Validasi Ahli Guru.....	35
Tabel 12 Kriteria Penilaian Angket Validasi	36
Tabel 13 Kriteria Persentase Hasil Penilaian Validasi	37
Tabel 14 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	37
Tabel 15 Kriteria Persentase Hasil Penilaian Angket Peserta Didik.....	39
Tabel 16 Hasil Wawancara.....	42
Tabel 17 Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	43
Tabel 18 Penyusunan Penilaian Angket Validasi Media	44
Tabel 19 Penyusunan Penilaian Angket Validasi Materi.....	45
Tabel 20 Penyusunan Penilaian Angket Validasi Guru	47
Tabel 21 Kriteria Penilaian.....	48
Tabel 22 Penyusunan Penilaian Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 23 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 24 Hasil Validasi Ahli Materi	57
Tabel 25 Hasil Validasi Guru.....	58
Tabel 26 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran	60
Tabel 27 Revisi Produk Segi Media.....	61
Tabel 28 Revisi Produk Segi Materi	62
Tabel 29 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap 1	64

Tabel 30 Hasil Angket Respon Peserta Dididk Uji Coba Tahap 1	65
Tabel 31 Responden Pengisian Angket Uji Coba Tahap 2	67
Tabel 32 Hasil Angket Respon Peserta Dididk Uji Coba Tahap 2	68
Tabel 33 Hasil Rekapitulasi Uji Coba	68
Tabel 34 Hasil Rekapitulasi Uji Kelayakan dan Uji Kepraktisan	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Berpikir	22
Gambar 2 Tahapan Model 3D	24
Gambar 3 Tahapan Model 3D	24
Gambar 4 Prosedur Pengembangan Model 3D	25
Gambar 5 Tampilan Petak Permainan Media Monopoli	50
Gambar 6 Cover Media Monopoli	53
Gambar 7 Cover Buku Panduan Penggunaan	53
Gambar 8 Petak Permainan Media Monopoli	54
Gambar 9 Bank Kartu Media Monopoli.....	54
Gambar 10 Uji Coba Tahap 1.....	64
Gambar 11 Uji Coba Tahap 2.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	77
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi.....	78
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya.....	80
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	81
Lampiran 5 SK Izin Penelitian dari Kesbangpol Kota Palembang	82
Lampiran 6 SK Selesai Penelitian dari SDN 243 Palembang	83
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	84
Lampiran 8 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	85
Lampiran 9 Revisi Ahli Media	87
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 11 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	89
Lampiran 12 Revisi Ahli Materi	91
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Guru	92
Lampiran 14 Hasil Angket Validasi Guru.....	93
Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Tahap I	95
Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Tahap II	99
Lampiran 17 Dokumentasi	115
Lampiran 18 Bukti Cek Plagiat	116
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi	118
Lampiran 20 Tabel Perbaikan Ujian Skripsi	123
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Ujian Skripsi	130
Lampiran 21 Izin Penjilidan	131

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS V SDN 243
PALEMBANG**

Oleh
Rizka

06131281924027@student.unsri.ac.id

Dosen Pembimbing : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli materi nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN 243 Palembang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 3D (*Define, Design dan Develop*). Hasil rekapitulasi nilai validasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan praktisi guru adalah 96,6% termasuk kategori sangat layak. Hasil rekapitulasi nilai uji coba peserta didik tahap pertama dan tahap kedua adalah 99,3% termasuk kategori sangat praktis. Dari hasil tersebut, bahwa media pembelajaran monopoli materi nilai-nilai Pancasila layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Untuk selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Monopoli, Nilai-Nilai Pancasila

**DEVELOPMENT OF MONOPOLY LEARNING MEDIA
FOR PANCASILA VALUES IN CLASS V SDN 243
PALEMBANG**

By
Rizka

06131281924027@student.unsri.ac.id

Supervisor : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

*Elementary School Teacher Education Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Sriwijaya University*

ABSTRACT

This study developed a monopoly learning media for Pancasila values in class V at SDN 243 Palembang. This study aims to determine the level of feasibility and practicality of the developed learning media. This study uses a 3D development model (Define, Design and Develop). The results of the recapitulation of the validation scores obtained from media experts, material experts, and teacher practitioners are 96.6% including the very feasible category. The results of the recapitulation of the test scores of the first and second stage students were 99.3%, including the very practical category. From these results, that monopoly learning media material Pancasila values is feasible and practical to use in learning. In the future, it is hoped that this learning media can be used in learning in elementary schools.

