

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI AGAMA
KATOLIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK PADA MATERI
TERLIBAT DALAM HIDUP MENGGEREJA KELAS V
DI SDK ST. BAVO MADIUN**

SKRIPSI SARJANA STRATA SATU (S-1)



PATRESIA DITA ANGGRAINI

193064

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2023**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI AGAMA
KATOLIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK PADA MATERI
TERLIBAT DALAM HIDUP MENGGEREJA KELAS V
DI SDK ST. BAVO MADIUN**

SKRIPSI SARJANA STRATA SATU (S-1)



PATRESIA DITA ANGGRAINI

193064

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
WIDYA YUWANA
MADIUN
2023**

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Patresia Dita Anggraini
NPM	: 193064
Program Studi	: Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi	: Strata 1 (S-1)
Judul Skripsi	: Pengembangan Permainan Monopoli agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V Di SDK St. Bavo Madiun

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun baik di **STKIP WIDYA YUWANA** maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun, 09-08-2023



Yang Menyatakan,


Patresia Dita Anggraini

NPM: 193064

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul: Pengembangan Permainan Monopoli Agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V Di SDK St. Bavo Madiun yang ditulis oleh Patresia Dita Anggraini telah diterima dan disetujui untuk diuji

Pada tanggal 13 Juli 2023

Oleh:

Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI
AGAMA KATOLIK SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
KATOLIK PADA MATERI TERLIBAT
DALAM HIDUP MENGGEREJA KELAS V DI
SDK ST. BAVO MADIUN

Oleh : PATRESIA DITA ANGGRAINI

NPM : 193064

Telah diuji dan dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~ untuk memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan Program Studi Ilmu Pendidikan Teologi Sarjana Strata Satu di STKIP Widya Yuwana Madiun.

Pada : Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

Dengan Nilai

: A

Madiun, 9 Agustus 2023

Ketua Penguji : Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed

Anggota : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd



Ketua STKIP Widya Yuwana

Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V Di SDK St. Bavo Madiun.” Saya persembahkan bagi:

1. Bunda Maria yang menjadi tempat cerita dan berkeluh kesah setiap malam serta Tuhan Yesus Kristus yang setiap saat selalu memberkati dan memberikan kekuatan dalam setiap perjuangan hingga saat ini.
2. Diri sendiri karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada di titik ini.
3. Orang tua tercinta, Bapak Yohanes Wasiran dan Ibu Elisabet Painah yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, semangat, dukungan yang tulus dan menjadi sumber semangat.
4. Saudara-saudari saya yang selalu mendukung, menghibur, dan membantu saya selama menjadi mahasiswa di Madiun.
5. Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang membimbing dengan penuh rasa sabar dan perhatian serta terus memotivasi untuk bekerja keras dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun sebagai wadah yang telah memberikan banyak pengajaran dan pelajaran.

HALAMAN MOTTO

(Filipi 4:13)

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku”

Ucapan hanya sekedar pemanis, tindakan adalah bukti nyata. Jika seseorang mengatakan mencintaimu namun tindakannya membuatmu ragu, itu bukan cinta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan atas berkat, penyertaan, dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Pendidikan Teologi di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V Di SDK St. Bavo Madiun.” Seluruh proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis.
2. Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc selaku ketua STKIP Widya Madiun
3. Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, semangat, motivasi, serta dukungan dalam proses penyelesaian skripsi.
4. Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed selaku dosen penguji skripsi.
5. Beasiswa Bidikmisi yang telah memberikan bantuan finansial kepada peneliti selama kuliah hingga pada penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Yohanes Wasiran, Ibu Elisabet Painah, Kakak Kristina Dwi Lestari, Fransiska Eni Anggi Safitri, Antonius Heru Andrianto, serta

kakak-kakak ipar yang selalu memberikan doa, motivasi dukungan finansial kepada peneliti.

7. Yacobus Luntoro, S.Pd selaku guru Agama Katolik SDK Santo Bavo Madiun yang memberikan kesempatan dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas lima SDK St. Bavo Madiun yang telah memberikan kesempatan dan bersedia menjadi subjek penelitian bagi peneliti.
9. Br. Andreas, CSA, Br. Flori, CSA, Br. Neri, CSA selaku pendamping di Rumah Bina Karya Ilahi yang selalu membimbing, membina, mendukung, memotivasi, dan mendoakan peneliti dari awal kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Titania Pale, Dheo Dactus, Aditya Bima, dan Monika Gresi sebagai teman seperjuangan yang setiap hari berjuang mengerjakan skripsi di perpustakaan.
11. Theresia Indri Milawati dan Maria Yohana Martiani Karunia sahabat seperjuangan selama di rumah bina yang selalu bersama saling menghibur, memberi dukungan dan doa,
12. Frater Valentinus Piter dan Frater Basillius Alfa sebagai sahabat yang memotivasi peneliti dalam menyusun skripsi dan sebagai tempat bercerita.
13. Rumah Bina Karya Ilahi yang memberikan tempat tinggal ternyaman bagi peneliti selama berkuliah di STKIP Widya Yuwana Madiun.

14. Angkatan St. Monika yang telah berjuang bersama dan memberikan semangat kepada peneliti selama proses perkuliahan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu atas segala doa, dukungan dan bantuan bagi peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Madiun,

Patresia Dita Anggraini

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	23
1.1 Latar Belakang Masalah.....	23
1.2 Identifikasi Masalah	28
1.3 Pembatasan Masalah	29
1.4 Rumusan Masalah	29
1.5 Tujuan Penelitian.....	30
1.6 Manfaat Penelitian.....	30
1.6.1 Manfaat Teoritis	30
1.6.2 Manfaat Praktis	30
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	31
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	32
1.8.1 Asumsi Pengembangan	32

1.8.2	Keterbatasan Pengembangan.....	33
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....		34
2.1	Media Pembelajaran	34
2.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	34
2.1.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	37
2.1.3	Tujuan Media Pembelajaran.....	41
2.1.4	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	41
2.1.5	Prinsip dan Langkah Pemilihan Media Pembelajaran.....	43
2.1.6	Prinsip Desain Pesan Pembelajaran	44
2.2	Media Pembelajaran Monopoli Agama Katolik.....	50
2.2.1	Pengertian Permainan Monopoli	50
2.2.2	Keunggulan Permainan Monopoli	51
2.2.3	Pengembangan Media Monopoli Agama Katolik	52
2.2.4	Pengelolaan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik	54
2.2.4.1	Peraturan Permainan	54
2.2.4.2	Persiapan dan Cara Bermain	55
2.3	Model Pengembangan Monopoli Agama Katolik.....	56
2.4	Pendidikan Agama Katolik	59
2.4.4	Pengertian Pendidikan Agama Katolik	59
2.4.5	Tujuan Pendidikan Agama Katolik	61
2.5	Karakteristik Siswa Kelas V	62
2.6	Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Monopoli agama Katolik.....	65

2.6.1	Teori Belajar Kognitif	66
2.6.2	Perkembangan Kognitif Pada Usia Sekolah Dasar	69
2.7	Penelitian yang Relevan	70
2.8	Kerangka Berpikir	71
BAB III METODE PENELITIAN		73
3.1	Desain Penelitian.....	73
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	73
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	74
3.4	Prosedur Penelitian Pengembangan	74
3.4.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	74
3.4.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	74
3.4.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	75
3.4.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	76
3.4.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	77
3.5	Teknik Pengumpulan Data	77
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	78
3.6.1	Angket untuk ahli materi.....	78
3.6.2	Angket untuk ahli media	80
3.6.2	Angket untuk siswa	81
3.7	Uji Coba Produk.....	82
3.7.1	Validasi.....	82
3.7.2	Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Tryout</i>).....	82
3.7.3	Uji Coba Lapangan (<i>Field Tryout</i>).....	82

3.8	Teknik Analisa Data	83
3.8.1	Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala likert dengan ketentuan:	84
3.8.2	Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:	84
3.8.3	Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:.....	85
3.9	Spesifikasi Produk.....	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		90
4.1	Hasil Penelitian	90
4.1.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik.....	90
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	90
4.1.1.1	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	91
4.1.1.2	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	99
4.1.1.3	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	128
4.1.1.4	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	129
4.2	Analisis Data	134
4.2.1	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Materi Tahap I	134
4.2.2	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Materi Tahap II.....	136
4.2.3	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Media Tahap I.....	138
4.2.4	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Media Tahap II	140
4.2.5	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	143
4.2.6	Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Lapangan	145

4.3	Pembahasan	148
4.4	Keterbatasan Penelitian	152
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		154
5.1	Kesimpulan.....	154
5.1.1	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut:.....	154
5.1.2	Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik	156
5.2	Saran Pemanfaatan Produk.....	158
5.2.1	Bagi Tenaga Pengajar/Guru	158
5.2.2	Bagi Sekolah	158
5.3	Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	159
5.3.1	Diseminasi	159
5.3.2	Pengembangan Produk Lebih Lanjut	159
DAFTAR PUSTAKA		161
LAMPIRAN.....		166

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-kisi Aspek Penilaian Media oleh Ahli.....	78
Tabel 2	Aspek Penilaian oleh Ahli Media.....	79
Tabel 3	Aspek Penilaian Media oleh Siswa	80
Tabel 4	Kriteria Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik.....	83
Tabel 5	Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Jumlah Rerata Skor Pada Skala Lima.....	84
Tabel 6	Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif	86
Tabel 7	Konversi Skor Skala Likert pada Tingkat Kelayakan.....	87
Tabel 8	Fungsi Komponen Monopoli	90
Tabel 9	Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	133
Tabel 10	Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	136
Tabel 11	Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	138
Tabel 12	Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	140
Tabel 13	Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	143
Tabel 14	Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tampilan Desain Papan Monopoli Pada Kertas	92
Gambar 2	Tampilan Desain Kartu Langkah Pada Kertas.....	93
Gambar 3	Tampilan Desain Kartu Belajar pada Kertas	94
Gambar 4	Tampilan Desain Kartu Bantuan Pada Kertas	95
Gambar 5	Tampilan Desain Kartu Tantangan Pada Kertas.....	96
Gambar 6	Tampilan Desain Kartu Bintang Penghargaan Pada Kertas	97
Gambar 7	Tampilan Desain Buku Panduan Pada Kertas	97
Gambar 8	Tampilan Papan Monopoli Dari Canva	98
Gambar 9	Tampilan Kartu Langkah.....	99
Gambar 10	Tampilan Kartu Belajar	99
Gambar 11	Tampilan Kartu Bantuan.....	100
Gambar 12	Tampilan Kartu Tantangan	100
Gambar 13	Tampilan Kartu Hak Milik	101
Gambar 14	Tampilan Buku Panduan.....	101
Gambar 15	Tampilan Sebelum Judul Media Difokuskan.....	104
Gambar 16	Tampilan Sesudah Judul Media Difokuskan	104
Gambar 17	Tampilan Sebelum Nama Pengelompokkan Direvisi	105
Gambar 18	Tampilan Setelah Nama Pengelompokkan Direvisi	105
Gambar 19	Tampilan Sebelum Kartu Langkah diubah.....	106
Gambar 20	Dadu Yang Digunakan Untuk Bermain.....	106
Gambar 21	Tampilan Sebelum Warna Menjadi Cerah.....	107

Gambar 22	Tampilan Sesudah Warna Lebih Cerah	107
Gambar 23	Tampilan Halaman Kartu Sebelum Direvisi.....	108
Gambar 24	Tampilan Halaman Kartu Sesudah direvisi	108
Gambar 25	Tampilan Media Sebelum Gambar Direvisi.....	109
Gambar 26	Tampilan Media Sesudah Gambar Direvisi.....	109
Gambar 27	Tampilan Halaman Depan Kartu Belajar Sebelum Revisi	110
Gambar 28	Tampilan Isi Materi Pada Kartu Belajar Sebelum Revisi ..	111
Gambar 29	Halaman Depan Kartu Belajar Setelah Revisi	112
Gambar 30	Tampilan Materi Pada Kartu Belajar Setelah Penambahan	114
Gambar 31	Halaman Depan Kartu Tantangan Sebelum Revisi	114
Gambar 32	Soal Nomor 7 Sebelum Direvisi	115
Gambar 33	Soal Nomor 11 Sebelum Revisi.....	115
Gambar 34	Soal Nomor 12 Sebelum Revisi.....	116
Gambar 35	Soal Nomor 14 Sebelum Revisi.....	116
Gambar 36	Halaman Depan Kartu Soal Sesudah Revisi.....	117
Gambar 37	Soal Nomor 7 Sesudah Revisi	117
Gambar 38	Soal Nomor 11 Sesudah Revisi	118
Gambar 39	Soal Nomor 12 Sesudah Revisi	119
Gambar 40	Soal nomor 14 Sesudah Revisi	119
Gambar 41	Papan Media Monopoli agama Katolik	121
Gambar 42	Kartu Soal	121
Gambar 43	Kartu Jawaban.....	122

Gambar 44	Kartu Belajar	123
Gambar 45	Kartu Bantuan	123
Gambar 46	Kartu Bantuan	124
Gambar 47	Kartu Bantuan	124
Gambar 48	Kartu Bantuan	125
Gambar 49	Kartu Bintang Penghargaan	125
Gambar 50	Bintang Penghargaan	126
Gambar 51	Cover Buku Panduan	126
Gambar 52	Pion dan Dadu Permainan.....	127
Gambar 53	Penjelasan Materi.....	129
Gambar 54	Siswa Mencatat Materi	129
Gambar 55	Penjelasan Petunjuk Media Permainan Monopoli agama Katolik	130
Gambar 56	Pembagian Kelompok Permainan.....	131
Gambar 57	Uji coba Lapangan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik	132
Gambar 58	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	135
Gambar 59	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	137
Gambar 60	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap I.....	139
Gambar 61	Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	141
Gambar 62	Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	144
Gambar 63	Diagram Batang Hasil Uji Coba Lapangan	147

DAFTAR SINGKATAN

ADDIE	: <i>Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation</i>
AK	: Akuntansi
CSA	: Congregasi Santo Aloysius
Dkk	: Dan Kawan-kawan
OHP	: <i>Overhead Projector</i>
Kec	: Kecamatan
KWI	: Konferensi Waligereja Indonesia
LKS	: Lembar Kerja Siswa
PNS	: Pegawai Negeri Sipil
PPT	: Powerpoint
R&D	: Research and Development
RPP	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
SDK	: Sekolah Dasar Katolik
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
SMK	: Sekolah Menengah Kejuruan
SMPN	: Sekolah Menengah Pertama Negeri
St	: Santo/a

ABSTRAK

Patresia Dita Anggraini, “Pengembangan Permainan Monopoli agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V Di SDK St. Bavo Madiun.”

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan permainan monopoli agama Katolik sebagai media pembelajaran pendidikan agama Katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja di kelas V di SDK St. Bavo Madiun. 2) mengetahui kelayakan produk media monopoli agama Katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja untuk siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun. Media pembelajaran Monopoli Agama dikembangkan karena guru masih membutuhkan inovasi media pembelajaran. Media ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi Terlibat dalam Hidup Menggereja serta menciptakan suasana pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDK St. Bavo Madiun pada bulan Mei 2023 menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisa data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Analisis data dilakukan dengan mengkonversi skor yang awalnya kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan aturan skala likert. Validasi ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk memastikan kevalidan dan kelayakan permainan.

Hasil penelitian ini adalah media permainan Monopoli agama Katolik yang dikembangkan dengan prinsip-prinsip belajar serta layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Monopoli agama Katolik dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam materi Terlibat dalam Hidup Menggereja pada pendidikan agama Katolik di kelas V.

Kata Kunci: Kelas V Sekolah Dasar, Permainan Monopoli agama Katolik, Terlibat dalam Hidup Menggereja

ABSTRACT

Patresia Dita Anggraini, “Development of the Catholic Religion Monopoly Game as a Learning Media for Catholic Religious Education on Materials Involved in Church Life for Class V at SDK St. Bavo Madison.”

This study aims to: 1) develop the Catholic Religion Monopoly game as a learning medium for Catholic religious education on the subject of Engaging in Church Life in class V at SDK St. Bavo Madison. 2) find out the feasibility of the Catholic Religion Monopoly media product on the material Involved in Church Life for fifth grade students at SDK St. Bavo Madison. Religious monopoly learning media was developed because teachers still need innovative learning media. This media is expected to be able to assist teachers in conveying material involved in church life and creating a learning atmosphere.

This research is a type of research and development conducted at SDK St. Bavo Madiun in May 2023 using development research (*R&D*) with the ADDIE development model which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection was carried out through observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is descriptive analysis. Data analysis was performed by converting qualitative scores into quantitative data using Likert scale rules. Media expert validation, material experts, small group trials, and limited field trials were carried out to ensure the validity and feasibility of the game.

The results of this study are the Catholic Monopoly game media which was developed with learning principles and is suitable for use as an effective learning media in the learning process. So it can be concluded that the Catholic Religion Monopoly game can be an effective alternative learning media in Engaging in Church Life material in Catholic religious education in grade V.

Keywords: Catholic Religion Monopoly Game, Class V Elementary School, Involved Church Life.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan modern ini, guru dapat menggunakan media tradisional sebagai alat yang berguna untuk mendukung pembelajaran yang ideal. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendorong kreativitas anak secara menyeluruh, menjadikan siswa aktif, efektif mencapai tujuan pembelajaran dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Aqib (2017:66) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya sistematis guru untuk melakukan pembelajaran secara efektif, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pendidikan Agama Katolik merupakan usaha yang dilakukan secara terencana dan tersusun untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memperteguh iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan sesuai dengan ajaran Gereja Katolik. Menurut Oktavia (2019:753) mengatakan suatu pembelajaran agama katolik dapat gagal apabila gurunya kurang mempersiapkan diri, merasa sudah dapat mengajar dengan baik, sehingga banyak pendidik yang suka mengajar dengan jalan pintas dan tidak mempersiapkan perencanaan pembelajaran seperti penggunaan metode, model dan media pembelajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran agama Katolik adalah penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran, dapat membantu mendapatkan informasi, ide, keterampilan, dan cara berpikir (Suprijono, 2011:46). Sedangkan untuk pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat

memperjelas informasi, memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar dan mendorong prestasi belajar (Azhar, 2014:3). Sebagaimana dikemukakan Suryani, Achmad, & Aditin (2019:4) bahwa arti dari media pembelajaran yakni sebagai segala sesuatu yang berguna untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa yang dapat mendorong proses belajar, memiliki tujuan dan terkendali.

Media pembelajaran bisa beragam macamnya. Pada intinya media pembelajaran apa saja merupakan media yang mampu untuk mendukung materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah permainan. Media permainan mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan, menghibur, dan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Media pembelajaran permainan begitu cocok bagi siswa sekolah dasar, karena mudah diaplikasikan, sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan menyerap materi. Salah satu media pembelajaran permainan yaitu media berbasis permainan monopoli.

Adanya inovasi media pembelajaran dan sumber belajar dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun begitu, cukup sulit bagi pendidik untuk memilih media yang paling terbaik di antara begitu banyak alat yang tersedia. Banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan tentu memiliki kebaikan dan kekurangan dalam memperjelas penyampaian pesan pembelajaran tetapi semua itu dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing. Kebutuhan peserta didik

akan media pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Mereka yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga peserta didik akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang sangat penting terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain tantangan yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran yang menarik memiliki efek positif terhadap tingkat konsentrasi siswa selama pembelajaran. Mukkarromah & Andriana (2022:44-45) mengatakan bahwa banyak sekolah masih belum mencapai tingkat optimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, seperti pendekatan belajar sambil bermain. Akibatnya, banyak siswa di sekolah tersebut cenderung kurang fokus, mengantuk, kurang aktif, bosan dan suasana kelas menjadi tidak hidup pada pembelajaran karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Media permainan seperti ini dimodifikasi menjadi suatu media pembelajaran yang dapat membuat senang siswa sebagai penunjang pembelajaran agar dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ria Sartikaningrum (2013) pada penggunaan permainan monopoli untuk pelajaran akuntansi di SMK dapat dikatakan bahwa kelayakan permainan monopoli mendapat respon positif dari siswa setiap tahap uji coba. Lebih lanjut kelayakan media

monopoli juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih (2021:171) hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli membantu peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran. Menurut para peneliti hasil penelitian tersebut “valid”, sebab media monopoli membuat peserta didik semakin memahami konsep dan pembelajaran menjadi bermakna. Namun ada fakta bahwa permainan monopoli masih kurang digunakan oleh guru agama termasuk guru agama katolik.

SDK Santo Bavo Madiun adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Rejomulyo, Kec. Kartoharjo, kota Madiun, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SDK Santo Bavo berada di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini memiliki berbagai fasilitas pembelajaran yang cukup untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran di SDK Santo Bavo dilakukan selama 5 hari dalam seminggu.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui pengamatan dan wawancara dengan guru agama katolik SDK St. Bavo Madiun yang dilakukan pada tanggal 05 Oktober 2022, saat ini pembelajaran agama katolik di kelas V berjalan seperti biasa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Melalui wawancara, guru agama mengatakan bahwa keaktifan siswa di kelas tergantung dari kelasnya. Kelas golongan besar seperti kelas IV-VI masih terlihat keaktifannya. Sedangkan kelas kecil seperti kelas I-III masih cenderung pasif. Sering terjadi bagi anak sekolah dasar untuk aktif yakni dipancing dengan pertanyaan-pertanyaan. Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi untuk kelas besar dan tanya jawab. Begitu pula dengan media pembelajaran

yang digunakan cukup sederhana yaitu hanya buku pelajaran, Kitab Suci, film dan *PowerPoint* (PPT) yang jarang digunakan. Dan untuk media permainan sendiri, biasanya guru agama hanya memanfaatkan alat-alat yang ada di kelas saja. Menurut hasil observasi, siswa kelas I-VI sejauh ini perhatian terhadap pembelajaran jika menggunakan media-media yang menarik. Sehingga dapat dikatakan bahwa sekolah belum pernah mengembangkan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain, khususnya mata pelajaran agama katolik.