Keywords : *Development, Learning Media, Monopoly, Pancasila Values*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Pendidikan Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Hal tersebut dapat didukung dengan adanya kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19, mengemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan

Pengetahuan, keterampilan, dan sikap adalah aspek yang ditekankan kurikulum 2013 pada perkembangan kompetensi peserta didik. Proses pencapaian pembelajaran di Sekolah Dasar memadukan ketiga aspek tersebut melalui pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Tematik terpadu menggunakan pembelajaran tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan lingkungan sekitarnya (Sari, dkk., 2018). Hal itu menjadikan pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran tematik terpadu ini sebagai pendekatan kurikulum 2013 SD. Pembelajaran tematik terpadu hanya berlaku untuk kelas I sampai kelas VI. Dalam pembelajaran tematik terpadu hanya berfokus pada tema alam dan kehidupan manusia seperti, Bahasa Indonesia, Pkn, Seni Budaya, Penjasorkes (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), IPA, IPS, dan Matematika. Seperti mata pelajaran agama tidak menggunakan pembelajaran berbasis tema atau pembelajaran tematik terpadu.

Buku tematik pada tingkat kelas V semester I terdapat 5 tema, yaitu Organ Gerak Hewan, dan Manusia, Udara Bersih Bagi Kesehatan, Makanan Sehat, Sehat Itu Penting, dan Ekosistem. Tema pertama di kelas V adalah Organ Gerak Hewan dan Manusia. Tema organ gerak hewan dan manusia ini terdiri dari 3 subtema. Pada subtema 1 tema organ gerak hewan dan manusia ini memuat 6 mata pelajaran salah satunya Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada subtema ini berada pada pembelajaran 3 dan 4, yang membahas mengenai nilai-nilai setiap sila pada Pancasila serta implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang menyoroti perkembangan peserta didik yang berbeda-beda baik dari segi agama, sosial budaya, bahasa, dan jati diri agar menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Adawiyah, dkk., 2021). Oleh karena itu, Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan haruslah dikemas sedemikian rupa misalnya dengan pemberian contoh perilaku dalam proses penanaman nilai, pemberian contoh nyata, serta menggunakan sumber belajar yang tepat termasuk penggunaan media belajar yang menarik dalam penyampaian materinya agar pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan terwujud dalam bentuk peserta didik yang memiliki jati diri Pancasila yang paham tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara serta mampu menghargai keberagaman (Halimah, 2018:35).

Makna nilai-nilai Pancasila mengajarkan dan memahami dasar negara dengan membentuk karakter peserta didik dalam kegiatan sehari-hari baik diluar sekolah maupun di dalam lingkungan sekolah. Hal itu mendorong guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dalam menumbuhkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Salah satu caranya yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat mengaktifkan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN 243 Palembang, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila masih terbatas dan kurang bervariasi, bahkan pembelajaran hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Media pembelajaran

yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran hanya sebuah gambar atau poster mengenai sila-sila Pancasila. Hal tersebut tentu mendorong diperlukannya media pembelajaran yang menarik, serta dapat membantu mengembangkan kemampuan pemahaman konsep Pancasila peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan pada kelas V, namun dapat juga digunakan pada setiap kelas yang membahas mengenai nilai-nilai Pancasila.