Kondisi pembelajaran yang ada di SDK St. Bavo Madiun saat ini terkhusus media pembelajarannya masih monoton yakni menggunakan buku, film, kitab suci, PPT dan ada inisiatif untuk memanfaatkan sumberdaya yang ada atau tersedia meskipun belum optimal. Para siswa senang jika pada saat proses pembelajaran menggunakan media-media yang menarik seperti misalnya permainan. Siswa SDK St. Bavo Madiun juga memiliki karakteristik yang rata-rata senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu hal secara langsung.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan mengembangkan media yang lebih inovatif dan menarik. Materi pembelajaran yang cocok untuk pengembangan media permainan monopoli yakni “Terlibat dalam Hidup Menggereja”. Materi ini cocok digunakan untuk permainan ini karena contoh keterlibatan hidup menggereja dapat dicontohkan melalui permainan monopoli tersebut. Perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi, minat belajar siswa dalam belajar dapat meningkat. Media pembelajaran yang inovatif yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Pengembangan media dengan menggabungkan

unsur permainan adalah salah satu solusi inovasi perbaikan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas. Perbaikan media dalam hal ini dikhususkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar guna menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, efektif dan menyenangkan (Rosdiana, Hidayat, & Prijambodo, 2017:76)

Media pembelajaran permainan seperti monopoli agama Katolik dikembangkan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S. Sadiman dkk, 2011:78).

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti mencoba media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Agama Katolik Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun” Pengembangan media permainan monopoli ini tentunya memiliki keuntungan bagi dunia pendidikan terutama dalam mengembangkan dan menambah media pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran masih monoton artinya masih menggunakan buku, kitab suci, film, dan PPT (jarang digunakan).
2. Meskipun begitu, masih ada inisiatif untuk memanfaatkan sumberdaya yang ada atau tersedia meskipun belum optimal.
3. Belum dikembangkannya suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain, khususnya pada pelajaran agama katolik.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, agar penelitian tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran permainan monopoli agama Katolik pada mata pelajaran pendidikan agama katolik materi Terlibat dalam Hidup Menggereja di kelas V SDK. St. Bavo Madiun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana prosedur pengembangan permainan monopoli agama Katolik sebagai media pembelajaran pendidikan agama katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja kelas V di SDK St. Bavo Madiun?
2. Bagaimana kelayakan produk media monopoli agama Katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja untuk siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan permainan monopoli agama Katolik sebagai media pembelajaran pendidikan agama katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja kelas V di SDK St. Bavo Madiun.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk media monopoli agama Katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja untuk siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yakni sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Berupa sumbangan teori terkait dengan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli agama Katolik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik untuk siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Produk akhir penelitian ini berupa monopoli agama Katolik pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja untuk siswa kelas V. Dengan belajar dan bermain, diharapkan siswa dapat mengetahui macam-macam keterlibatan dalam hidup menggereja. Selain itu peserta didik mampu menerapkan kegiatan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Monopoli agama Katolik dapat menambah pengetahuan guru untuk memvariasi media pembelajaran pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan asset serta bahan bacaan terkait media monopoli pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja sehingga bermanfaat untuk dijadikan salah satu media dalam pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan serta mengembangkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli agama pada materi Terlibat dalam Hidup Menggereja.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan produk ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi Terlibat dalam Hidup Menggereja. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran bentuk permainan monopoli agama. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan berdasarkan teori belajar sebagai berikut.

1. Alas media pembelajaran monopoli agama Katolik terbuat dari kertas IV Indoor berukuran 60 cm x 60 cm.
2. Media pembelajaran monopoli agama Katolik berisi permainan tentang keterlibatan hidup menggereja.
3. Monopoli agama Katolik dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran siswa SD kelas V dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”.

4. Monopoli agama Katolik memuat beberapa komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman soal, evaluasi/tugas.
5. Monopoli agama Katolik dikemas dalam bentuk permainan.
6. Media pembelajaran monopoli agama Katolik dibuat menarik dan berwarna.
7. Media pembelajaran monopoli agama Katolik dapat dimainkan di dalam kelas maupun di luar kelas.
8. Media pembelajaran monopoli dikembangkan berdasarkan teori belajar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini merupakan asumsi-asumsi dan keterbatasan dalam mengembangkan Monopoli agama Katolik sebagai media pembelajaran.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran monopoli agama Katolik disusun sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas oleh siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Media pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran dan materi serta karakteristik pengguna akan memotivasi belajar.
3. Media berbasis permainan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas dan sebagai alat bermain sambil belajar.
4. Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja yang dikembangkan dalam monopoli agama Katolik ini dikemas secara baik dan rapi. Pengemasan materi dengan baik dan rapi diasumsikan dapat meningkatkan

pengetahuan konsep secara utuh dan bermakna bagi kehidupan mahasiswa.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Monopoli agama Katolik ini tentu memiliki keterbatasan di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Monopoli agama Katolik untuk siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun.
2. Uji coba lapangan dilakukan terbatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah merujuk pada perantara atau pengantar. Beberapa penjelasan mengenai pengertian media telah dikemukakan oleh beberapa tokoh. Gagne, seperti yang dikutip oleh Sukiman (2014:6), mendefinisikan media sebagai berbagai jenis komponen yang ada dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang proses belajar. Sementara itu, Martin dan Briggs, seperti yang dikutip oleh Degeng (2013:163), menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar.

Lebih lanjut dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Suryani & Agung S dalam Suryani (2018:2), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Dengan begitu dapat disimpulkan secara lengkap bahwa media pembelajaran adalah perantara pesan dari sumber pesan ke penerima pesan dan

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Oemar Hamalik (1994:12), mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, teknik yang dapat digunakan sebagai rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pengajaran serta pendidikan di sekolah. Sedangkan (Arsyad 2013:3) mengatakan, pengertian media dalam proses belajar mengajar sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari beberapa pendapat tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, teknik yang dapat digunakan sebagai rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Media dalam proses belajar mengajar sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan computer.

Berdasarkan pengertian media yang sudah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran adalah segala sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar (Suryani, dkk, 2019:4). Sifat unik dari setiap siswa serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk semua siswa, maka banyak guru yang

mengalami kesulitan jika semua itu harus diatasi sendiri. Sehingga masalah seperti ini dapat diatasi dengan media pembelajaran (Arief S. Sardiman, 2012:17-18).

Secara umum media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Memotivasi minat atau tindakan
4. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan berbagai macam dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk;
 - a) menimbulkan gairah belajar bagi siswa;
 - b) memunculkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c) memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

Apabila media dikaitkan dengan pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu komunikasi dengan pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pendidik ke siswa.

Dari beberapa batasan pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari seorang pendidik kepada siswa yang bertujuan untuk merangsang mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan

sebagai alat penyampai pesan dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan penguatan maupun motivasi bagi siswa.

2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yakni untuk merangsang pembelajaran dengan: (1) menghadirkan objek yang sebenarnya dan objek yang langka. (2) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya. (3) memuat onsep abstrak ke konsep konkret. (4) memberi kesamaan persepsi. (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak. (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten. (7) memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Hujair AH Sanaky, 2013:7).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran menghadirkan objek yang sebenarnya untuk berfikir memberikan kesamaan persepsi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran yang memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Gafur (2012:109) mengatakan, secara garis besar fungsi media dibedakan menjadi dua, yaitu 1) media dipandang sebagai alat bantu media pembelajaran (*teaching aid*) dan 2) media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Aqib Zainal (2022:51) menyatakan bahwa secara umum media dapat menyeragamkan penyampaian materi pelajaran; pembelajaran lebih jelas, menarik dan lebih interaksi; waktu dan tenaga menjadi efisien; meningkatkan kualitas hasil belajar; menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Daryanto (2017: 5) mengemukakan bahwa media harus bermanfaat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan ajar, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Sependapat dengan itu, Azhar Arsyad (2009: 25) juga mengemukakan pendapat mengenai beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik mengenai peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Manfaat media pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2013:6) baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan siswa.

Manfaat media pembelajaran bagi pendidik:

- a) Media pembelajaran membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
- b) Guru memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
- c) Media membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
- d) Media membantu penyajian materi menjadi lebih konkret;
- e) Guru memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
- f) Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;

- g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
- h) Guru semakin percaya diri

Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:

- a) Media pembelajaran dapat merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar;
- b) Dapat memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri;
- c) Dengan media dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis;
- d) Dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran;
- e) Dengan media pembelajaran dapat memberikan siswa kesadaran dalam memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran Monopoli agama Katolik yang dikembangkan memiliki manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya adalah (1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan. (3) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. (4) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. (5) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

2.1.3 Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan yang dikemukakan oleh Sanaky dalam Suryani (2019:8) adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mempermudah proses pembelajaran di kelas
2. Media pembelajaran meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
3. Media pembelajaran menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
4. Media pembelajaran membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu tujuan media pembelajaran untuk alat komunikasi dalam pembelajaran yang dapat memengaruhi daya ingat peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Asyhar dalam Suryani (2019:9) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat, perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran memiliki tujuan yang cukup penting bagi siswa dalam proses pembelajaran yakni mempermudah, meningkatkan, menjaga relevansi, dan membantu konsentrasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat, perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Setiap jenis media yang dikembangkan mempunyai karakteristik masing-masing dalam menampilkan fungsi untuk menunjang proses pembelajaran. Media

pembelajaran memiliki berbagai macam klasifikasi. Klasifikasi media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

(a) Media pembelajaran dalam arti sempit hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam suatu proses pembelajaran yang terencana; (b) Media pembelajaran dalam arti luas tidak hanya media pembelajaran komunikasi elektronik yang kompleks seperti foto, slide, objek nyata dan kunjungan di luar kelas tetapi sudah sampai yang lebih kompleks dan tidak dipandang secara parsial tetapi lebih holistik yang mencakup semua jenis media (Trianto, 2011:187).

Heinich dalam (Gafur 2012:110) mengklasifikasikan media menjadi dua kelompok yaitu pertama media yang tidak diproyeksikan, kedua media yang diproyeksikan. Media yang tidak diproyeksikan misalnya benda nyata, benda tiruan, model multimedia, bahan cetak alat peraga, dan sebagainya. Sedangkan media yang diproyeksikan misalnya *overhead projector* (OHP), komputer multimedia yang diproyeksikan, film suara, slide suara, video, dan presentasi multimedia.

Berdasarkan pemahaman klasifikasi media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas, akan mempermudah seorang guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada saat merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang telah disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa, akan sangat menunjang keefektifan serta keefisienan proses dan hasil belajar. Klasifikasi tersebut memudahkan para guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik siswa,

maka akan sangat membantu keefesiensi dan keefektivitasan proses pembelajaran.

2.1.5 Prinsip dan Langkah Pemilihan Media Pembelajaran

Secara prinsip, dalam memilih media, penting untuk mempertimbangkan relevansi dan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik media yang digunakan. Selain itu, perlu juga memperhatikan kemampuan media dalam mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran menjadi faktor utama yang menjadi panduan dalam memilih media yang tepat.

Dalam sistem instruksional secara keseluruhan, kriteria pemilihan media menjadi bagian penting. Oleh karena itu, ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yang sesuai (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2011: 4-5) diantaranya sebagai berikut:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya pemilihan media pengajaran berfokus pada ketepatan dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Saat memilih media pengajaran, dipertimbangkan apakah media tersebut dapat mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya
2. Dukungan terhadap isi bahasa pelajaran, artinya bahan pelajaran yang berhubungan dengan fakta, prinsip, dan generalisasi sering kali membutuhkan dukungan media agar dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa.
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang dibutuhkan harus mudah diakses, dan setidaknya pendidik dapat membuatnya sendiri.

4. Keterampilan guru dalam menggunakan media, apa pun jenis medianya, memungkinkan pendidik untuk mengaplikasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Adanya waktu yang tersedia untuk penggunaan media tersebut memungkinkan media tersebut memberikan manfaat yang optimal bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Dalam memilih media, penting untuk mempertimbangkan tingkat pemikiran siswa agar sesuai dengan media yang dipilih, sehingga makna yang terkandung dalam media tersebut dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, kriteria yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media monopoli agama Katolik adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dukungan yang tepat terhadap isi pembelajaran, praktis dan mudah digunakan, biaya yang terjangkau, keterampilan guru dalam menggunakan media, serta ketersediaan waktu yang sesuai dengan tingkat pemikiran siswa.

2.1.6 Prinsip Desain Pesan Pembelajaran

Kata "desain" mengimplikasikan adanya proses dan hasil yang terkait. Sebagai suatu proses, desain pesan dilakukan dengan sengaja, dimulai dari analisis masalah pembelajaran hingga mencari solusi yang dirumuskan dalam bentuk produk akhir. Budiningsih (2003:7) mengemukakan bahwa tujuan dari desain adalah untuk menciptakan strategi dan produk pembelajaran yang efektif, baik pada tingkat makro seperti kurikulum, maupun pada tingkat mikro seperti pelajaran dan modul.

Kawasan desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik siswa atau peserta belajar. Fokus pada desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik dari pesan atau informasi. Di dalamnya terdapat pesan-pesan atau materi pembelajaran yang menjadi inti dari proses pembelajaran. Perencanaan dan desain pesan pembelajaran ini harus memiliki batasan yang jelas agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Felming dalam (Gafur, 2012: 18), terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menyusun desain pesan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Prinsip kesiapan dan motivasi (*readiness and motivation*)
2. Prinsip pemusat perhatian (*centered of attention*)
3. Prinsip keaktifan (*active learners*)
4. Prinsip umpan balik (*feedback*)
5. Prinsip perulangan (*repetition*)
6. Pembatasan materi yang tak relevan (*restricted irrelevant materials*)

Jika diterjemahkan, prinsip-prinsip tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Prinsip Kesiapan dan Motivasi (*Readliness and Motivation*)

Menurut Felming dalam (Gafur, 2012:19), disebutkan bahwa ketika siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, hasil belajar akan menjadi lebih baik. Selain itu, motivasi juga dapat

meningkatkan melalui pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*).

Berdasarkan pendapat tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah untuk memastikan terjadinya kegiatan belajar yang efektif dan mencapai hasil belajar yang optimal, siswa perlu memiliki kesiapan belajar. Kesiapan belajar ini meliputi kesiapan mental, seperti kemampuan awal atau prasyarat belajar, motivasi, dan juga kesiapan fisik.

Dalam mendesain sebuah media permainan perlu memperhatikan prinsip kesiapan dan motivasi. Dengan menyajikan capaian pembelajaran melalui media monopoli agama Katolik, prinsip kesiapan dan motivasi dapat dipenuhi, sehingga siswa dapat lebih mudah mengetahui kompetensi yang harus dimiliki. Selain itu, dengan menambahkan peta pembelajaran yang menjelaskan alur pembelajaran dan materi-materi yang akan dipelajari, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian (*Centered of Attention*)

Prinsip kedua melibatkan penggunaan alat yang dapat mengarahkan perhatian. Menurut Felming dalam (Gafur, 2012:19), ketika siswa belajar, fokus perhatian mereka harus ditujukan pada materi yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, kualitas dan hasil belajar akan meningkat. Perhatian memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Semakin baik siswa atau siswi mengarahkan perhatian mereka, maka proses dan hasil belajar juga akan menjadi lebih baik.

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam merancang pembelajaran yang efektif, diperlukan penggunaan alat yang dapat mengarahkan perhatian. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah pembelajaran, penting untuk menggunakan alat pemusat perhatian. Dalam konteks pelajaran Pendidikan Agama Katolik, alat pemusat perhatian dapat disajikan pada media pembelajaran yang berbentuk permainan Monopoli agama Katolik. Media tersebut dilengkapi dengan buku panduan dan petunjuk permainan Monopoli agama Katolik. Untuk menarik perhatian siswa, Monopoli agama Katolik dirancang dengan memberikan warna cerah, gambar-gambar dan bintang penghargaan yang menarik bagi siswa Sekolah Dasar agar lebih menarik dan menghindari kebosanan.

3. Prinsip Keaktifan (*Active Learners*)

Prinsip ketiga mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Felming dalam (Gafur, 2012: 20), proses belajar pada dasarnya melibatkan aktivitas individu. Gafur (2012:20) juga menekankan bahwa ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar maka pemahaman akan meningkat. Prinsip ini mencakup berbagai aktivitas, kegiatan, dan proses mental, emosional, serta fisik. Berikut ini adalah beberapa cara yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi aktif siswa:

- a) Memberikan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.
- b) Menyelesaikan latihan pada akhir setiap topik pembelajaran.
- c) Melakukan percobaan dan merumuskan jawaban atas hipotesis yang diajukan.

- d) Membentuk kelompok belajar.
- e) Menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual, kooperatif, dan kolaboratif.

Dengan metode-metode ini, diharapkan mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka. Prinsip keaktifan ini dijadikan landasan dalam merancang evaluasi atau pemberian soal yang ada pada media permainan Monopoli agama Katolik. Media ini dilengkapi dengan beberapa pertanyaan yang melibatkan keaktifan mahasiswa dengan metode menjawab pertanyaan dari materi yang dipelajari.

4. Prinsip Umpan Balik (*Feedback*)

Prinsip keempat dalam pembelajaran adalah umpan balik. Umpan balik merupakan informasi yang diberikan kepada siswa mengenai keberhasilan, kemajuan, dan kekurangan dalam proses belajar mereka (Gafur, 2012:21). Prinsip umpan balik menyatakan bahwa dengan memberikan informasi mengenai kemajuan atau kelemahan dalam belajar, hasil belajar mahasiswa akan meningkat. Pendidik dapat memberikan umpan balik dengan berbagai cara. Salah satunya adalah memberikan pertanyaan atau soal kepada siswa, kemudian memberikan penjelasan tentang jawaban yang benar. Umpan balik berperan penting dalam memberikan konfirmasi atau koreksi terhadap proses dan hasil belajar siswa. Sehingga mereka dapat mengambil tindakan yang tepat dalam proses belajar (Asri Budingsih, 2013:126).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip umpan balik berfungsi untuk memberikan konfirmasi kepada siswa mengenai hasil

belajar mereka. Dalam konteks media pembelajaran Monopoli agama Katolik, pemberian umpan balik akan dilakukan secara langsung oleh guru.

5. Prinsip Perulangan (*Repetition*)

Prinsip kelima dalam pembelajaran adalah perulangan, yang berarti mengulang-ulang penyajian informasi atau pesan pembelajaran. Felming dalam (Gafur, 2012: 21) mengatakan, jika informasi disajikan secara berulang-ulang dalam pembelajaran, proses dan hasil belajar akan lebih baik. Proses penguasaan materi pelajaran atau keterampilan tertentu membutuhkan pengulangan. Ketika tidak ada pengulangan, informasi atau pesan pembelajaran cenderung tidak bertahan lama dalam ingatan (*retensi*) dan mudah dilupakan. Prinsip ini sangat penting karena setiap mahasiswa memiliki cara belajar dan pemahaman yang berbeda-beda. Dengan melakukan pengulangan, mereka dapat memahami materi sesuai dengan tingkat kognitif masing-masing.

Prinsip perulangan diterapkan dalam permainan monopoli agama Katolik dengan menyajikan rangkuman materi pada kartu belajar. Materi tersebut bertujuan untuk membantu siswa dalam mengingat kembali materi-materi yang telah dipelajari. Selain itu, dalam permainan Monopoli agama Katolik disertakan poin-poin penting pada beberapa materi sebagai dukungan terhadap prinsip perulangan.

6. Pembatasan Materi yang Tak Relevan (*restricted irrelevant materials*)

Menurut Gafur (2012: 21), disarankan untuk membatasi materi pelajaran hanya pada hal-hal yang relevan agar hasil belajar dapat meningkat. Dengan

kata lain, meskipun materi pembelajaran diambil dari buku, namun jika pendidik menyadari bahwa materi tersebut kurang relevan sebaiknya diabaikan dan fokus dilanjutkan pada materi yang relevan menurut pendidik.

Dalam merancang pembelajaran, pendidik atau pengembang perlu membatasi materi yang tidak relevan. Pembatasan materi yang tidak diperlukan menjadi panduan bagi peneliti dalam merumuskan dan mendesain komponen yang terdapat dalam Monopoli agama Katolik. Dalam desain materi yang relevan, perlu disertakan contoh-contoh yang terkait dengan kehidupan nyata yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Media Pembelajaran Monopoli Agama Katolik

2.2.1 Pengertian Permainan Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia yang dimainkan lebih dari dua orang dan bertujuan untuk mengumpulkan kekayaan dan menguasai kompleks-komplek pada papan permainan. Monopoli menjadi satu permainan papan yang begitu banyak penjualannya di dunia. Sebab dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan.

Setiap pemain akan melemparkan dadu secara bergantian untuk memindahkan bidaknya. Apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Namun apabila petak itu telah dibeli pemain lainnya, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan. Pemain dinyatakan menang apabila ia memiliki

banyak properti dan uang terbanyak, sedangkan pemain yang kalah ialah pemain yang dinyatakan bangkrut dan memiliki banyak hutang pada bank dalam permainan monopoli.

2.2.2 Keunggulan Permainan Monopoli

Permainan monopoli memiliki kelebihan dimana permainan monopoli memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain. Permainan monopoli ini dipilih karena secara umum peserta didik telah mengetahui cara bermain, sehingga dapat memudahkan dalam penggunaannya. Sebagian besar penjelasan materi Terlibat dalam Hidup Menggereja menggunakan gambar dan banyak memuat konsep menjawab pertanyaan, sehingga gambar dan konsep itu dapat dipaparkan menggunakan permainan monopoli.

Andriyani, F., Saraswati, R.R., Melasari, dkk (2020: 86) mengatakan bahwa penggunaan media permainan monopoli dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disajikan, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Pendapat Arief S. Sardiman dalam Sartikaningrum (2013:37) mengungkapkan bahwa sebagai media pembelajaran, permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung.

4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
5. Permainan bersifat luwes. Permainan juga dapat dipakai untuk:
 - a) mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana
 - b) Membantu siswa atau warga belajar meningkatkan kemampuan komunikatifnya seperti memahami pendapat orang lain, memimpin diskusi kelompok yang efektif, dan sebagainya
 - c) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa media permainan dapat membuat siswa seperti sedang bermain saja sehingga rasa tegang, jenuh dan mudah bosan dalam diri siswa dapat berkurang. Maka keunggulan media permainan monopoli dalam proses pembelajaran juga seperti penjelasan tersebut. Dengan media permainan monopoli pembelajaran akan lebih komunikatif, interaktif, efektif dan menyenangkan.

2.2.3 Pengembangan Media Monopoli Agama Katolik

Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran agama katolik dan budi pekerti. Berbagai komponen dalam monopoli dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sehingga monopoli dapat menjadi media pembelajaran yang komunikatif, interaktif, efektif dan menyenangkan. Monopoli agama Katolik adalah salah satu media permainan dalam pelajaran agama yang dibungkus dalam suatu permainan monopoli. Media ini menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya pemain, aturan, tujuan, dan penyajian

model situasi sebenarnya. Aturan mainannya pun hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, mungkin hanya berbeda pada setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar materi pelajaran agama yang disediakan di dalam permainan ini.

Permainan monopoli dapat digunakan sebagai media media pembelajaran monopoli agama Katolik. Media pembelajaran monopoli agama Katolik menjadi permainan yang akan dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Sehingga media monopoli dalam pembelajaran lebih disukai siswa untuk belajar dan juga dapat melatih kejujuran mereka.

Media pembelajaran monopoli menurut Andriyani, F., Saraswati, R.R, dkk (2020: 86) menyatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran. Pertama, dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar karena didesain dengan penuh warna dan gambar yang menarik. Kedua, dapat meningkatkan daya ingat peserta didik melalui pertanyaan berulang pada kartu. Ketiga, seluruh pertanyaan dalam media dapat dijadikan bahan pemantapan materi. Keempat, dapat memupuk Kerjasama pada peserta didik karena permainan dilakukan secara berkelompok dan terjadinya interaksi komunikasi antar pemain.

2.2.4 Pengelolaan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik

2.2.4.1 Peraturan Permainan

Permainan ini dimulai di petak START dan berjalan seterusnya sesuai dengan nomor dadu yang diperoleh. Pemain yang berhenti di lingkungan-lingkungan yang sudah memiliki perintah, harus melaksanakan perintahnya. Jika pemain berhenti di kotak yang berisi perintah untuk mengambil kartu soal, maka pemain segera mengambil kartu soal kemudian membacakan soal dan menjawab soal tersebut. Jawaban dari pertanyaan sudah ada di kartu jawaban. Kalau pemain tersebut salah menjawab pertanyaan, maka pemain tersebut harus masuk penjara/tidak mendapat bintang penghargaan. Petak-petak dalam monopoli agama Katolik memberi kesempatan kepada pemain ketika mengambil kartu yang telah tersedia dan harus taat kepada petunjuk-petunjuk dan menjawab pertanyaan yang ada di atas kartu.

Pemain memiliki kesempatan untuk belajar terlebih dahulu, ketika ia berhenti pada kotak yang berisi perintah untuk mengambil kartu belajar. Pemain yang berhenti pada kotak bebas pertanyaan, maka pemain dibebaskan dari pertanyaan sampai ia mendapatkan gilirannya kembali. Jika pemain berhenti kotak yang berisi perintah untuk mengambil kartu bantuan, maka pemain akan mengambil kartu tersebut dan digunakan ketika diperlukan. Selain itu jika pemain mendapat kesempatan untuk membantu pemain keluar dari penjara jika ada pemain yang berada dalam penjara, maka harus diberikan bantuan.

2.2.4.2 Persiapan dan Cara Bermain

Papan permainan diletakkan di atas meja. Kartu soal dan kartu jawaban diletakkan pada kotak yang ada di dalam alas monopoli agama Katolik. Dan kartu lainnya seperti kartu belajar, kartu bantuan, bintang penghargaan, dan buku panduan disusun di luar alas monopoli agama. Kartu bintang penghargaan dipegang oleh masing-masing kelompok pemain.

1. Pemain menyiapkan alat dan kelengkapan permainan
2. Sebelum memulai permainan, pemain membaca doa terlebih dahulu.
3. Untuk menentukan giliran dalam bermain, pemain melakukan hompipa dan suit
4. Pemain yang menang hompipah dan suit berhak untuk memiliki pion yang ingin dia miliki
5. Setiap pemain mengambil kartu bintang penghargaan dan menuliskan nama kelompoknya.
6. Untuk memulai permainan, pemain mengambil dadu lalu dikocok agar mendapatkan nomor untuk melangkah.
7. Jika berhenti di lingkungan yang sudah berisi perintah mengambil kartu soal sesuai nomor yang diperintahkan, maka pemain mengambil kartu soal tersebut dan menjawabnya.
8. Kemudian pemain lain mengecek kebenaran jawaban di kartu jawaban
9. Jika jawaban benar, maka pemain mendapatkan satu bintang.
10. Jika jawaban salah atau pemain tidak dapat menjawab maka pemain masuk penjara/tidak mendapatkan bintang penghargaan

11. Jika pemain berhenti di lingkungan belajar, maka pemain tersebut membaca materi yang ada dan menjelaskannya ke pemain lainnya.
12. Jika pemain berhenti di kotak kartu bebas pertanyaan, maka pemain tersebut bebas dari pertanyaan dan tetap diam di tempat hingga mendapat giliran bermain.
13. Jika berhenti di lingkungan kartu bantuan, maka pemain berhak memiliki kartu bantuan untuk digunakan apabila diperlukan.
14. Jika pemain berhenti di lingkungan yang berisi perintah untuk memberikan bantuan kepada pemain yang berada dalam penjara, maka pemain tersebut dapat memberikan perintah yang harus dilakukan oleh tahanan agar dapat dibebaskan.
15. Pemain yang memiliki kartu bantuan berhak untuk meminta bantuan pemain lainnya sesuai perintah dalam kartu tersebut untuk menjawab pertanyaan di kartu soal.
16. Jika jawaban benar, maka pemain yang dibantu dan pemain lain yang membantu mendapatkan satu bintang penghargaan.
17. Pemenang dalam permainan ditentukan dari jumlah bintang penghargaan yang diperoleh pada kartu bintang penghargaan
18. Setelah bermain, pemain membereskan kembali perlengkapan permainan dan menyusunnya ke tempat semula.

2.3 Model Pengembangan Monopoli Agama Katolik

Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk meneliti dalam rangka mengembangkan produk media pembelajaran yang

sudah pernah ada atau mengembangkan produk baru yang teruji. Richey and Klein dalam Sugiyono (2015:395) yang mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan *product*, *tool*, and *model*. Pengembangan media monopoli agama Katolik ini menggunakan satu model pengembangan yaitu model ADDIE yang memiliki tahapan yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), perancangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*) (Isnaini, 2016: 31-33). Aktivitas pada setiap tahap pengembangan model atau metode pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011:184-186):

1. Analisis (*Analysis*)

Proses pengembangan metode pembelajaran baru dimulai ketika terdapat masalah dalam model/metode pembelajaran yang telah ada sebelumnya. Setelah menganalisis masalah yang ada, diperlukan evaluasi terhadap kelayakan dan persyaratan pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut oleh peneliti.

2. Desain (*Design*)

Kegiatan ini melibatkan proses yang sistematis yang dimulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran, merancang, skenario atau aktivitas belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan merancang alat evaluasi hasil pembelajaran. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih berbentuk konseptual dan akan menjadi dasar untuk tahap pengembangan selanjutnya.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE melibatkan kegiatan implementasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah dibuat kerangka konseptual untuk model/metode pembelajaran baru. Pada tahap pengembangan, kerangka konseptual tersebut diwujudkan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam situasi nyata, yaitu di dalam kelas. Selama proses implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang telah dikembangkan. Setelah penerapan metode tersebut, dilakukan evaluasi awal untuk mendapatkan umpan balik yang dapat digunakan dalam penerapan model/metode berikutnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini, dapat dilakukan aktivitas sebagai berikut:

- a) Mengevaluasi dampak pembelajaran secara kritis.
- b) Mengukur sejauh mana tujuan pengembangan produk tercapai.
- c) Mengukur pencapaian yang telah dicapai oleh peserta didik.
- d) Mencari informasi mengenai faktor-faktor yang dapat meningkatkan hasil yang baik bagi peserta didik.

2.4 Pendidikan Agama Katolik

2.4.4 Pengertian Pendidikan Agama Katolik

Agama memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi panduan hidup yang membantu seseorang menemukan makna hidup yang lebih dalam. Dalam konteks pendidikan, tujuannya tidak hanya terfokus pada aspek agama seperti hukum, ajaran, dan upacara, tetapi juga pada pemahaman yang mendalam tentang hubungan individu dengan Tuhan. Sekolah memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan hidup seseorang dalam hal keimanan. Heryatno (2008: 23) menjelaskan bahwa Pendidikan Agama katolik diartikan sebagai proses pendidikan yang bertujuan untuk memperkuat keimanan peserta didik kepada Tuhan Yesus Kristus, yang diadakan oleh gereja, sekolah, keluarga, dan kelompok jemaat lainnya. Melalui pendidikan agama, diharapkan nilai-nilai Kerajaan Allah dapat termanifestasi secara nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Pendidikan Agama Katolik di lingkungan sekolah berfungsi sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami, merenungkan, dan menghayati iman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari proses ini adalah untuk memperkuat dan memperdalam iman peserta didik. Pendidikan Agama Katolik berperan sebagai jembatan, memfasilitasi peserta didik untuk menerapkan iman mereka dalam realitas kehidupan sehari-hari. Iman yang matang diartikan sebagai iman yang berkembang secara penuh, meliputi pikiran, hati, dan tindakan (Komkat KWI, 2007: 11).

Pendidikan agama Katolik di sekolah merupakan usaha untuk memampukan siswa berinteraksi dan berkomunikasi (tanya jawab dan dialog), dan memahami pergumulan hidup dalam terang iman Katolik serta mampu menghayati imannya secara penuh dan utuh. Pendidikan Agama Katolik yang dimaksudkan adalah pendidikan tentang iman Katolik yang hidup, tumbuh, dan berkembang dalam diri umat beriman Katolik yang didasarkan pada cara hidup dan ajaran Yesus Kristus (Cinta & Wilhelmus, 2017: 61).

Pendidikan iman di sekolah merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan iman peserta didik secara seimbang dan matang. Oleh karena itu, pendidikan Agama Katolik tidak hanya berfokus pada kegiatan keagamaan yang terpisah dari realitas kehidupan lainnya. Sebaliknya, pendidikan Agama Katolik diharapkan mendorong peserta didik untuk terlibat dalam penindasan dan ketidakadilan. Di sekolah, Pendidikan Agama Katolik perlu memainkan peran penting dalam mewujudkan kebebasan, sehingga peserta didik dapat membuat keputusan hidup yang sesuai dengan hati nuraninya.

Adanya pendidikan agama katolik dapat membentuk pribadi seseorang yang beriman katolik menjadi pribadi yang sadar akan hidupnya dan bersatu dengan Kerajaan Allah untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan yang abadi. Pendidikan agama di lingkungan sekolah berkembang dengan variasi konteks yang berbeda, tergantung pada pandangan pribadi setiap guru, namun tetap mempertahankan karakteristik khas pendidikan agama untuk mencapai tujuannya (Adisusilo Sutarjo, 2012: 40). Hidup dan iman siswa yang menerima pendidikan agama katolik di sekolah ditandai oleh perubahan yang berkelanjutan. Pendidikan

agama katolik juga perlu mempertimbangkan fakta-fakta yang dapat mencapai tujuan tersebut.

2.4.5 Tujuan Pendidikan Agama Katolik

Yuliana Bota (2017: 14-15) mengatakan, dalam konteks sekolah Katolik, pelajaran agama tidak hanya merupakan satu komponen, tetapi juga melibatkan berbagai bentuk pelayanan sabda seperti katekese, homili, perayaan liturgis, dan lain sebagainya. Pentingnya pelajaran agama ini tidak bisa dipisahkan dari fungsi pendidikan dan eksistensi mereka yang utuh. Pendidikan Agama Katolik juga perlu memiliki visi spiritual. Heryatno (2008: 14) menyatakan bahwa visi spiritual berarti Pendidikan Agama Katolik secara konsisten berupaya untuk mengembangkan kedalaman kehidupan siswa, mengembangkan identitas diri atau esensi hidup mereka. Dalam Pendidikan Agama Katolik, penekanan bukan hanya pada pengetahuan, tetapi juga pada interioritas hidup dan pengembangan jiwa. Interioritas berhubungan dengan kesadaran, sementara jiwa adalah tempat dimana Allah hadir.

Pendidikan Agama Katolik bukan hanya untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, tetapi juga memberikan inspirasi dan membantu siswa menemukan makna hidup dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Dapiyanta, (2008:5-6) Pendidikan Agama Katolik tidak hanya terbatas pada pemahaman tentang kebenaran-kebenaran agama, tetapi juga melibatkan pengolahan dan membimbing peserta didik menuju iman yang matang, hubungan yang erat dengan Kristus dalam segala aspek kehidupannya.

Oleh karena itu, Pendidikan Agama Katolik sebaiknya dianggap sebagai sebuah disiplin studi yang memiliki tuntutan dan kepentingan yang sama dengan

disiplin lainnya. Pelajaran agama harus mengkomunikasikan pesan dan peristiwa Kristiani dengan tingkat ketulusan dan kedalaman yang setara dengan yang ditemukan dalam disiplin-disiplin lain. Heryatno (2008: 23-24), mengatakan bahwa tujuan utama dari Pendidikan Agama Katolik adalah untuk mewujudkan nilai-nilai Kerajaan Allah. Realisasi Kerajaan Allah merupakan visi dasar atau tujuan utama yang melandasi semua kegiatan pendidikan dalam iman atau Pendidikan Agama Katolik. Secara ringkas, nilai-nilai Kerajaan Allah yang terwujud menjadi titik acuan utama dalam merumuskan arah, visi, dan tujuan pendidikan di dalam iman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam konteks sekolah Katolik, pelajaran agama melibatkan berbagai bentuk pelayanan sabda dan memiliki peran penting dalam pendidikan dan eksistensi mereka. Pendidikan Agama Katolik perlu memiliki visi spiritual yang mengembangkan kedalaman kehidupan siswa dan identitas diri mereka. Selain pengetahuan, penekanan diberikan pada interioritas hidup dan pengembangan jiwa siswa. Pelajaran agama tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi juga memberikan inspirasi dan membantu siswa menemukan makna hidup dalam keseharian mereka. Tujuan utama Pendidikan Agama Katolik adalah mewujudkan nilai-nilai Kerajaan Allah, menjadi landasan dalam merumuskan arah, visi, dan tujuan pendidikan dalam iman. Dengan demikian, nilai-nilai Kerajaan Allah menjadi acuan utama dalam Pendidikan Agama Katolik.

2.5 Karakteristik Siswa Kelas V

Pendidikan dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang berlangsung selama enam tahun di sekolah dan total durasinya adalah Sembilan tahun.

Kurikulum pendidikan dasar disusun dengan tujuan mencapai sasaran pendidikan nasional, dengan mempertimbangkan tahap perkembangan siswa, kondisi lingkungan, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni.

Pada umumnya siswa kelas V Sekolah Dasar berusia 10-12 tahun yang merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja awal yang merupakan kondisi dimana pertumbuhan dan perkembangan siswa akan mengalami banyak perubahan. Pada fase peralihan ini, siswa mengalami banyak perubahan yang signifikan dalam diri mereka. Perubahan-perubahan dalam kognisi, psikologi, emosi, perasaan, perilaku seksual, dan lain-lain memiliki dampak yang besar terhadap pembentukan karakter peserta didik. Keluar dari masa kanak-kanak, peserta didik dihadapkan pada pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki risiko yang cukup besar. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam menangani berbagai perubahan yang terjadi secara bersamaan, dan mungkin membutuhkan perhatian khusus untuk mengatasi perubahan-perubahan tersebut.

Dalam proses perkembangan dan pencarian jati diri, setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perkembangan siswa melibatkan dua aspek, yaitu fisik dan mental (Susanto, 2015:73). Aspek perkembangan mental mencakup intelektual, bahasa, sosial, emosi, dan moral. Lebih rinci, tahap perkembangan mental sesuai dengan yang dijelaskan oleh Susanto (2015:73-76) adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan Intelektual

Pada usia sekolah dasar, siswa mampu merespon rangsangan intelektual dan melaksanakan tugas-tugas pembelajaran yang melibatkan kemampuan berpikir seperti menulis, menghitung, dan sebagainya.

2. Perkembangan Bahasa

Bagi siswa usia sekolah dasar, perkembangan bahasa minimal mencakup kemampuan membuat kalimat yang lebih lengkap, menggunakan kalimat majemuk, dan dapat menyusun atau pun mengajukan pertanyaan.

3. Perkembangan Sosial

Siswa usia sekolah dasar mulai memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri, bekerja sama, dan menunjukkan sikap peduli terhadap orang lain.

4. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi pada siswa sekolah dasar melibatkan kesadaran bahwa pengungkapan emosi tidak boleh sembarangan serta dapat menyadari pengungkapan emosi secara kasar yang tidak mudah diterima oleh masyarakat.

5. Perkembangan Moral

Perkembangan moral pada siswa usia sekolah dasar melibatkan kemampuan untuk mengikuti peraturan yang ditetapkan oleh orang tua dan lingkungan sosialnya. Pada dasarnya perkembangan siswa berbeda-beda sesuai dengan semakin bertambahnya usia. Siswa yang berada pada kelas I akan berbeda karakteristiknya dengan siswa kelas VI.

Desmita (2014:101) menyatakan bahwa perkembangan anak melalui empat tahap, yaitu:

- a) Tahap sensori-motorik (sejak lahir sampai usia 2 tahun)

- b) Tahap pra-operasional (usia 2 sampai 6 tahun)
- c) Tahap operasional konkret (usia 7 sampai 11 tahun)
- d) Tahap operasional formal (usia sampai dewasa)

Umumnya, siswa kelas V berusia sekitar 11 tahun. Menurut pendapat Piaget, pada usia ini, siswa berada dalam tahap operasional konkret. Piaget menjelaskan bahwa dalam tahap ini, siswa mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mampu mengklasifikasikan benda-benda ke dalam kategori-kategori yang berbeda (Desmita, 2014:101).

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai karakteristik perkembangan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V umumnya berusia 11 tahun dan berada dalam tahap operasional konkret. Tahapan operasional konkret merupakan tahapan dimana mereka sudah dapat berpikir secara logis terhadap benda-benda yang konkret. Hal ini juga terlihat pada siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun berdasarkan pengamatan saat pengumpulan data awal siswa sudah kritis dan memiliki kecakapan berfikir logis terhadap benda-benda yang nyata atau konkret yang mereka lihat. Sebaiknya pembelajaran bagi siswa sekolah dasar menggunakan model dan media yang dapat mengaktifkan kemampuan berpikir kritis dan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

2.6 Teori Belajar yang Melandasi Pengembangan Monopoli agama Katolik

Teori belajar merupakan teori belajar yang melibatkan penerapan aktivitas belajar-mengajar antara pendidik dan siswa, serta perencanaan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Teori belajar mengacu pada keterkaitan antara aktivitas

pembelajaran individu dengan proses-proses psikologis yang terjadi di dalam dirinya, atau teori belajar mengungkapkan hubungan antara fenomena yang ada dalam individu yang sedang belajar. Teori belajar memfokuskan perhatiannya pada hubungan antara berbagai variabel yang mempengaruhi hasil belajar (Solekhah, 2015: 58). Salah satu variabel pendukung yang memungkinkan seseorang untuk belajar adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah media pembelajaran, penting untuk memiliki dasar-dasar teori belajar yang kuat.

2.6.1 Teori Belajar Kognitif

Khiyarusoleh (2016:4) mengatakan, “kognisi kognitif berasal dari kata *cognition* yang memiliki persamaan kata *knowing* (mengetahui).” Kognitif adalah salah satu aspek yang sangat penting dari perkembangan anak yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan di dunia pendidikan.

Teori belajar ini memberikan penekanan yang lebih besar pada proses belajar daripada hasil belajarnya. Pendekatan ini berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses internal yang melibatkan ingatan, retensi, pengelolaan informasi, emosi, dan aspek-aspek psikologis lainnya. Dalam konteks kegiatan pembelajaran, teori belajar kognitif memberikan perhatian yang signifikan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Aspek kognitif merupakan bagian integral dari kecerdasan. Kognisi melibatkan usaha dalam pengolahan dan manipulasi informasi dalam hal mengingat, berpikir, dan mengetahui. Proses kognitif pada dasarnya mengarah pada perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa individu. Dengan

demikian, ketika seseorang membahas psikologi kognitif, ia akan terus berfokus pada cara mendapatkan dan memproses informasi tentang dunia, cara informasi tersebut disimpan dan diproses oleh otak, cara menyelesaikan masalah, berpikir dan menyusun bahasa, serta bagaimana proses-proses ini tercermin dalam perilaku yang dapat diamati.