Media pembelajaran berupa permainan merupakan media belajar yang menarik dan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terampil dalam kegiatan pembelajaran (Maisyarah dan Firman, 2019). Media pembelajaran yang dapat digunakan misalnya media monopoli. Media monopoli dapat digunakan sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar, mengasah kemampuan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan menambah rasa percaya diri peserta didik, karena media monopoli dipadukan dengan permainan sehingga kegiatan pembelajaran akan semakin bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti, dkk. (2017) menjelaskan bahwa permainan monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran, selain itu dengan permainan monopoli ini anak-anak merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan monopoli sehingga meningkatkan minat, keaktifan belajar serta meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran. Lebih lanjut, hasil temuan terbaru dari Maulida (2017) menunjukkan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas V SDN 243 Palembang”. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media belajar yang menarik, menyenangkan serta memberikan pemahaman konsep Pancasila pada peserta didik. Media pembelajaran ini juga dirancang sesuai dengan karakter peserta didik yang suka bermain dan berkelompok, sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, Adapun rumusan masalah yang disimpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran monopoli materi nilai-nilai Pancasila pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 243 Palembang?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran monopoli materi nilai-nilai Pancasila pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 243 Palembang?
3. Bagaimana kepraktisan produk media pembelajaran monopoli materi nilai-nilai Pancasila pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 243 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan cara mengembangkan media pembelajaran monopoli materi nilai-nilai Pancasila pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 243 Palembang.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran monopoli pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 243 Palembang.
3. Mendeskripsikan kepraktisan produk media pembelajaran monopoli pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 di kelas V SDN 243 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan oleh guru dengan bantuan media pembelajaran monopoli dan menjadikan motivasi belajar peserta didik lebih tinggi dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai pengalaman yang menambah wawasan serta kreatifitas terutama mengenai cara mengembangkan media pembelajaran.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan lagi dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3): 9026-9033.
- Aghni, R., I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 26(1): 98-107.
- Ainin, M. (2017). Penelitian pengembangan dalam bahasa Arab. *Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra*. 7(2): 96-110.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*. 2(1): 586-595.
- Damri, Putra, F., E. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana.
- Fitriyawany. (2013). Penggunaan media permainan monopoli melalui pembelajaran kooperatif pada mahasiswa fisika fakultas tarbiyah dengan konsep tata surya. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 13(2): 223-239.
- Halimah, L. (2018). *Pendidikan kewarganegaraan & kosmopolitan*. Yogyakarta: Goyesen Publishing.
- Hamid, M., A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2): 129-150.
- Hartono, J. (2018). *Metode pengumpulan dan teknik analisis data*. Yogyakarta: Andi.
- Hodiyanto, Darma, Y., & Putra, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(2): 323-334.
- Insani, G., N. (2021). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3): 8153-8160.
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, M., A., Azizan, N. (2020). *Pembelajaran tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Magdalena, I., Haq, A., S., Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri bojong 3 pinang. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*. 2(3): 418-430.

- Majid, A. (2017). *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryanto. (2017). *Buku guru Tema 1 organ gerak hewan dan manusia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Maulida, A. (2017). Pengembangan media monopoli peta budaya berbasis pengetahuan budaya banyumasan pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dasar. *Tesis*. Purwokerto: UMP.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(2): 95-105.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. E., & Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. 15(1): 1-8).
- Oktavianti, Ika & Ratnasari, Y. (2017). Permainan Monopoli Engklek Jelajah Budaya Pati Untuk Pembelajaran Tematik. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muria Kudus*, 63–71.
- Parsianti, I., Rosyianti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan media pembelajaran monopoli aritmatika (monika) pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. 6(2): 133-140.
- Pemerintah Indonesia, Undang-undang (UU) tentang Sistem Pendidikan Nasional, <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>. Diakses pada 26 Agustus 2022.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. 14(1): 1-13.
- Putri, Z. F., Wahyudi, A., Muyana, S., Prasetiawan H., Amirudin M. (2022). Pengembangan media permainan monopoli topeng Cirebon dalam bimbingan kelompok tentang kontrol diri siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kapetakan. *JCOSE (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*. 4(2): 35-46.
- Risma, Bua, A. T., Kartini, & Annisa, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada tema ekosistem untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 3(2): 92-100.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (research and development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. 3(12): 1572-1582.
- Sutarti, T., Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Depublish.

- Syaifuddin, M. (2017). Implementasi pembelajaran tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*. 2(2): 139-144.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 103-114.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2017). Pengembangan media monergi (monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep ipa siswa SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. 4(2): 136-144.
- Utami, T. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis multikultural untuk meningkatkan pemahaman konsep pkn dan sikap cinta tanah air siswa kelas IV A SD egeri Jageran. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 10(2): 202-212.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, penelitian Tindakan kelas (PTK), research and development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *JIP: Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 5(2): 274-284.