Selanjutnya Chaplin dalam Khiyarasoleh (2016:4) mengatakan, istilah "kognitif" mengacu pada salah satu bidang atau domain psikologis manusia yang melibatkan berbagai perilaku mental seperti pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa aspek kognitif mencakup kemampuan dan aktivitas mental seseorang yang terlibat dalam proses menerima, memproses, dan menggunakan informasi dalam bentuk berpikir, pemecahan masalah, dan adaptasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa kognisi kognitif memiliki kesamaan dengan kata "knowing" (pengetahuan), yang merujuk pada proses yang mengarah pada perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa individu. Pengembangan media monopoli agama Katolik didasarkan pada teori belajar kognitif karena teori ini fokus pada keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam proses belajar dapat memberikan makna dan pengalaman yang optimal terhadap pesan pembelajaran yang diterima.

Penerapan teori belajar kognitif dalam media Monopoli agama Katolik terlihat melalui adanya beberapa tantangan, seperti kartu soal. Siswa harus mengatasi tantangan-tantangan tersebut dengan menjawab pertanyaan. Dengan

demikian, peran ingatan dalam pengelolaan informasi, emosi, dan keaktifan siswa dapat ditingkatkan menjadi pengalaman yang memiliki makna penting. Menurut J. Piaget, keberhasilan belajar akan lebih optimal jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Tahap-tahap perkembangan kognitif dapat dikategorikan sebagai berikut.

1. Tahap sensorimotor. Tahap ini dimulai sejak bayi lahir hingga usia 2 tahun. Belajar pada tahap ini terjadi melalui kegiatan sensorik dan motorik, seperti penggunaan indra, mencicipi, meraba, dan memegang benda.
2. Tahap pra-operasional. Tahap ini berlangsung antara usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, kemampuan intelektual siswa masih terbatas oleh egosentrisme, yang membuat mereka tidak menyadari bahwa orang lain bisa memiliki sudut pandang yang berbeda mengenai suatu objek.
3. Tahap operasional konkret. Tahap ini terjadi antara usia 7 hingga 11 tahun. Pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir secara logis dan tidak hanya bergantung pada indra untuk menerima informasi. Mereka mampu menggunakan logika, melakukan klasifikasi, dan memecahkan masalah.
4. Tahap operasional formal. Tahap ini dimulai pada usia 11 tahun dan seterusnya. Pada tahap ini, siswa sudah mampu berpikir secara abstrak, mengembangkan pemikiran tentang konsep, dan membentuk hipotesis mengenai hal-hal yang bersifat abstrak.

Dalam pandangan Bruner (Budiningsih, 2012: 41), perkembangan kognitif seseorang mengikuti tahapan enaktif, dimana individu melakukan aktivitas untuk memahami lingkungannya. Kemudian, ada tahap memahami objek-objek atau

dunia sekitar melalui gambar dan visuali verbal. Selanjutnya terdapat tahap simbolik, dimana individu telah mampu mengembangkan ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan bahasa dan logika. Perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan dengan menyusun materi pelajaran sesuai dengan tahap perkembangannya.

Dalam proses pembelajaran, teori belajar kognitif menjelaskan bahwa individu mengalami penyesuaian skema kognitif melalui tahapan yang melibatkan asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika individu merespons asimilasi dan akomodasi. Asimilasi terjadi ketika individu merespons lingkungan sejalan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki. Di sisi lain, akomodasi terjadi ketika individu memodifikasi struktur kognitif mereka untuk menyesuaikan respons dari lingkungan. Tujuan akhir dari proses belajar, menurut teori kognitif adalah mencapai keseimbangan antara pengalaman yang diterima dan adaptasi atau perubahan dalam struktur kognitif individu.

2.6.2 Perkembangan Kognitif Pada Usia Sekolah Dasar

Pengetahuan tentang perkembangan seseorang sangat penting diketahui dan dipahami sebagai pedoman dalam memahami kebutuhan dan karakter seseorang, tak terkecuali pada anak usia dasar. Anak usia dasar adalah anak ada pada usia 7-12 tahun ke atas atau dalam sistem pendidikan disebut anak yang berada pada usia sekolah dasar. Memahami perkembangan anak usia dasar menjadi suatu keharusan bagi orang tua, guru dan orang yang lebih dewasa (Bujuri, 2018:38).

Berdasarkan teori kognitif yang kemukakan oleh Piaget bahwa tahapan perkembangan kognitif memiliki empat tahapan perkembangan. Anak usia dasar

menempati posisi tahapan yang ketiga. Dalam tahap ketiga, anak dianggap telah mampu mengoperasikan suatu objek dengan bernalar menggunakan logika. Salah satunya pada tahap anak usia 7-11 yaitu usia Sekolah Dasar. Pada tahap inilah anak sedang pada fase operasional konkret.

Pada fase ini anak-anak dapat berpikir sistematis, tetapi terbatas pada obyek yang merupakan aktivitas konkret (Setiono, 2009:24). Oleh sebab itu, materi, strategi dan media pembelajaran yang diberikan kepada anak usia Sekolah Dasar harus dapat dihubungkan dengan kegiatan nyata sehari-hari. Anak usia sekolah dasar yang berada di jenjang perkembangan kognitif operasional konkret, sudah memiliki kemampuan untuk berpikir melalui sebab akibat dan mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Anak yang berada pada tahap operasional konkret ini tidak lagi mengandalkan panca indera sebagai upaya memahami alam sekitarnya. Anak usia sekolah dasar yang telah memasuki fase ini mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sebenarnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang menetap.

2.7 Penelitian yang Relevan

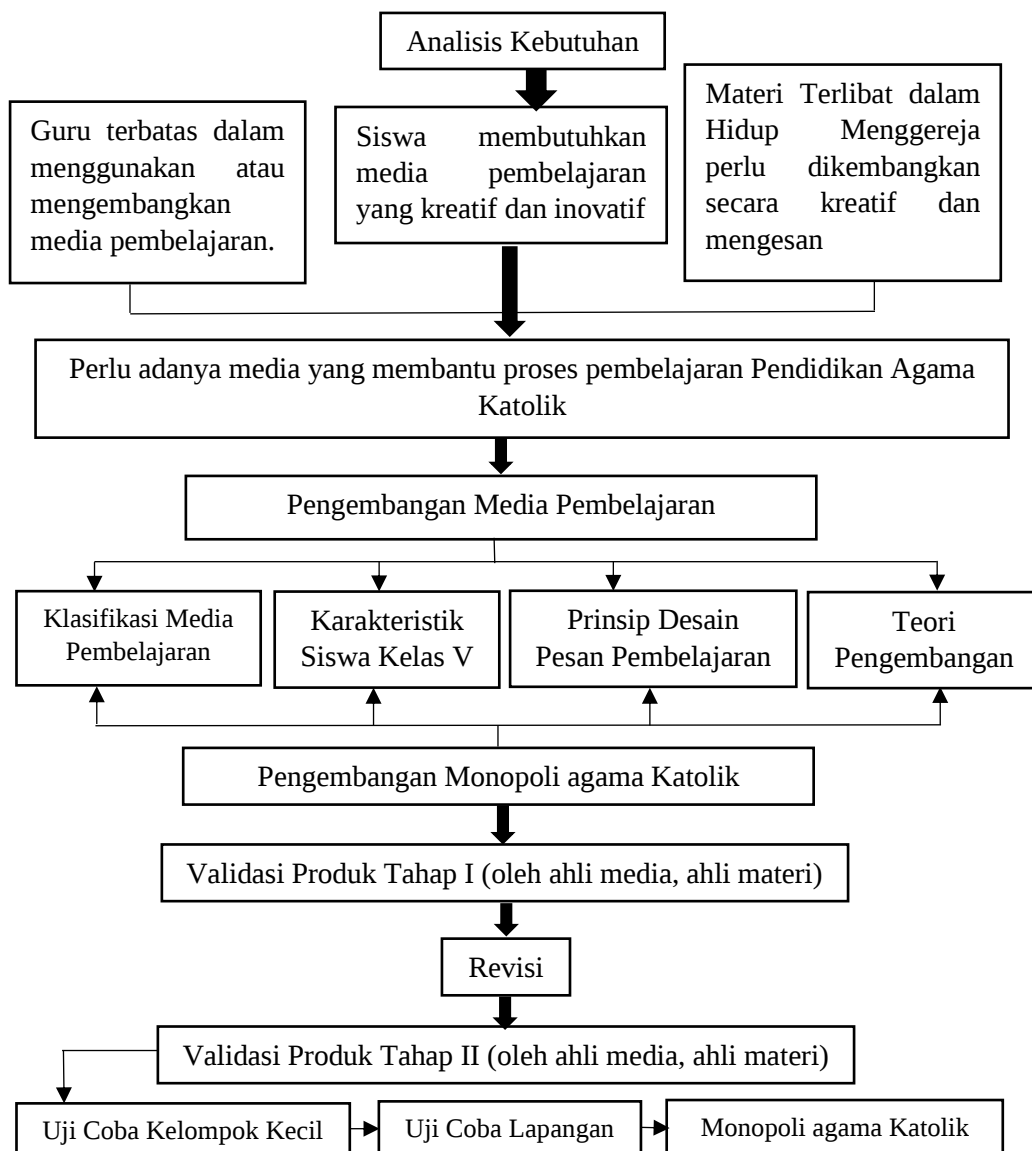
Penelitian yang relevan merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebelum penelitian ini dilakukan. Penelitian terdahulu tersebut memiliki peran penting sebagai pendukung dalam melaksanakan penelitian saat ini. Beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilakukan antara lain:\

1. Penelitian Annisa Nur Isnaini (2016) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Solekhah (2015) Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari.
3. Ria Sartikaningrum (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel.

2.8 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan suatu konsep yang sementara yang menjelaskan tentang objek permasalahan yang akan diteliti serta menghubungkan teori dengan masalah penting yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, tujuan peneliti adalah mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa yaitu membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah gambaran kerangka berpikir untuk penelitian ini:

Bagan 1. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2022:2) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu jenis metode penelitian. Teliti metode pembuatan produk tertentu dan uji keefektifan produk tersebut. Dan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli agama Katolik, materi yang berkaitan dengan kehidupan Gereja. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Nana Syaodih Sukmadinata (2006:164) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses atau tahapan pengembangan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan. Beberapa produk telah dibuat melalui penelitian yang merupakan analisis kebutuhan dan kebutuhan riset diperlukan untuk menguji keefektifan produk-produk tersebut agar dapat bekerja di masyarakat luas.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian dan pengembangn ini adalah siswa kelas V di SDK Santo Bavo Madiun. Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran monopoli agama Katolik sebagai media pembelajaran permainan.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDK Santo Bavo Madiun yang beralamat di Rejomulyo, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2023.

3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan model ADDIE dijabarkan sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan permasalahan pada SDK Kelas V Santo Bavo Madiun. Media pembelajaran SDK Santo Bavo khususnya di kelas 5 dan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik masih monoton yaitu buku, film, tulisan, PPT dan sumber daya yang ada atau tersedia, meskipun belum optimal. Lingkungan permainan monopoli religi dapat menjadi alternatif lingkungan belajar karena memiliki karakteristik tersendiri.

3.4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah kedua adalah menggambar konsep di atas kertas dan menentukan komponen-komponen monopoli dan fungsinya. Monopoli didesain dengan tampilan yang menarik dan disesuaikan dengan materi pelajaran Pendidikan Agama Katolik serta objeknya. Media pembelajaran monopoli agama Katolik memiliki beberapa bagian, diantaranya papan monopoli dengan berbagai contoh kegiatan menggereja. Kartu soal berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi. Kartu bantuan membantu pemain saat mereka tidak tahu cara menjawab pertanyaan. Kartu jawaban dari soal-soal yang ada di kartu soal. Kartu belajar sebagai kartu

yang berisi materi-materi. Kemudian ada kartu bintang penghargaan yang akan diisi bintang-bintang yang diperoleh pemain.

3.4.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan dengan pembuatan media pembelajaran monopoli Agama yang digunakan untuk pembelajaran. Pengembangan model ADDIE meliputi kegiatan implementasi desain produk, yaitu kegiatan:

1. Membuat media pembelajaran monopoli agama Katolik. Berdasarkan desain produk, pada tahap ini mulai dibuat produk sesuai struktur model.
2. Validitas ahli: ahli materi dan ahli media.

Ada dua ahli media yang melakukan validasi. Ahli media pertama merupakan dosen jurusan Ilmu Pendidikan Teologi di STKIP Widya Yuwana Madiun. Ahli media kedua merupakan salah satu guru agama katolik yang mengajar Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ahli juga dalam pembuatan media-media pembelajaran.

Ada dua ahli materi yang melakukan validasi materi yang digunakan pada media permainan monopoli agama Katolik. Ahli materi pertama merupakan guru agama katolik di SDK Santo Bavo Madiun. Kemudian ahli materi kedua merupakan guru agama katolik Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang mengajar dibeberapa sekolah dasar di kota Madiun. Ahli materi dan ahli media melakukan penilaian terhadap media pembelajaran monopoli agama Katolik dan memberikan kritik serta saran untuk perbaikan media yang telah dibuat.

3. Revisi

Penyuntingan berfungsi untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan maupun ketidaksesuaian media pembelajaran monopoli agama Katolik terhadap materi pelajaran. Produk yang telah dinyatakan layak oleh validator, selanjutnya diujicobakan kepada 16 orang siswa SDK Santo Bavo Madiun yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok kecil sebagai calon pengguna.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket kelayakan media setelah uji coba kelompok dilakukan. Data hasil uji coba disertakan dalam revisi penyempurnaan media pembelajaran monopoli Agama.

3.4.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Terdapat dua kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi, yaitu:

1. Sosialisasi Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik

Sebelum permainan diimplementasikan pada kelompok kecil, peneliti menjelaskan materi secara singkat agar siswa mampu memahami materi yang ada dalam permainan. Kemudian peneliti melakukan sosialisasi peraturan dan cara bermain media pembelajaran Monopoli agama Katolik.

2. Implementasi Media Pembelajaran Monopoli Agama

Implementasi di kelas V SDK Santo Bavo Madiun dilakukan untuk kelompok kecil berjumlah 5 orang siswa. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengukuran kelayakan media pembelajaran dengan

menyebarkan angket uji media kepada siswa setelah media pembelajaran diterapkan.

3.4.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir yaitu evaluasi dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh seluruh siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun yang berjumlah 16 orang siswa. Peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Setelah melalui tahap implementasi, produk akan diukur kembali berdasarkan angket uji kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli agama Katolik setelah media diterapkan. Sehingga dapat diambil kesimpulan media pembelajaran tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Penelitian pengembangan ini menggunakan kuesioner untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Data dikumpulkan dari penelitian pengembangan media ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif sebagai data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian tentang media pembelajaran monopoli agama dari ahli materi, ahli media, dan siswa SDK Santo Bavo Madiun dalam kuesioner. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran Monopoli Agama berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah menggunakan angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan Teknik pengumpulan yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012:199). Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan, angket kelayakan dari ahli media dan ahli materi, dan angket penilaian dari pengguna (*user*). Kuesioner atau angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan ini, informasi dari ahli media, ahli materi, dan siswa digunakan sebagai bahan untuk mengevaluasi media pendidikan yang dikembangkan dengan bantuan angket.

3.6.1 Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Aspek Penilaian Media oleh Ahli

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Penumbuhan motivasi belajar	5
4	Aktualitas	6
5	Kelengkapan dan kualitas bahan	7,8,9,10
6	Kedalaman soal	11
7	Kemudahan untuk dipahami	12,13
8	Sistematis	14
9	Kejelasan	15,16
10	Ketepatan evaluasi	17,18,19
11	Pemberian umpan balik	20

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006)

Berdasarkan kisi-kisi instrument diatas akan menjadi pertanyaan penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan agar isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran monopoli agama Katolik dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” sesuai dengan pembelajaran kelas V. Kemudian media pembelajaran monopoli agama Katolik ini juga akan dinilai dari segi media, instrument ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media, dan komunikasi visual. Adapun kisi-kisi butir instrument yang akan digunakan untuk penilaian dari ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

3.6.2 Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	Keefektifan dan keefisienan	1,2
2	<i>Maintainable</i> (mudah dikelola)	3
3	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	4
4	Ketepatan memilih media	5
5	Dokumentasi	6,7
6	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)	8
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	9
9	Kreatif dan inovatif	10
10	Sederhana	11
11	Tipografi (huruf dan susunannya)	12,13,14,15
12	Gambar	16,17,18,19
13	Tata letak	20
14	Warna	21,22
15	Desain	23,24

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006)

3.6.2 Angket untuk siswa

Angket yang diberikan kepada siswa yaitu angket penilaian terhadap media.

Aspek penilaian media oleh siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Aspek Penilaian Media oleh Siswa

No	Aspek	Nomor Pertanyaan
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Maintainable</i> (mudah dikelola)	1
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	2
3	Dokumentasi	3,4
Aspek Komunikasi Visual		
4	Komunikatif	5
5	Kreatif dan inovatif	6
6	Sederhana	7
7	Tampilan umum (visualisasi)	8
8	Pemilihan warna, gambar, tata letak, dan tipografi (huruf dan susunannya)	9,10,11,12
9	Kerapian dan kemenarikan desain	13,4
Aspek Pembelajaran		
10	Kesesuaian dengan materi	15
11	Interaktivitas	16
12	Penumbuhan motivasi belajar	17
13	Aktualitas	18
14	Bahasa soal yang mudah dipahami	19
15	Kejelasan uraian soal	20

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006)

3.7 Uji Coba Produk

Pengujian produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan diujicobakan kepada siswa yang menjadi subjek penelitian.

3.7.1 Validasi

Sebelum pengujian media pada siswa, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi, ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari aspek pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari aspek rekayasa dan aspek komunikasi visual.

3.7.2 Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*)

Setelah proses analisis dan revisi dilakukan berdasarkan penilaian siswa pada uji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Hal ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan. Melalui uji coba kelompok kecil ini diharapkan saat uji coba lapangan tidak ditemukan kembali permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses belajar jika produk digunakan.

3.7.3 Uji Coba Lapangan (*Field Tryout*)

Uji coba lapangan memiliki tujuan yaitu untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, maupun aspek komunikasi visual. Sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama katolik.

3.8 Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2012:355).

Proses analisis data melibatkan kegiatan yang mencakup klarifikasi, analisis, penggunaan, dan penarikan kesimpulan dari seluruh data yang dikumpulkan dalam penelitian. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dalam pengembangan media monopoli agama Katolik dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif ini dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merujuk pada teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan tujuan menggambarkan atau menjelaskan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang dapat diterapkan secara umum atau menggeneralisasi. berdasarkan data yang diperoleh dari angket ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Teknik analisis data pada validasi ahli menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan, angka 1) sangat kurang, 2) kurang, 3) cukup, 4) baik dan 5) sangat baik. Kemudian untuk menganalisis data

tentang kelayakan media pembelajaran monopoli agama Katolik dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.8.1 Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan skala likert dengan ketentuan:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009:242)

3.8.2 Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Skor rata-rata,

$\sum X$: Jumlah skor,

N : Jumlah subjek uji coba

3.8.3 Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek

dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 5. Rumus Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Jumlah

Rerata Skor Pada Skala Lima

Skor	Rumus	Nilai	Kategori
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 \text{ Sbi}$	A	Sangat Layak
4	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ Sbi}$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi}$	D	Kurang Layak
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi}$	E	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

1. Skor Maksimal = 5
2. Skor Minimal = 1
3. Skor Maksimal = Jumlah Indikator x Skor Tertinggi
4. Skor Minimal Ideal = Jumlah Indikator x Skor Terendah
5. $\bar{X}$ = Skor yang diperoleh
6. Rerata Ideal = $\frac{1}{2}(\text{skor maks.ideal} + \text{skor min.ideal})$
7. Simpangan baku skor ideal = $\frac{1}{6}(\text{skor maks.ideal} + \text{skor min.ideal})$

Berdasarkan rumus konversi data di atas, maka setelah didapatkan data-data kuantitatif untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan konversi sebagai berikut:

$$\text{Skor Mak} = 5$$

$$\text{Skor Min} = 1$$

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0.6$$

$$\text{Skala 5} = X > X_i + 1,80 S_{bi}$$

$$= X > 3 + (1,80 \times 0,60)$$

$$= X > 3 + 1,08$$

$$= X > 4,08$$

$$\text{Skala 4} = X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$$

$$= 3 + (0,60 \times 0,60) < X \leq (1,80 \times 0,60)$$

$$= 3 + 0,36 < X \leq (4,08)$$

$$= 3,36 < X \leq 4,08$$

$$\text{Skala 3} = X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$$

$$= 3 - (0,60 \times 0,6) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,6)$$

$$= 3 - 0,36 < X \leq 3 + 0,36$$

$$= 2,64 < X \leq 3,36$$

$$\text{Skala 2} = X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$$

$$= 3 - (1,80 \times 0,60) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,6)$$

$$= 3 - 1,08 < X \leq 3 - 0,36$$

$$= 1,92 < X \leq 2,64$$

$$\begin{aligned}
 \text{Skala 1} &= X \leq X_i - 1,8 \text{ Sbi} \\
 &= X \leq 3 - (1,80 \times 0,6) \\
 &= X \leq 3 - 1,08 \\
 &= X \leq 1,92
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 tersebut dapat disederhanakan menjadi sebagai berikut:

Tabel 6. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,08$	A	Sangat Layak
4	$3,36 < X \leq 4,08$	B	Layak
3	$2,64 < X \leq 3,36$	C	Cukup Layak
2	$1,92 < X \leq 2,64$	D	Kurang Layak
1	$X \leq 1,92$	E	Sangat Kurang Layak

Mencari skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

$\bar{X}$: Skor rata-rata,

$\sum X$: Jumlah skor,

N : Jumlah subjek uji coba

Tabel 5. digunakan sebagai tabel acuan penilaian data yang dihasilkan dari ahli media, dan ahli materi. Jika media pembelajaran monopoli agama Katolik sudah selesai direvisi dan sudah diakui kelayakan dari segi ahli media dan ahli materi maka dapat diujicobakan ke siswa. Hal ini dilakukan supaya media yang dikembangkan layak dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran bersama

siswa. Pengembangan media permainan Monopoli agama Katolik dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” apabila hasil penilaian uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria “Baik”. Sehingga hasil penelitian yang didapatkan baik dari ahli materi dan ahli media jika hasil skor penelitian dengan kriteria penilaian minimal “Baik” maka produk media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan telah dianggap baik dan telah layak untuk diaplikasikan (Estu Miyarso, 2009:69-70).

Tabel 7. Konversi Skor Skala Likert pada Tingkat Kelayakan

Rumus	Kriteria	Tingkat Kelayakan
$X > 4,08$	Sangat Baik	Layak
$3,36 < X \leq 4,08$	Baik	
$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup	Tidak Layak
$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang	
$X \leq 1,92$	Sangat Kurang	

3.9 Spesifikasi Produk

Hasil produk yang diharapkan setelah selesai penelitian ini adalah media pembelajaran permainan monopoli agama Katolik pada mata pelajaran pendidikan agama katolik untuk siswa SDK kelas V. Produk media pembelajaran ini diharapkan menjadi media yang layak, baik dan berkualitas yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa. Sehingga siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan. Media permainan monopoli agama Katolik merupakan salah satu

media pembelajaran pendidikan agama katolik yang di kemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan yang digunakan dalam permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya. Hanya saja yang membedakan adalah setiap pemain harus bersiap untuk menjawab pertanyaan mengenai materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” yang disediakan di dalam permainan ini. Dalam permainan monopoli agama ini juga memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menjawab pertanyaan, memberikan bantuan, mempelajari materi, dan memberi penghargaan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di kelas V SDK Santo Bavo Madiun dan wawancara terhadap guru. Observasi pertama kali dilakukan di sekolah tanggal 05 Oktober 2022. Jumlah siswa yang hadir ada 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pada awal penelitian melakukan analisis (*Analysis*) kebutuhan yang meliputi: a) analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif atau belajar sambil bermain, b) analisis kebutuhan media pembelajaran yaitu guru belum banyak menggunakan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Guru terbatas dalam menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran. c) analisis materi pelajaran Pendidikan Agama Katolik, ditemukan bahwa materi Terlibat dalam Hidup Menggereja perlu dikembangkan secara kreatif dan mengeskan.

Pada saat pembelajaran, mayoritas siswa kurang memiliki semangat belajar yang tinggi dalam mata pelajaran agama katolik. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan guru agama katolik dan pengamatan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Kondisi pembelajaran yang ada di SDK Santo

Bavo Madiun saat ini masih banyak dilakukan secara konvensional, yakni menggunakan papan tulis dan spidol, cenderung jarang memanfaatkan sumberdaya yang ada atau tersedia dan penggunaan media pembelajaran belum optimal. Saat ini banyak siswa terutama di SDK Santo Bavo yang mengalami kejenuhan jika selalu berkutat dengan aktivitas rutin yang monoton. Media pembelajaran hanya terpacu buku paket atau lembar kerja siswa (LKS) yang dimiliki oleh siswa. Peran guru masih dominan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa lebih paham dalam menyerap ilmu yang dipelajari. Dari hasil observasi, diperoleh data bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru. Media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar semangat siswa dalam belajar pendidikan agama katolik dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli agama Katolik.

4.1.1.1 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap yang kedua yaitu merancang konsep dan tampilan media pembelajaran monopoli agama Katolik di atas kertas. Fungsi komponen media pembelajaran monopoli agama Katolik dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Fungsi Komponen Monopoli

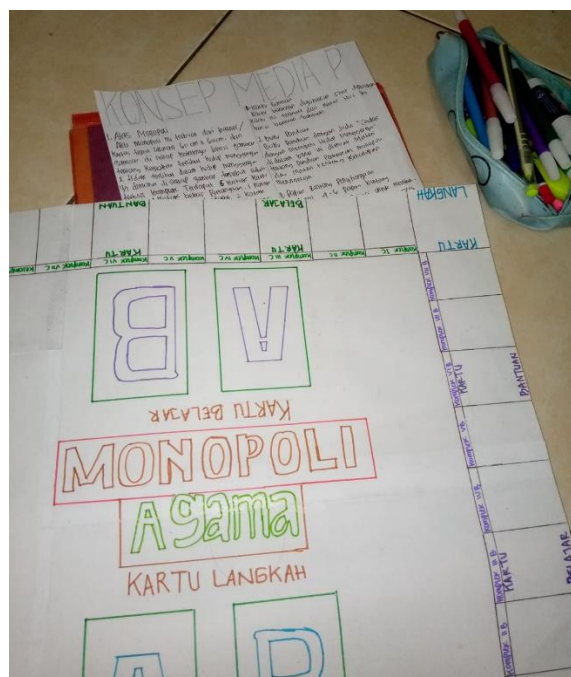
Monopoli (umum)		Monopoli agama Katolik	
Komponen	Fungsi	Komponen	Fungsi
Papan Monopoli	Ada 40 petak terdiri dari: -start -22 nama negara -hanya lewat	Papan Monopoli	Ada 36 petak terdiri dari: -start -tantangan menjawab soal

Monopoli (umum)		Monopoli agama Katolik	
Komponen	Fungsi	Komponen	Fungsi
	-bebas parkir -masuk penjara -transportasi -pajak -dana umum dan kesempatan		-bantuan -belajar -bebas pertanyaan -penjara
Dana Umum	Berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Bantuan	Berisi sebuah perintah untuk meminta bantuan kepada pemain lain
Kesempatan	Berupa perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Soal	Berisi soal-soal yang terkait dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”
Kartu Hak Milik	Berisi keterangan atas kepemilikan komplek negara	Kartu Jawaban	Berisi kunci jawaban dari soal-soal pada kartu soal
Rumah	Menambah harga sewa	Kartu Belajar	Berisi materi-materi yang sesuai dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”
Hotel	Harga sewa menjadi paling mahal	Kartu Bintang Penghargaan	Berisi bintang penghargaan yang diperoleh oleh pemain sebagai penghargaan

Konsep yang telah matang, kemudian dirancang di atas kertas. Tampilan komponen media pembelajaran monopoli agama Katolik yang perlu dirancang kembali adalah papan monopoli, kartu soal, kartu jawaban, kartu belajar, kartu bantuan, kartu bintang penghargaan dan petunjuk permainan. Rancangan di atas kertas tersebut menjadi dasar perancangan di *Canva* dan *Corel Draw*.

1. Desain Papan Monopoli Pada Kertas

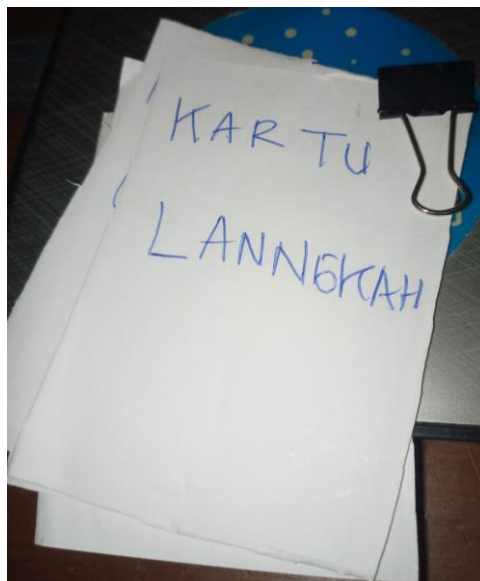
Desain papan monopoli di gambar pada kertas dengan ukuran 50 cm x 50 cm. Namun ukuran ini hanya untuk desain pada kertas, ukuran sebenarnya adalah 60 cm x 60 cm. Desain papan monopoli juga menerapkan prinsip penggunaan alat pemusat perhatian. Sebagai pusat perhatian papan monopoli, di gambar menggunakan alat tulis biasa seperti pena, pensil, penggaris, penghapus, dan pensil warna.



Gambar 1. Tampilan Desain Papan Monopoli Pada Kertas

2. Desain Kartu Langkah Pada Kertas

Kartu langkah adalah kartu pengganti dadu yang digunakan untuk menentukan langkah pemain. Kartu langkah adalah desain awal sebelum mendapat revisi dari ahli media untuk diganti menggunakan dadu. Kartu langkah juga didesain pada kertas terlebih dahulu sebelum dirancang menggunakan *Canva* dan *Corel Draw*. Pembuatan kartu belajar berdasarkan prinsip keaktifan, karena mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kartu langkah didesain menggunakan kertas HVS yang dipotong kecil berukuran 6 cm x 10 cm. Tampilan kartu langkah pada kertas didesain sederhana menggunakan pena berwarna biru.

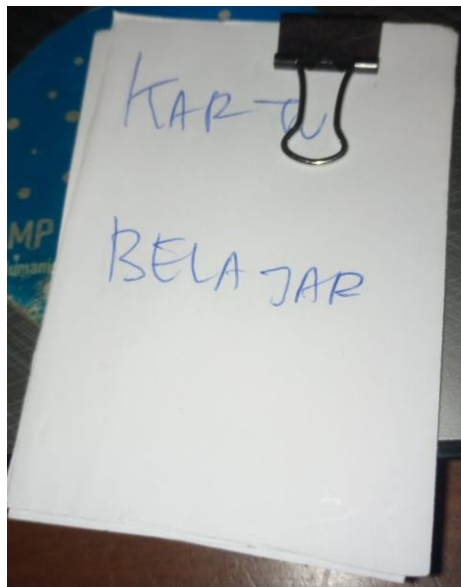


Gambar 2. Tampilan Desain Kartu Langkah Pada Kertas

3. Desain Kartu Belajar Pada Kertas

Kartu Belajar adalah kartu yang berisi materi-materi tentang Terlibat dalam Hidup Menggereja. Kartu belajar juga didesain pada kertas terlebih dahulu sebelum dirancang menggunakan *Canva* dan *Corel Draw*. Pembuatan kartu belajar

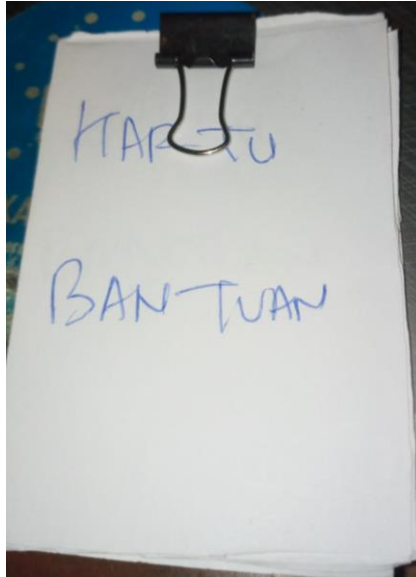
berdasarkan prinsip perulangan, yang berarti mengulang-ulang penyajian informasi atau pesan pembelajaran. Kartu belajar didesain menggunakan kertas HVS yang dipotong kecil berukuran 6 cm x 10 cm. Tampilan kartu belajar pada kertas didesain sederhana menggunakan pena berwarna biru.



Gambar 3. Tampilan Desain Kartu Belajar pada Kertas

4. Desain Kartu Bantuan Pada Kertas

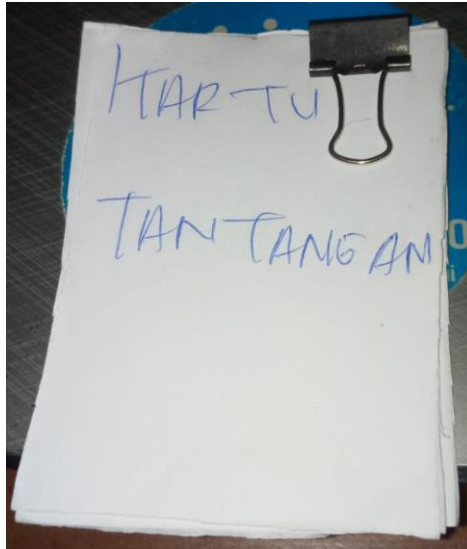
Kartu bantuan adalah kartu kesempatan untuk mendapat bantuan dari pemain lain. Kartu bantuan juga didesain pada kertas terlebih dahulu sebelum dirancang menggunakan *Canva* dan *Corel Draw*. Pembuatan kartu bantuan berdasarkan prinsip keaktifan, hal ini pemain mendapat kesempatan untuk saling membantu sehingga kartu ini mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kartu bantuan didesain menggunakan kertas HVS yang dipotong kecil berukuran 6 cm x 10 cm. Tampilan kartu bantuan pada kertas didesain sederhana menggunakan pena berwarna biru.



Gambar 4. Tampilan Desain Kartu Bantuan Pada Kertas

5. Desain Kartu Tantangan Pada Kertas

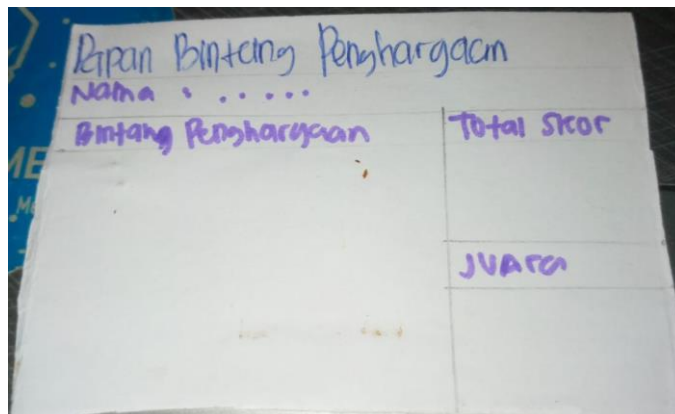
Kartu tantangan adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi Terlibat dalam Hidup Menggereja. Kartu tantangan juga didesain pada kertas terlebih dahulu sebelum dirancang menggunakan *Canva* dan *Corel Draw*. Pembuatan kartu tantangan berdasarkan prinsip umpan balik, untuk memberikan pertanyaan atau soal kepada siswa. Kartu tantangan didesain menggunakan kertas HVS yang dipotong kecil berukuran 6 cm x 10 cm. Tampilan kartu tantangan pada kertas didesain sederhana menggunakan pena berwarna biru.



Gambar 5. Tampilan Desain Kartu Tantangan Pada Kertas

6. Desain Kartu Bintang Penghargaan Pada Kertas

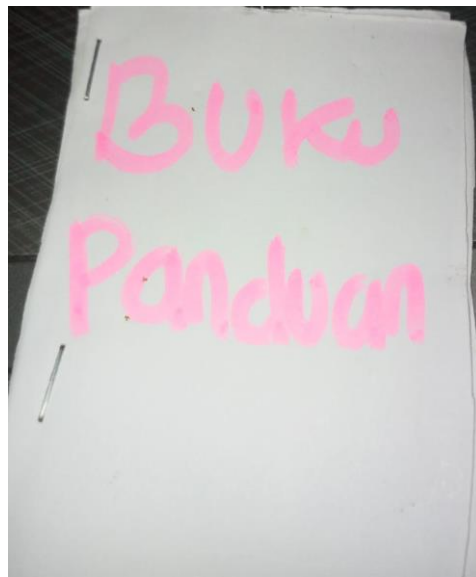
Kartu bintang penghargaan merupakan kartu yang akan diisi dengan bintang-bintang penghargaan dari pemain yang dapat menyelesaikan tantangan-tantangan pada saat permainan. Kartu ini juga didesain pada kertas terlebih dahulu sebelum dirancang menggunakan *Canva* dan *Corel Draw*. Pembuatan kartu bintang penghargaan berdasarkan prinsip keaktifan. Prinsip ini menekankan pada berbagai aktivitas, kegiatan, emosional dan fisik. Kartu bintang penghargaan didesain menggunakan kertas HVS yang dipotong kecil berukuran 6 cm x 10 cm. Tampilan kartu bintang penghargaan pada kertas didesain sederhana menggunakan pena berwarna biru dan ungu.



Gambar 6. Tampilan Desain Kartu Bintang Penghargaan Pada Kertas

7. Desain Buku Panduan Pada Kertas

Buku panduan merupakan buku yang berisi materi dan petunjuk permainan monopoli agama Katolik. Buku ini didesain sederhana menggunakan pena berwarna pink.



Gambar 7. Tampilan Desain Buku Panduan Pada Kertas

4.1.1.2 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti memulai tahap pengembangan dengan mencari gambar-gambar pendukung media pembelajaran monopoli agama Katolik dan membuat kerangka papan monopoli dengan menggunakan *Canva*. Gambar-gambar yang telah dikumpulkan kemudian ditata dalam kerangka yang telah dibuat. Setelah itu, rancangan yang telah dibuat di atas kertas seperti kartu soal, kartu jawaban, kartu belajar, kartu bantuan, kartu bintang penghargaan, dan petunjuk permainan juga dirancang menggunakan *Canva*. Rancangan media pembelajaran monopoli agama Katolik yang telah selesai dibuat kemudian dicetak dan merupakan produk 1. Berikut ini pengembangan media melalui *Canva*.



Gambar 8. Tampilan Papan Monopoli Dari Canva

Papan permainan monopoli agama Katolik tersebut dirancang oleh peneliti melalui program aplikasi *Canva* berdasarkan desain awal pada kertas.



Gambar 9. Tampilan Kartu Langkah

Kartu langkah adalah kartu yang digunakan untuk menentukan langkah para pemain dalam permainan monopoli agama Katolik. Kartu langkah ini merupakan desain awal pada kertas, kemudian dirancang pada *Canva*.



Gambar 10. Tampilan Kartu Belajar

Tampilan depan dan belakang pada kartu belajar sebelum diperbaharui. Kartu belajar tersebut juga dirancang melalui *Canva*. Kartu belajar ini memuat

materi pelajaran yang berguna bagi pemain dalam mengingat kembali informasi agar mereka dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.



Gambar 11. Tampilan Kartu Bantuan



Gambar 12. Tampilan Kartu Tantangan

Kartu tantangan adalah kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dalam permainan monopoli agama Katolik. Kartu tantangan yang telah dirancang ini merupakan produk awal sebelum diperbaharui.



Gambar 13. Tampilan Kartu Hak Milik

Kartu Hak Milik merupakan kartu yang berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan pada kartu tantangan sebelum diperbaharui.



Gambar 14. Tampilan Buku Panduan

Tampilan-tampilan di atas merupakan visualisasi dari media pembelajaran monopoli agama Katolik produk I yang dibuat oleh peneliti. Langkah berikutnya, produk 1 divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan secara bertahap yaitu validasi tahap pertama dan validasi tahap kedua. Validasi ini untuk memperoleh data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian uji kelayakan dan saran dari ahli media dan ahli materi dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi produk agar layak digunakan. Berikut jabaran hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media.

a. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Tahap I

Uji kelayakan media dilakukan oleh dua ahli media agar memperoleh media pembelajaran berbasis multimedia yang layak untuk diujicobakan pada siswa. Kedua ahli media tersebut merupakan dosen dan guru. Validator pertama adalah Drs. Nurhadi Pujoko, M.Pd. dosen STKIP Widya Yuwana Madiun dan validator kedua adalah Siti Yuana Kristiyantiningsih, S.Pd. guru pendidikan agama katolik di SMPN 12 Madiun. Setiap validator memberikan penilaian dalam bentuk skala pada setiap aspek penilaian yakni aspek rekayasa media dan komunikasi visual, memberikan simpulan penilaian kelayakan media, dan saran untuk perbaikan media.

b. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap I

Uji kelayakan materi dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Katolik. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu Yacobus Luntoro, S.Pd. guru Pendidikan Agama Katolik SDK Santo Bavo Madiun dan Yustina Suharsri,

S.Pd. guru Pendidikan Agama Katolik SDN 02 Mojorejo Madiun. Validator memberikan penilaian dalam bentuk skor pada setiap aspek penilaian, memberikan simpulan penilaian kelayakan materi yang ada dalam media, dan saran untuk perbaikan media.

c. Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan merupakan penyempurnaan media monopoli berdasarkan kebutuhan yaitu sesuai dengan hasil yang didapat saat dilakukannya validasi media dan validasi materi tahap I dengan membawa media monopoli yang telah didesain. Walaupun tidak banyak kesalahan yang didapat tetapi masukkan dari validator menjadi point untuk menyempurnakan media monopoli agama katolik. Adapun beberapa revisi produk media monopoli agama Katolik sebagai berikut:

1) Aspek Rekayasa Media

Validasi pertama yang dilakukan oleh Drs. Nurhadi Pujoko sebagai validator pertama ahli media, beliau menyarankan agar judul media difokuskan atau diubah menjadi “Monopoli Agama Katolik”. Hal ini supaya media fokus pada satu pembahasan atau topik. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 15. Tampilan Sebelum Judul Media Difokuskan



Gambar 16. Tampilan Sesudah Judul Media Difokuskan

Selanjutnya, validator pertama juga memberikan saran agar pengelompokkan nama kotak diubah. Jika sebelumnya pengelompokkan pada kotak diberi nama “Wilayah” maka sebaiknya diubah menjadi “Lingkungan”. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 17. Tampilan Sebelum Nama Pengelompokkan Direvisi



Gambar 18. Tampilan Setelah Nama Pengelompokkan Direvisi

Kemudian yang terakhir validator juga memberikan saran agar kartu langkah dihilangkan dan diubah menggunakan dadu untuk menentukan langkah yang harus dilalui oleh pemain. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 19. Tampilan Sebelum Kartu Langkah diubah



Gambar 20. Dadu Yang Digunakan Untuk Bermain

Validasi kedua yang dilakukan oleh Siti Yuana Kristiyantiningsih, S.Pd sebagai validator kedua ahli media, beliau menyarankan agar papan permainan monopoli agama Katolik diberi warna yang lebih cerah sesuai dengan anak Sekolah Dasar. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 21. Tampilan Sebelum Warna Menjadi Cerah



Gambar 22. Tampilan Sesudah Warna Lebih Cerah

Selanjutnya validator kedua juga memberikan saran agar nama pada kartu tantangan diubah menjadi kartu soal. Hal ini bertujuan agar siswa tidak mengalami kebingungan pada saat menggunakan media. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 23. Tampilan Halaman Kartu Sebelum Direvisi



Gambar 24. Tampilan Halaman Kartu Sesudah direvisi

2) Aspek Komunikasi Visual

Validasi yang dilakukan oleh Drs. Nurhadi Pujoko sebagai validator pertama ahli media dan Siti Yuana Kristiyantiningsih, S.Pd. menyarankan agar gambar-gambar yang digunakan pada

media Monopoli agama Katolik dipilih gambar yang bersifat animasi bukan gambar asli atau foto. Hal ini agar dapat menarik perhatian siswa. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 25. Tampilan Media Sebelum Gambar Direvisi



Gambar 26. Tampilan Media Sesudah Gambar Direvisi

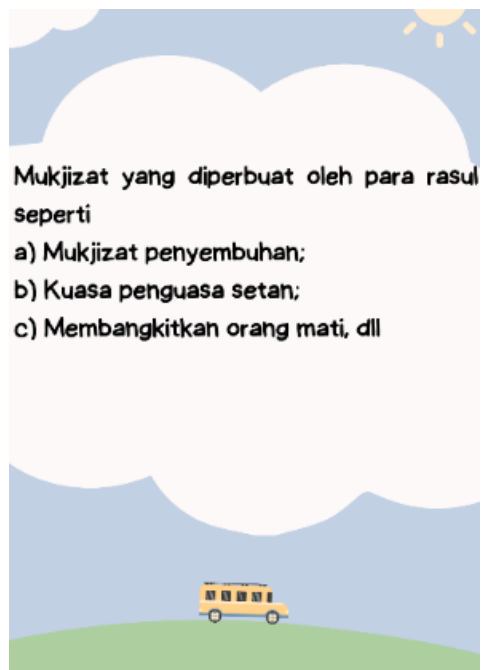
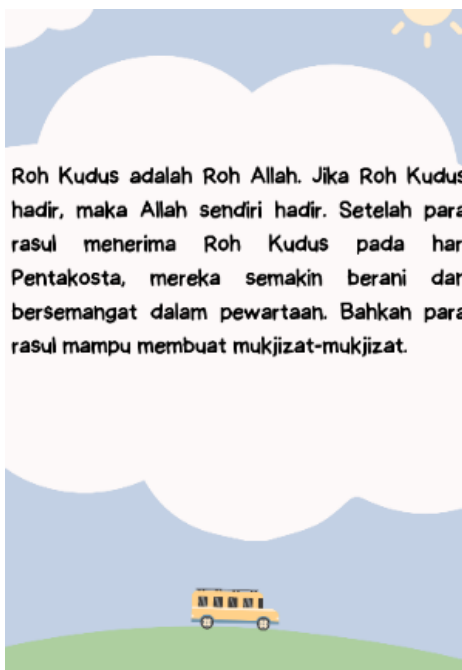
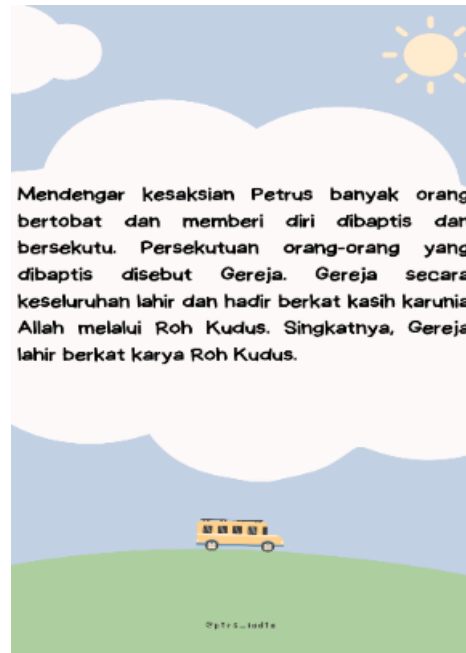
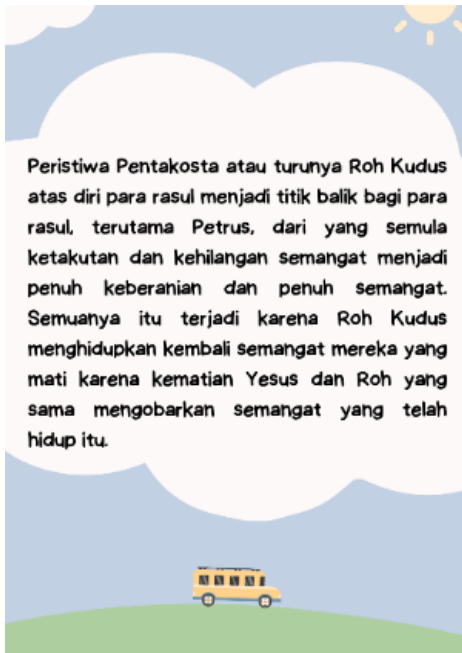
3) Aspek Materi

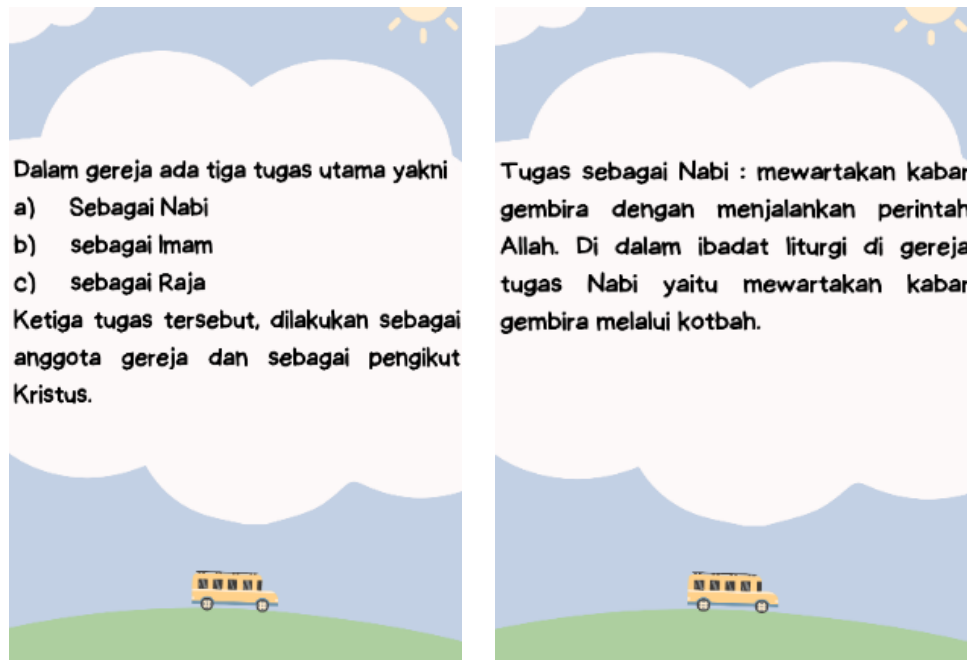
Validasi aspek materi dilakukan oleh validator pertama ahli materi yang merupakan guru Pendidikan Agama Katolik, berdasarkan hasil yang didapat terkait media monopoli pada materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” yang peneliti kembangkan

secara keseluruhan sudah baik memotivasi siswa. Namun beliau memberi saran agar materi dalam kartu belajar ditambah lagi. Berikut ini hasil revisi berdasarkan saran validator:



Gambar 27. Tampilan Halaman Depan Kartu Belajar Sebelum Revisi

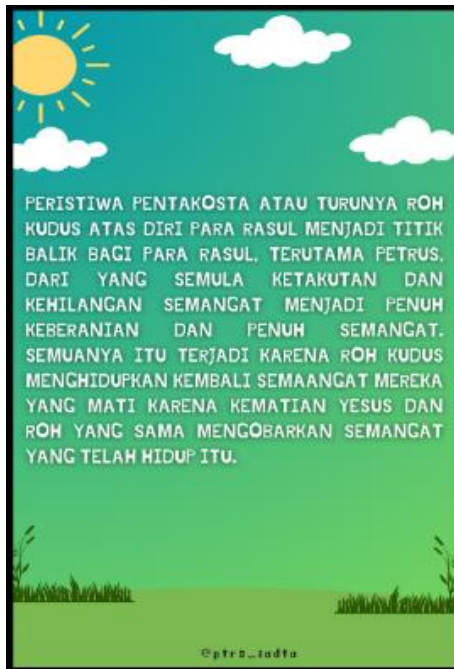




Gambar 28. Tampilan Isi Materi Pada Kartu Belajar Sebelum Penambahan



Gambar 29. Halaman Depan Kartu Belajar Setelah Revisi





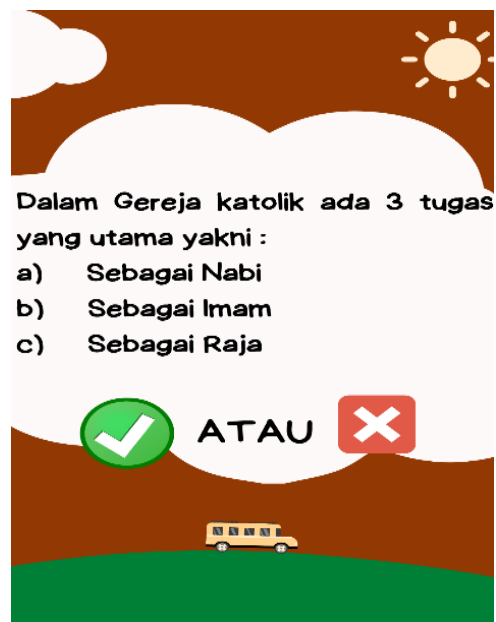
Gambar 30. Tampilan Materi Pada Kartu Belajar Setelah Penambahan

Selanjutnya validator ahli materi yang kedua memberikan saran agar kalimat pertanyaan pada soal nomor 7, 11, 12, dan 14 lebih disederhanakan. Hal

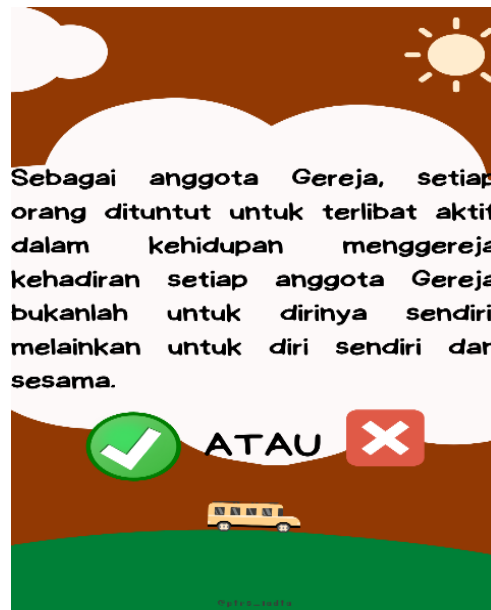
tersebut supaya siswa tidak kesulitan untuk memahami soal. Berikut ini revisi berdasarkan saran validator:



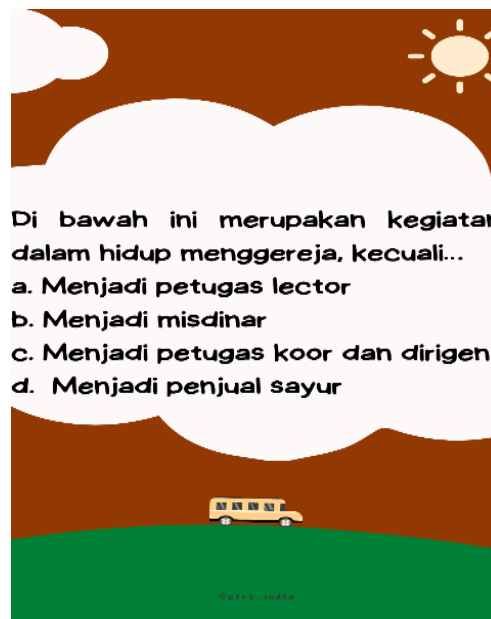
Gambar 31. Halaman Depan Kartu Tantangan Sebelum Revisi



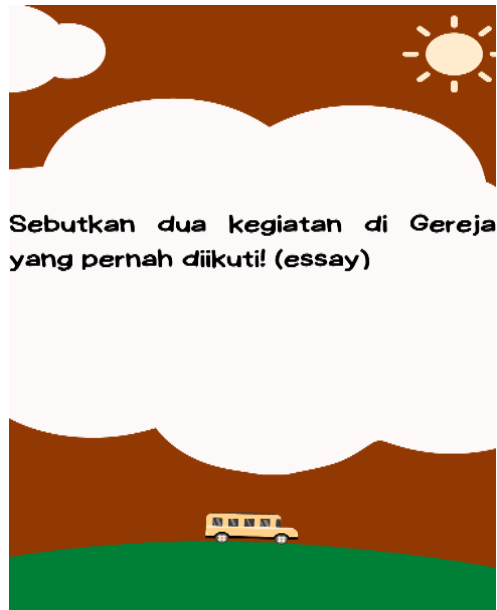
Gambar 32. Soal Nomor 7 Sebelum Direvisi



Gambar 33. Soal Nomor 11 Sebelum Revisi



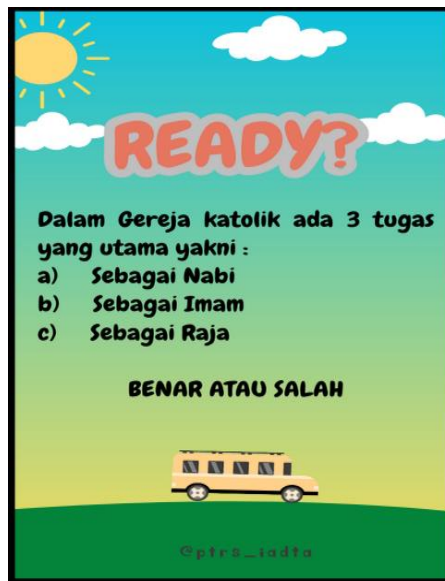
Gambar 34. Soal Nomor 12 Sebelum Revisi



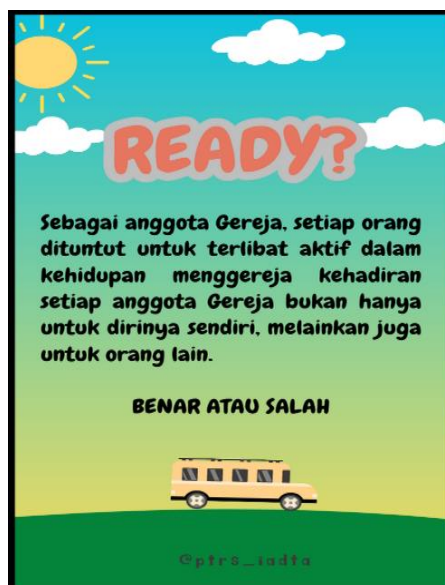
Gambar 35. Soal Nomor 14 Sebelum Revisi



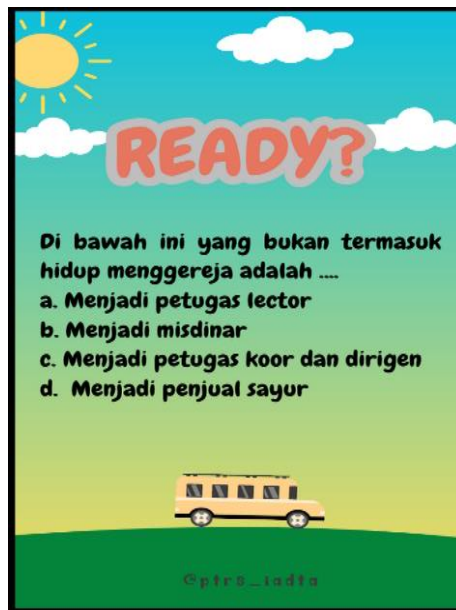
Gambar 36. Halaman Depan Kartu Soal Sesudah Revisi



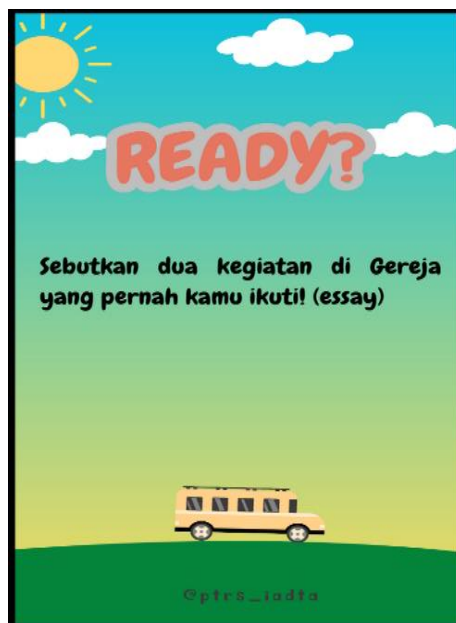
Gambar 37. Soal Nomor 7 Sesudah Revisi



Gambar 38. Soal Nomor 11 Sesudah Revisi



Gambar 39. Soal Nomor 12 Sesudah Revisi



Gambar 40. Soal nomor 14 Sesudah Revisi

d. Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukannya uji coba pada kelompok kecil terlebih dahulu yaitu berjumlah 5 orang dengan tujuan mengetahui apakah media monopoli agama Katolik pada materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” yang

dikembangkan dapat digunakan di SDK Santo Bavo Madiun. Dimana ujicoba ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket kepada siswa terkait media monopoli sehingga apabila ada perbaikan, akan direvisi lagi untuk diujicoba pada kelompok besar.

e. Revisi Produk

Berdasarkan data yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil didapatkan hasil bahwa media monopoli agama Katolik tidak perlu direvisi karena menurut mereka, media tersebut sudah baik dan menarik. Oleh sebab itu, peneliti langsung menguji coba media monopoli agama Katolik di lapangan atau pada siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun yang berjumlah 16 siswa.

f. Rancangan Akhir Produk

Media monopoli agama Katolik yang telah direvisi dan diujicoba pada siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun selanjutnya akan dirancang sesuai hasil dari revisi produk sehingga dihasilkan media monopoli yang baru dan dapat digunakan di lembaga pendidikan tersebut. Berikut adalah rancangan akhir produk media monopoli agama Katolik:



Gambar 41. Papan Media Monopoli agama Katolik

Papan monopoli di atas di desain sesuai materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” yang telah direvisi dengan ukuran 60 cm x 60 cm agar mudah dan jelas memainkannya.



Gambar 42. Kartu Soal

Kartu soal didesain agar siswa lebih termotivasi untuk memainkan media monopoli agama Katolik dengan karakter animasi yang disukai anak-anak membuat kartu soal lebih menarik dan pertanyaan pada kartu soal sesuai dengan materi. Ada 20 kartu yang berisi soal-soal terkait materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”.



Gambar 43. Kartu Jawaban



Gambar 44. Kartu Belajar



Gambar 45. Kartu Bantuan



Gambar 46. Kartu Bantuan



Gambar 47. Kartu Bantuan



Gambar 48. Kartu Bantuan



Gambar 49. Kartu Bintang Penghargaan



Gambar 50. Bintang Penghargaan



Gambar 51. Cover Buku Panduan (Isi terlampir pada lampiran 53)



Gambar 52. Pion dan Dadu Permainan

4.1.1.3 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran monopoli agama Katolik yang telah selesai diuji dan dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media dan uji coba dalam kelompok kecil kemudian diterapkan di kelas V SDK Santo Bavo Madiun. Pelaksanaan Implementasi dalam satu kelas pada tanggal 03 Mei 2023.

Media pembelajaran monopoli agama Katolik diterapkan selama 90 menit di kelas V SDK Santo Bavo Madiun. Pelaksanaannya melibatkan 5 orang siswa yang disebut sebagai uji coba kelompok kecil. Pada saat implementasi berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dan penuh semangat dengan media pembelajaran monopoli agama Katolik yang diterapkan. Selain itu, dalam proses selama

pembelajaran berlangsung siswa tidak ada yang mengantuk maupun mengobrol di luar materi pembelajaran.

4.1.1.4 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran monopoli agama Katolik yang digunakan selama 90 menit oleh semua sis akelas V di SDK St. bavo Madiun, yang terdiri dari 16 siswa. Pelaksanaan Evaluasi dalam satu kelas pada tanggal 04 Mei 2023. Peneliti akan melakukan pengukuran untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pengembangan produk tersebut. Produk akan diukur kembali berdasarkan angket uji coba kepada siswa untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli agama Katolik setelah media diterapkan. Sehingga dapat diambil kesimpulan media pembelajaran tersebut layak atau tidak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berikut bukti penerapan media pembelajaran monopoli agama Katolik pada siswa dalam tahap evaluasi:





Gambar 53. Penjelasan Materi



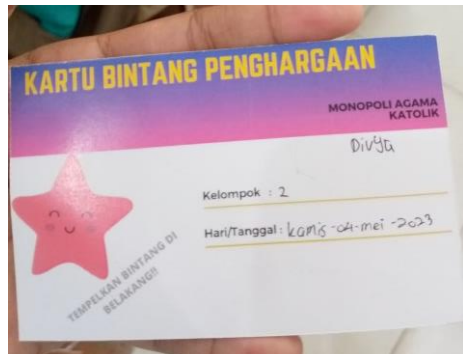
Gambar 54. Siswa Mencatat Materi



Gambar 55. Penjelasan Petunjuk Media Permainan Monopoli agama Katolik



Gambar 56. Pembagian Kelompok Permainan



Gambar 57. Uji coba Lapangan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik

4.2 Analisis Data

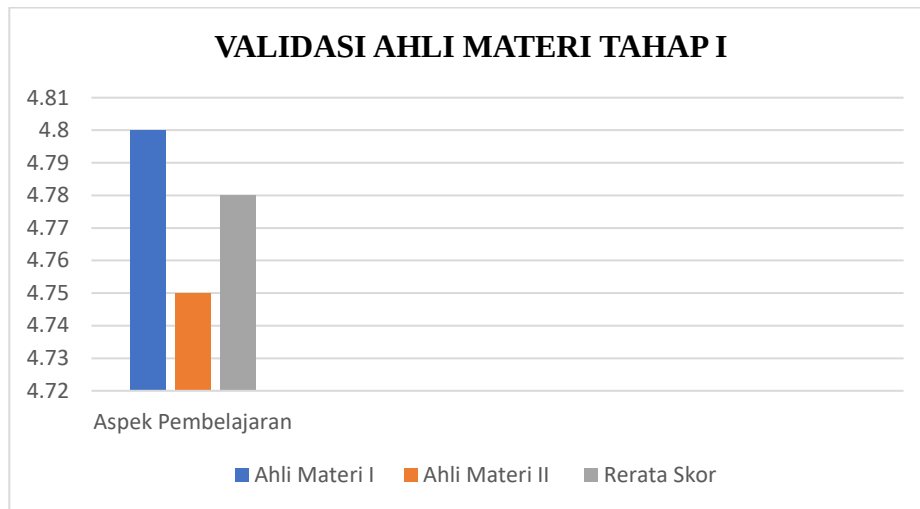
4.2.1 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Materi Tahap I

Produk media monopoli agama Katolik yang dikembangkan akan di validitas terlebih dahulu untuk mengetahui media yang dikembangkan sudah dapat digunakan atau tidak terutama pada materi. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, nilai yang diberikan validator akan diakumulasi untuk mendapatkan nilai rata-rata dari ahli materi. Sehingga didapatkan hasil rata-rata mengenai media monopoli agama Katolik. Rekap data hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 9 sedangkan untuk perolehan skor secara rinci pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 9. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Aspek	Validator		Jumlah	Rerata Skor
		I	II		
1	Pembelajaran	4,8	4,75	9,55	4,78
Jumlah Keseluruhan Skor				9,55	4,78
Rerata Keseluruhan					4,78
Kriteria				Sangat Layak	

Sumber: Hasil Perhitungan



Gambar 58. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 19 hasil validasi ahli materi tahap I diketahui bahwa rerata skor sebesar 4,78. Dari aspek pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,78 dengan kriteria “sangat layak”. Perolehan skor ini tidak luput dari teori pengembangan media monopoli agama yaitu teori belajar kognitif yang melandasi pengembangan media pembelajaran monopoli agama Katolik. Khiyarusoleh (2016:4) mengatakan, “kognisi kognitif berasal dari kata *cognition* yang memiliki persamaan kata knowing (mengetahui).” Kognitif adalah salah satu aspek yang sangat penting dari perkembangan anak yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan di dunia pendidikan. Implementasi teori kognitif dalam pengembangan monopoli agama Katolik adalah memberikan pertimbangan dalam menyusun konten materi di dalam papan permainan monopoli agama Katolik mempertimbangkan aspek kognitif siswa sebagai subjek pengguna. Penerapan teori belajar kognitif dalam media monopoli

agama Katolik terlihat melalui adanya beberapa tantangan, seperti kartu soal. Siswa harus mengatasi tantangan dengan menjawab pertanyaan.

Dari hasil rerata hasil penilaian kedua validator materi, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli agama Katolik layak untuk uji coba lapangan, dan diperbaiki sesuai saran. Rerata skor dari kedua ahli materi tahap I tersebut diperoleh dari penjumlahan nilai yang diberikan oleh masing-masing ahli materi kemudian dibagi jumlah indikator.

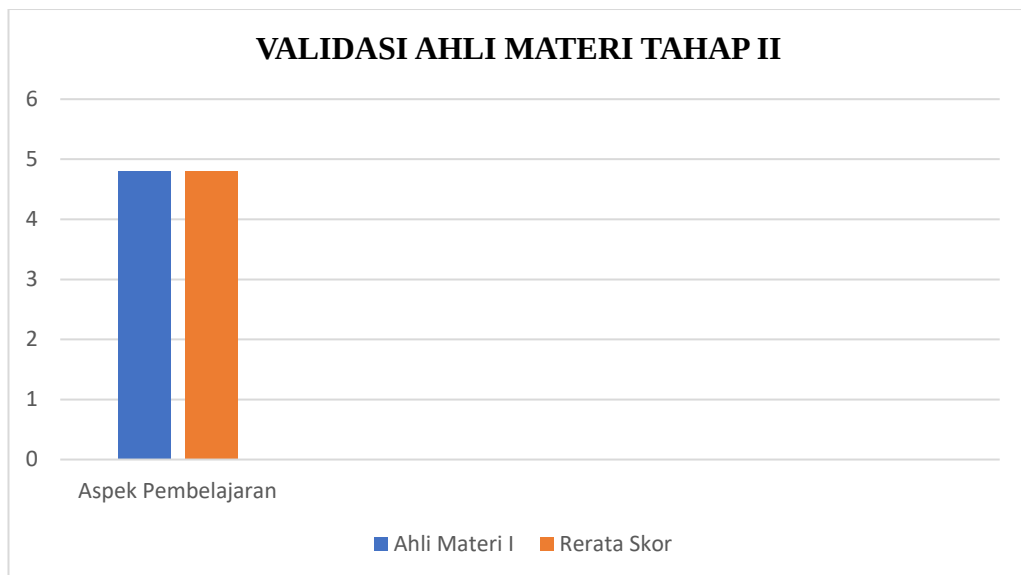
4.2.2 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Materi Tahap II

Pada tahap kedua validasi materi, hanya validator kedua yang melaksanakan tugasnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa validator pertama tidak memberikan revisi pada saat uji validasi materi tahap pertama. Produk media monopoli agama Katolik yang dikembangkan akan divaliditas tahap II setelah produk selesai direvisi untuk mengetahui media yang dikembangkan sudah dapat digunakan atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, nilai yang diberikan validator akan diakumulasi untuk mendapatkan nilai rata-rata dari ahli materi. Sehingga didapatkan hasil rata-rata mengenai media monopoli agama Katolik. Rekap data hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 10 sedangkan untuk perolehan skor secara rinci pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 10. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

No	Aspek	Validator	Jumlah	Rerata Skor
		I		
1	Pembelajaran	4,8	4,8	4,8
Jumlah Keseluruhan Skor			4,8	4,8
Rerata Keseluruhan				4,8
Kriteria			Sangat Layak	

Sumber: Hasil Perhitungan



Gambar 59. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 19 hasil validasi ahli materi tahap I diketahui bahwa rerata skor sebesar 4,8. Dari aspek pembelajaran mendapatkan rerata skor 4,8 dengan kriteria “sangat layak”. Perolehan skor ini tidak luput dari teori pengembangan media monopoli agama yaitu teori belajar kognitif yang melandasi pengembangan media pembelajaran monopoli agama Katolik. Seperti yang

disampaikan oleh Chaplin dalam Khiyarasoleh (2016:4) bahwa aspek kognitif mencakup kemampuan dan aktivitas mental seseorang yang terlibat dalam proses menerima, memproses, dan menggunakan informasi dalam bentuk berpikir, pemecahan masalah, dan adaptasi. Implementasi teori kognitif dalam pengembangan monopoli agama Katolik adalah memberikan pertimbangan dalam menyusun konten materi di dalam papan permainan monopoli agama Katolik mempertimbangkan aspek kognitif siswa sebagai subjek pengguna. Penerapan teori belajar kognitif dalam media monopoli agama Katolik terlihat melalui adanya beberapa tantangan, seperti kartu soal. Siswa harus mengatasi tantangan dengan menjawab pertanyaan.

Dari hasil rerata hasil penilaian kedua validator materi, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli agama Katolik layak untuk uji coba lapangan, dan telah diperbaiki sesuai saran. Rerata skor dari ahli materi tahap II tersebut diperoleh dari penjumlahan nilai yang diberikan oleh ahli materi kemudian dibagi jumlah indikator.

4.2.3 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Media Tahap I

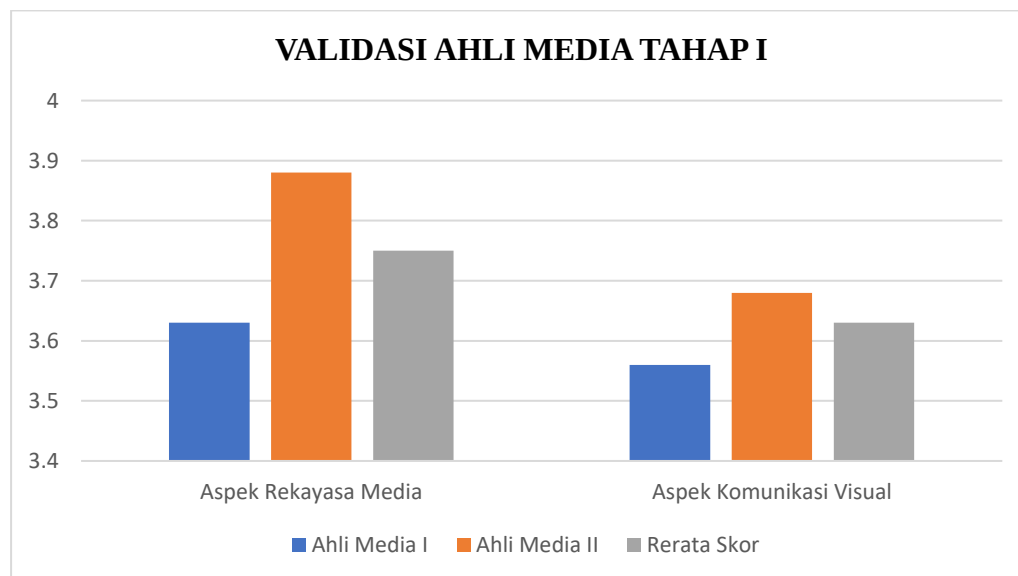
Produk media monopoli agama Katolik yang dikembangkan akan di validitas terlebih dahulu untuk mengetahui media yang dikembangkan sudah dapat digunakan atau tidak terutama pada materi. Penilaian produk pada validasi media meliputi aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, nilai yang diberikan validator akan diakumulasi untuk mendapatkan nilai rata-rata dari ahli media. Sehingga didapatkan hasil rata-rata mengenai media monopoli agama Katolik. Rekap data hasil penilaian ahli media

disajikan pada tabel 11 sedangkan untuk perolehan skor secara rinci pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek	Validator		Jumlah	Rerata Skor
		I	II		
1	Rekayasa Media	3,63	3,88	7,5	3,75
2	Komunikasi Visual	3,56	3,68	7,25	3,63
Jumlah Keseluruhan Skor				14,75	7,38
Rerata Keseluruhan					3,69
Kriteria				Layak	

Sumber: Hasil Perhitungan



Gambar 60. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 11 hasil penilaian ahli media diketahui rerata skor sebesar 3,69. Dari aspek rekayasa media mendapatkan rerata skor paling tinggi yaitu 3,75

dengan kriteria “layak”. Pencapaian rerata skor tertinggi pada aspek rekayasa media tidak terlepas dari teori pengembangan media monopoli agama Katolik yang teori pengembangan yang perlu mendesain jenis huruf, warna, dan gambar. Pendapat Andriyani, F., Saraswati, R.R, dkk (2020:86) sejalan dengan hal tersebut, dimana mereka menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi. Salah satunya adalah mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih tertarik dalam proses pembelajaran, karena media tersebut didesain dengan penggunaan warna-warni yang menarik serta gambar-gambar yang memikat.

Selanjutnya penilaian terhadap aspek komunikasi visual pada validasi media tahap I diperoleh rerata skor sebesar 3,63 dengan kriteria “layak”. Perolehan skor ini tidak luput dari teori pengembangan yang mempertimbangkan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan media monopoli agama Katolik. Menurut Sardiman dalam Sartikaningrum (2013:37), permainan sebagai sarana pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah fleksibilitas permainan dalam melatih keterampilan membaca dan berhitung, serta membantu siswa dalam memahami pendapat orang lain. Selain itu, permainan juga bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar menggunakan metode tradisional. Dari kesimpulan tersebut media pembelajaran monopoli agama Katolik layak untuk uji coba lapangan, dan diperbaiki sesuai saran.

4.2.4 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Ahli Media Tahap II

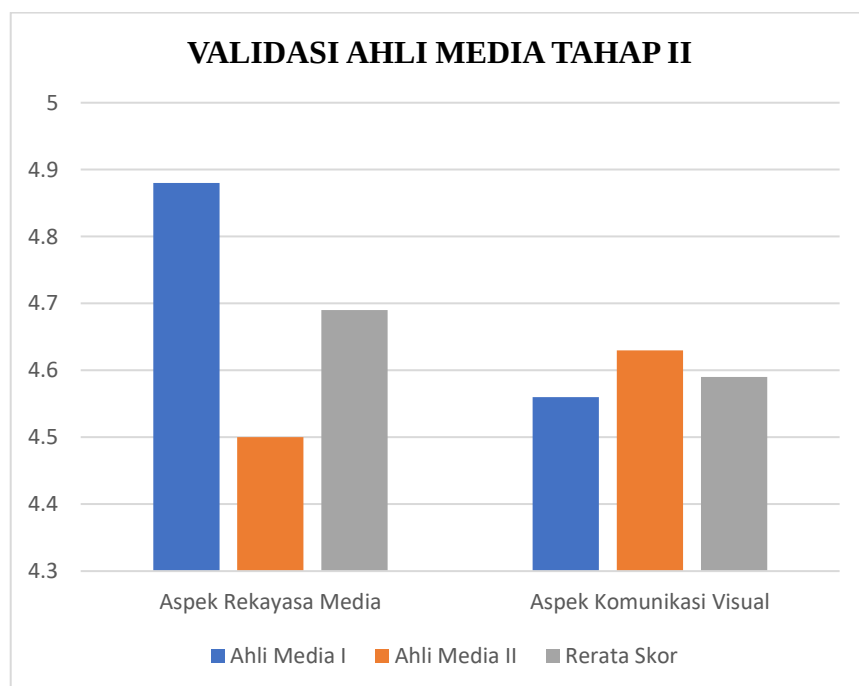
Produk media monopoli agama Katolik yang dikembangkan akan divaliditas tahap II setelah produk selesai direvisi untuk mengetahui media yang dikembangkan sudah dapat digunakan atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian yang

didapat, nilai yang diberikan validator akan diakumulasi untuk mendapatkan nilai rata-rata dari ahli media. Sehingga didapatkan hasil rata-rata mengenai media monopoli agama Katolik. Rekap data hasil penilaian ahli media disajikan pada tabel 12 sedangkan untuk perolehan skor secara rinci pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 12. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek	Validator		Jumlah	Rerata Skor
		I	II		
1	Rekaya Media	4,88	4,5	9,38	4,69
2	Komunikasi Visual	4,56	4,63	9,19	4,59
Jumlah Keseluruhan Skor				18,57	9,28
Rerata Keseluruhan					4,64
Kriteria				Sangat Layak	

Sumber: Hasil Perhitungan



Gambar 61. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 12 hasil penilaian ahli media di atas dapat diketahui bahwa rerata skor sebesar 4,64. Dari aspek rekayasa media mendapatkan rerata skor tertinggi yaitu 4,69 dengan kriteria “sangat layak”. Pencapaian rerata skor tertinggi pada aspek rekayasa media tidak terlepas dari teori pengembangan media monopoli agama Katolik yang perlu mendesain jenis huruf, warna, dan gambar. Pendapat Andriyani, F., Saraswati, R.R, dkk (2020:86) sejalan dengan hal tersebut, dimana mereka menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi. Salah satunya adalah mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih tertarik dalam proses pembelajaran, karena media tersebut didesain dengan penggunaan warna-warni yang menarik serta gambar-gambar yang memikat.

Selanjutnya penilaian terhadap aspek komunikasi visual diperoleh rerata skor sebesar 4,59 dengan kriteria “sangat layak”. Perolehan skor ini tidak luput dari teori pengembangan yang mempertimbangkan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan media monopoli agama Katolik. Menurut Sardiman dalam Sartikaningrum (2013:37), permainan sebagai sarana pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah fleksibilitas permainan dalam melatih keterampilan membaca dan berhitung, serta membantu siswa dalam memahami pendapat orang lain. Selain itu, permainan juga bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar menggunakan metode tradisional. Implikasi dari teori tersebut diwujudkan dalam mendesain tampilan media monopoli agama Katolik yang pada validasi tahap II ini mengalami perkembangan. Dari kesimpulan

tersebut media pembelajaran monopoli agama Katolik layak untuk uji coba lapangan tanpa perbaikan kembali.

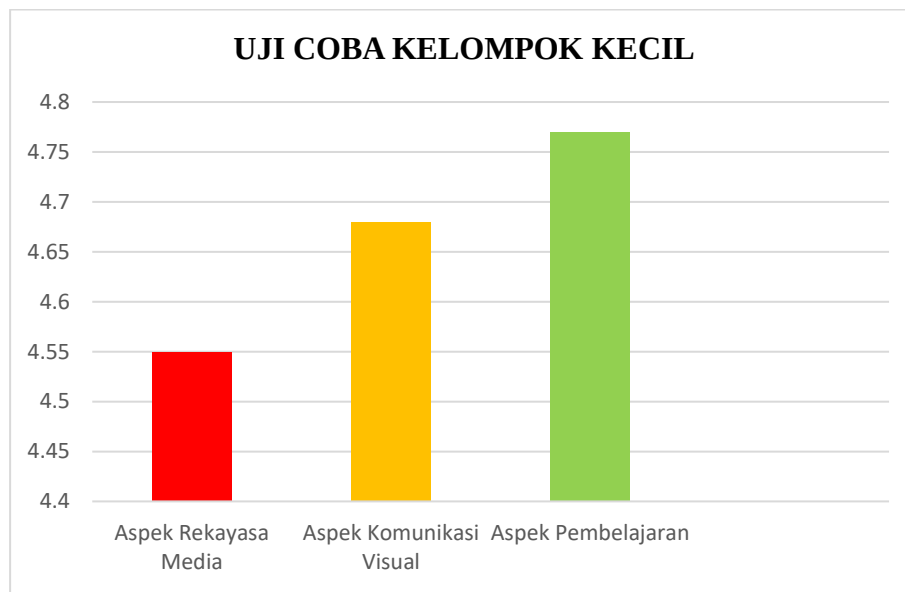
4.2.5 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil setelah proses revisi pada uji kelayakan dari ahli media dan materi. Uji coba kelompok kecil adalah uji coba pada kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa kelas V yang dipilih oleh guru mata pelajaran pendidikan agama katolik secara heterogen dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pembelajaran setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 13 berikut ini.

Tabel 13. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1	Aspek Rekayasa Media	4,55
2	Aspek Komunikasi Visual	4,68
3	Aspek Pembelajaran	4,77
	Jumlah Keseluruhan	14
	Rerata Skor Keseluruhan	4,67
	Kategori	Sangat Layak

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian



Gambar 62. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 13 hasil uji coba kelompok kecil diketahui rerata skor sebesar 4,67. Dari aspek pembelajaran mendapatkan rerata skor paling tinggi yaitu 4,77. Tingginya rerata skor pada aspek pembelajaran sangat dipengaruhi oleh teori kognitif yang melandasi pengembangan monopoli agama Katolik. Khiyarusoleh (2016:4) mengatakan, “kognisi kognitif berasal dari kata *cognition* yang memiliki persamaan kata *knowing* (mengetahui).” Kognitif adalah salah satu aspek yang sangat penting dari perkembangan anak yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan di dunia pendidikan. Implementasi teori kognitif memberikan pertimbangan dalam menyusun konten materi di dalam media monopoli agama Katolik yang mempertimbangkan aspek kognitif siswa sebagai subjek pengguna.

Selanjutnya penilaian terhadap aspek rekayasa yang mendapat skor terendah sebesar 4,55 dengan kriteria “sangat layak”. Kemungkinan rendahnya skor yang

diperoleh dalam aspek rekayasa media dapat disebabkan oleh persepsi bahwa pengembangan tampilan warna, tulisan, dan gambar masih kurang dalam menarik perhatian siswa. Selanjutnya penilaian terhadap aspek komunikasi visual diperoleh skor sebesar 4,68

Adapun beberapa komentar dan saran perbaikan produk sebelum tahap uji coba lapangan adalah sebagai berikut.

- 1) Permainan monopoli agama Katolik sangat menyenangkan dan membangun motivasi bagi siswa Sekolah Dasar.
- 2) Semuanya sudah sangat baik dan yang dilakukan sudah tersusun dengan baik dan menarik.
- 3) Media pembelajaran monopoli agama Katolik ini sangat unik, kreatif, dan inovatif. Desain yang diertai gambah dan pemilihan warna yang tepat tentu membuat anak-anak semakin tertarik untuk belajar.
- 4) Pada saat bermain, jika yang berhenti di kotak pertanyaan yang sudah dijawab, tidak perlu bergeser. Tetapi cukup berhenti menunggu hingga perputaran selanjutnya.

Berdasarkan komentar dan saran dari siswa pada uji coba kelompok kecil, maka peneliti melakukan perbaikan pada peraturan permainan penggunaan media pembelajaran monopoli agama Katolik.

4.2.6 Deskripsi dan Analisis Data Penilaian Uji Coba Lapangan

Uji coba pada tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran monopoli

agama Katolik. Uji coba lapangan ini melibatkan 15 orang siswa kelas V di SDK Santo Bavo Madiun sebagai subjeknya.

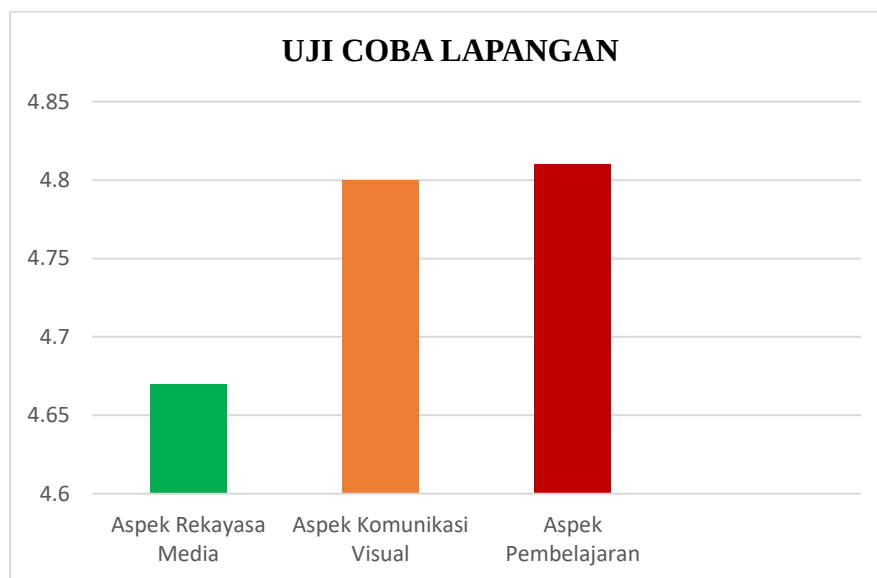
Uji coba ini dilakukan dengan cara siswa diminta untuk mempelajari dan menggunakan media pembelajaran monopoli agama Katolik secara berkelompok, satu monopoli untuk 6 orang siswa, kemudian diminta untuk mengisi lembar penilaian. Selain itu siswa diminta untuk memberikan komentar dan masukan.

Hasil penilaian dan masukan dari uji coba lapangan digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga pada tahap ini dihasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran monopoli agama Katolik yang layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik kelas V. Penilaian pada uji coba ini meliputi aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Hasil penilaian aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran oleh siswa pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 14 berikut ini.

Tabel 14. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor
1	Aspek Rekayasa Media	4,67
2	Aspek Komunikasi Visual	4,8
3	Aspek Pembelajaran	4,81
	Jumlah Keseluruhan	14,28
	Rerata Skor Keseluruhan	4,76
	Kategori	Sangat Layak

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian



Gambar 63. Diagram Batang Hasil Uji Coba Lapangan

(Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan tabel 14 hasil uji coba lapangan diketahui rerata skor sebesar 4,76. Dari aspek rekayasa media mendapatkan rerata skor paling tinggi yaitu 4,67 dengan kriteria “sangat baik”. Pencapaian rerata skor tertinggi pada aspek rekayasa media tidak terlepas dari teori pengembangan media monopoli agama Katolik yang perlu mendesain jenis huruf, warna, dan gambar. Pendapat Andriyani, F., Saraswati, R.R, dkk (2020:86) sejalan dengan hal tersebut, dimana mereka menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi. Salah satunya adalah mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih tertarik dalam proses pembelajaran, karena media tersebut didesain dengan penggunaan warna-warni yang menarik serta gambar-gambar yang memikat. Selanjutnya penilaian terhadap aspek komunikasi visual pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor sebesar 4,8 dengan kriteria “sangat layak”. Perolehan skor ini tidak luput dari teori pengembangan yang mempertimbangkan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakan media

monopoli agama Katolik. Menurut Sardiman dalam Sartikaningrum (2013:37), permainan sebagai sarana pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah fleksibilitas permainan dalam melatih keterampilan membaca dan berhitung, serta membantu siswa dalam memahami pendapat orang lain. Selain itu, permainan juga bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar menggunakan metode tradisional.

Kemudian penilaian terhadap aspek pembelajaran pada uji coba lapangan diperoleh rerata skor 4,81 dengan kriteria “sangat layak”. Pencapaian skor pada aspek pembelajaran tidak terlepas dari teori belajar kognitif, yang melandasi pengembangan media pembelajaran monopoli agama Katolik. Khiyarusoleh (2016:4) mengatakan, “kognisi kognitif berasal dari kata *cognition* yang memiliki persamaan kata *knowing* (mengetahui).” Kognitif adalah salah satu aspek yang sangat penting dari perkembangan anak yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran dan sangat menentukan keberhasilan di dunia pendidikan. Implementasi teori kognitif dalam pengembangan media pembelajaran monopoli agama adalah memberikan pertimbangan dalam menyusun materi di dalam permainan monopoli agama Katolik yang mempertimbangkan aspek kognitif siswa sebagai subjek pengguna.

4.3 Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan edukatif monopoli agama Katolik untuk media pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas V Sekolah

Dasar. Melalui media permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Jasa Ungguh Muliawan (2009:16) situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”

Media pembelajaran monopoli agama Katolik yang dikembangkan telah memenuhi syarat dalam pengembangan media pembelajaran layak menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011:4-5) yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan media pembelajaran.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media Monopoli agama Katolik yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan instrument angket yang di dalamnya terdapat catatan komentar, saran, dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan saran, sehingga media Monopoli agama Katolik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik khususnya materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”. Tahapan dalam penelitian ini, meliputi: 1) tahap validasi ahli materi tahap I dan II, 2) validasi ahli media tahap I dan II, 3) uji coba kelompok kecil, 4) uji coba lapangan.

Pada validasi materi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak”. Ada saran yang diberikan oleh validator yaitu secara umum media baik, bagus dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang senang bermain, namun dari segi materi perlu dicermati kembali, bahasa yang digunakan dalam pertanyaan-pertanyaan harap lebih disederhanakan.

Pada validasi materi tahap II memperoleh penilaian dengan kategori “sangat layak”. Terdapat komentar dari validator ahli materi yaitu media ini sangat baik untuk membuat siswa SD tertarik dan termotivasi untuk belajar hal-hal yang sifatnya hafalan menjadi suatu permainan. Hal ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yaitu memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Hujair AH Sanaky, 2013;7). Selain itu materi sudah diperbaiki sehingga sesuai dengan indikator yang direncanakan dan bahasa dalam soal-soal sudah disederhanakan mengikuti saran. Hasil akhir penilaian ahli materi menyatakan bahwa media monopoli agama Katolik ini layak serta baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Validasi media dilakukan melalui 2 tahap untuk mendapatkan hasil terbaik terhadap produk media monopoli agama Katolik yang dikembangkan. Pada tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Layak” dan ada beberapa bagian yang harus diperbaiki, diantaranya (1) Judul media difokuskan atau diubah menjadi “Monopoli Agama Katolik”. (2) Pengelompokan nama kotak diubah dari “wilayah” menjadi “lingkungan”. (3) Kartu langkah diubah menggunakan dadu untuk menentukan langkah. (4) Papan monopoli diberi warna yang lebih cerah

sesuai dengan anak Sekolah Dasar. (5) Nama kartu tantangan diubah menjadi kartu soal. (6) Gambar bersifat animasi bukan gambar asli atau foto.

Tahap II penilaian media mengalami peningkatan karena memperoleh penilaian dengan kategori “Sangat Layak”. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media monopoli agama Katolik yang dikembangkan sudah tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Pada tahap uji coba peneliti melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Respon dari subjek uji coba, antara lain: mereka tertarik dengan media monopoli agama Katolik dan menyukainya untuk bermain sambil belajar. Mereka begitu antusias dan saling berinteraksi satu sama lainnya dalam mengikuti permainan tersebut meskipun terkadang ada dari antara mereka yang tidak bisa menjawab soal yang ada dalam permainan tersebut dengan benar. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2009:25) manfaat media pembelajaran dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran.

Tahap uji coba lapangan melibatkan 15 orang siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun. Uji coba lapangan ini mendapatkan respon sangat baik. Tanggapan siswa kelas V sebagai pengguna media pembelajaran monopoli agama Katolik tersebut yaitu mereka sangat tertarik terhadap alat permainan edukatif tersebut dan tertantang untuk dapat menjawab semua soal-soal serta tantangan lain yang ada di dalam permainan itu dengan benar. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2009:25) bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu menarik perhatian

dan memotivasi siswa, serta dapat merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar. Hal ini terlihat dari komentar-komentar mereka saat menjawab soal-soal yang ada dalam permainan tersebut ditambah lagi dengan tantangan jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka harus masuk ke dalam penjara. Sedangkan apabila mereka dapat menjawab pertanyaan maka umpan baliknya adalah mendapatkan bintang penghargaan yang akan dikumpulkan dan ditempelkan pada kartu bintang penghargaan. Terdapat juga kartu belajar yang berfungsi memberikan pengetahuan siswa sebagai bekal dalam tantangan selanjutnya. Seperti yang dikemukakan oleh Budiningsih (2003) pemberian *reward* atau umpan balik kepada anak sangat penting karena berfungsi sebagai simbol penghargaan terhadap keberhasilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan adanya bintang penghargaan tersebut anak akan lebih bersemangat lagi dan lebih percaya diri. Selain itu kesiapan siswa dalam menguasai materi juga penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media dan siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media Monopoli agama Katolik yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan media pembelajaran monopoli agama Katolik berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran monopoli agama Katolik hanya digunakan untuk mengetahui kelayakan produk tidak sampai pada uji efektifitas.
2. Uji coba kelayakan media pembelajaran monopoli agama Katolik hanya dilakukan di satu kelas saja.
3. Media pembelajaran monopoli agama Katolik menggunakan beberapa gambar karakter pada media sosial sehingga tidak dapat diperjualbelikan.
4. Media pembelajaran ini dikembangkan hanya dua buah, sehingga pada saat uji coba siswa dibagi menjadi dua kelompok saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut:

- a. Analisis (*Analysis*). Pada awal penelitian melakukan analisis (*Analysis*) kebutuhan yang meliputi: a) analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif atau belajar sambil bermain, b) analisis kebutuhan media pembelajaran yaitu guru belum banyak menggunakan media pembelajaran selama kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Guru terbatas dalam menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran, c) analisis materi pelajaran Pendidikan Agama Katolik, ditemukan bahwa materi Terlibat dalam Hidup Menggereja perlu dikembangkan secara kreatif dan mengesan.
- b. Desain (*Design*). Pada tahap ini, perencanaan konsep permainan dan membuat desain Media pembelajaran monopoli agama Katolik melalui sketsa di atas kertas sebelum melakukan pembuatan menggunakan *Canva*. Adapun prinsip yang digunakan sebagai acuan pembuatan media monopoli agama Katolik yaitu 1) prinsip kesiapan dan motivasi,

- c. 2) prinsip pemusat perhatian, 3) prinsip keaktifan, 4) prinsip umpan balik, 5) prinsip perulangan, 6) pembatasan materi yang tak relevan.
- d. Pengembangan (*Development*). Berdasarkan desain yang telah disusun di atas kertas, seorang peneliti menciptakan Media pembelajaran monopoli agama Katolik menggunakan *Canva*. Media pembelajaran monopoli agama Katolik kemudian diuji validitasnya kepada ahli media dan ahli materi, serta diuji coba pada sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa kelas V di SDK Santo Bavo Madiun. Uji coba ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada siswa terkait penggunaan media monopoli tersebut.
- e. Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, media pembelajaran Monopoli agama Katolik diterapkan di kelas V SDK Santo Bavo Madiun pada tanggal 03 Mei 2023 dengan durasi 90 menit. Pelaksanaannya melibatkan 5 siswa yang disebut sebagai uji coba kelompok kecil. Siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Selama proses pembelajaran, tidak ada siswa yang mengalami kebosanan atau terlibat dalam pembicaraan yang tidak terkait dengan materi. Media pembelajaran monopoli agama Katolik telah melalui proses penilaian oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, sehingga dianggap sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik.

f. Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap terakhir, peneliti akan melakukan evaluasi guna menilai sejauh mana tujuan pengembangan produk tercapai. Pelaksanaan Evaluasi dalam satu kelas pada tanggal 04 Mei 2023. Pelaksanaan selama 90 menit oleh semua siswa kelas V di SDK St. bavo Madiun, yang terdiri dari 16 siswa. Setelah tahap implementasi selesai, produk akan dinilai kembali oleh siswa dengan menggunakan kuesioner. Tujuan dari evaluasi adalah untuk menentukan sejauh mana media Monopoli agama Katolik dapat dianggap layak sebagai alat pembelajaran.

5.1.2 Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik

a. Ahli Materi

Menurut penilaian dari ahli materi, media pembelajaran monopoli agama Katolik yang dikembangkan dinilai sangat layak dengan skor rata-rata sebesar 4,8. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi pembelajaran, media tersebut “sangat layak” untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan dapat diterapkan pada siswa.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media, media pembelajaran monopoli agama Katolik yang dikembangkan dinilai sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,64. Secara spesifik, rata-rata skor aspek rekayasa media adalah 4,88 dan rata-rata skor aspek komunikasi visual adalah 4,59. Kedua aspek tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi rekayasa media dan komunikasi visual, Media pembelajaran

monopoli agama Katolik tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diterapkan pada siswa.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan penilaian uji kelompok kecil melibatkan 5 orang siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun. Media pembelajaran monopoli agama Katolik yang dikembangkan dinilai sangat layak dengan rata-rata skor sebesar 4,67. Secara spesifik, rata-rata skor aspek rekayasa media adalah 4,55. Rata-rata skor aspek komunikasi visual adalah 4,68. Rata-rata skor aspek pembelajaran adalah 4,77. Ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi rekayasa media, komunikasi visual, dan pembelajaran, Media pembelajaran monopoli agama Katolik tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diterapkan pada siswa.

d. Uji Coba Lapangan (Siswa)

Menurut penilaian dari uji coba lapangan yang melibatkan 15 orang siswa kelas V di SDK Santo Bavo Madiun, Media pembelajaran monopoli agama Katolik yang dikembangkan dinilai sangat layak dengan skor rata-rata sebesar 4,76. Secara spesifik, rata-rata skor aspek rekayasa media adalah 4,67. Rata-rata skor aspek komunikasi visual adalah 4,8. Rata-rata skor aspek pembelajaran adalah 4,81. Ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi rekayasa media, komunikasi visual, dan pembelajaran, media pembelajaran

monopoli agama Katolik tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diterapkan pada siswa.

5.2 Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Monopoli agama Katolik masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran untuk pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang diperlukan adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Tenaga Pengajar/Guru

Diharapkan tenaga pengajar atau guru dapat menggunakan alat permainan edukatif monopoli agama Katolik pada saat mengajarkan tema Terlibat dalam Hidup Menggereja sebagai media pembelajaran guna menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa di kelas.

5.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu sekolah dapat melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran secara berkala untuk memperbaiki dan mengoptimalkan penggunaan. Selalu terbuka terhadap umpan balik dari siswa dan guru, serta melakukan perbaikan berdasarkan saran dan kebutuhan yang muncul.

5.3 Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi dan pengembangan produk adalah upaya untuk menyebarkan produk agar dapat digunakan oleh pengguna. Dalam hal ini, diseminasi produk Monopoli agama Katolik sebagai berikut:

5.3.1 Diseminasi

- a. Diseminasi produk monopoli agama Katolik dengan materi Terlibat dalam Hidup Menggereja akan didiseminasikan di SDK Santo Bavo Madiun.
- b. Membuat jurnal ilmiah tentang Monopoli agama Katolik dan diterbitkan dalam ejournal www.widyayuwana.ac.id
- c. Memperkenalkan media pembelajaran Monopoli agama Katolik melalui sosial media.

5.3.2 Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Untuk peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat terus menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa dalam proses belajar. Disarankan agar uji coba produk dilakukan secara lebih luas guna menghasilkan media pembelajaran yang optimal dan dapat digunakan secara meluas.
- b. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pembuatan karakter khusus untuk Media pembelajaran Monopoli agama Katolik bertujuan agar media

pembelajaran ini dapat direplikasi dan dikomersialisasikan dalam jumlah yang lebih banyak.

- c. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran monopoli melalui aplikasi digital yang lebih menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. 2020. Media Pembelajaran Monopoli: Media Edukasi Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Monopoly Learning Media: Education Media in Structure and Function of Plant Tissue Theory. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 6(1), 81-87.
- Adisusilo. 2012. *Pembelajaran Nilai-karakter. Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Annisa Nur Isnaini. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”. *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Akuntansi UNY.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2017. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

- Budiningsih, A. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Bujuri, D. A. 2018. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal LITERASI*, 38.
- Dapiyanta, F.X. 2008. Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di Sekolah. *Yogyakarta: Program Studi ilmu Pendiidkan Kekhususan Pendidikan Agama Katolik, Univeritas Sanata Dharma*.
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Aras Media.
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Estu Miyarso. 2009. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Sinematografi. *Tesis*. Yogyakarta: PPs-UNY.
- Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Heryatno, W. W. F. 2008. Pokok-pokok Pendidikan Agama Katolik di Sekolah. *Yogyakarta: Kanisius*
- Ibda, F. 2015. *Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget*. *Intelektualita*, 3(1).
- Jasa Ungguh Multiawab, 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press

- Khiyarusoleh, U. 2016. Konsep dasar perkembangan kognitif pada anak menurut Jean Piaget. *DIALEKTIKA: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Komkat KWI. 2007. *Silabus Pendidikan Agama Katolik Sekolah Menengah Pertama*. Yogyakarta. Kanisius.
- Mukkarromah, A., & Andriana M. 2022. Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Mu'min, S. A. 2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89-99.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ria Satikaningrum. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel". *Skripsi*. Yogyakarta: Pendidikan Akuntansi UNY.
- Romi Satria Wahono. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaianmedia-pembelajaran/> diakses tanggal 25 Januari 2023 pukul 19.55.
- Rosdiana, M., Hidayat, J., & Prijambodo. 2017 Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. *Jurnal Pendidikan Dasar* 1(2), 76.

- Sari, G. C., & Wilhelmus, O. R. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Metode Diskusi Kelompok Berbantu Audiovisual Bagi Siswa Kelas V SDK Santo Bernadus Madiun. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 58-68.
- Setiono, Kusdwiratri. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Solekhah. 2015. “Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari”. *Skripsi*. Yogyakarta: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suyono dan Hariyanto, 2014. *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Suryani, Nunuk, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Yuliana Bota. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman Langsung Dalam Pendidikan Agama Katolik Terhadap Solidaritas Siswa-siswi Kelas IX SMP Stella Duce 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. *Skripsi*. Pendidikan Agama Katolik. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PTN/2019
Jl. Mgr. Soegijopranto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

SURAT KEPUTUSAN **No.183/BAAK/BM/Wina/IX/2022**

Tentang

PENUNJUKAN/PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI **MAHASISWA STKIP WIDYA YUWANA**

- Memperhatikan : Pedoman Mahasiswa STKIP Widya Yuwana Bagian Kelima tentang Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa:
1. Pasal 28 Tentang Penyusunan Skripsi dan Tugas Akhir
 2. Pasal 29 Tentang Ujian Skripsi atau Tugas Akhir
- Mengingat : 1. Bahwa dalam rangka penyelesaian studi, mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi/tugas akhir dan ujian skripsi.
2. Dalam penyelesaian Skripsi/tugas akhir perlu ditunjuk/diangkat dosen pembimbing dan penguji skripsi yang ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Ketua.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Pertama : Menunjuk/mengangkat dan menugaskan: **Natalis Sukma Permana S.Pd., M.Pd** sebagai pembimbing skripsi dari mahasiswa:
Nama : **Patresia Dita Anggraini**
NPM : **193064**
- Kedua : Pembimbing bertanggung jawab serta diwajibkan menyampaikan laporan kepada Ketua.
- Ketiga : Biaya untuk pelaksanaan tersebut dibebankan kepada mahasiswa yang pengelolaannya dilaksanakan oleh STKIP Widya Yuwana.
- Keempat : Pelaksanaan tugas berlaku sejak keputusan ini ditetapkan sampai dengan selesainya bimbingan, ujian skripsi, revisi skripsi dan penyerahan skripsi ke lembaga dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Madiun
Pada Tanggal, 19 September 2022

Pembantu Ketua I



Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M. Min.

- Tembusan:
1. BAU
 2. Mahasiswa

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Observasi



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/SI/XI/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail:widayayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 199/BAAK/IP/WINA/X/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Kepada
Yth. Kepala SDK St.Bavo
Madin

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan observasi awal penelitian, guna penyusunan skripsi. Observasi akan dilaksanakan kepada Guru Agama Katolik SDK St. Bavo Madiun pada tanggal 12-15 Oktober 2022.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 7 Oktober 2022
Pembantu Ketua I,



Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Validasi Ahli Media 1



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail:widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 40.1/BAAK/IP/WINA/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Drs. Nurhadi Pudjoko, M.Pd
di tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Drs. Nurhadi Pujoko, M.Pd yang akan dilaksanakan pada 13 – 28 Februari 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 11 Februari 2023

Pembantu Ketua I,

Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs

Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Validasi Media 2



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail:widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 40.2/BAAK/IP/WINA/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Siti Yuwana Kristiyantiningsih, S.Pd
di tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Siti Yuwana Kristiyantiningsih, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 13 – 28 Februari 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 11 Februari 2023

Pembantu Ketua I,

Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Validasi Materi 1



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail:widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 40.3/BAAK/IP/WINA/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Materi

Kepada
Yth. Yacobus Luntoro, S.Pd
di tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Yacobus Luntoro, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 13 – 28 Februari 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 11 Februari 2023
Pembantu Ketua I,



Albert I Ketut Dena Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:
1. Mahasiswa ybs

Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Validasi Materi 2



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 40.4/BAAK/IP/WINA/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Materi

Kepada
Yth. Yustina Suharti, S.Pd
di tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Yustina Suharti, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 13 – 28 Februari 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 11 Februari 2023
Pembantu Ketua I,



Albert I Ketut Deni Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:
1. Mahasiswa ybs

Lampiran 7. Surat Balasan Izin Validasi Media



PEMERINTAH KOTA MADIUN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 12 MADIUN
SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN) SK MENDIKNAS NO. 1393/C3/DS/2008
Jl. Yos Sudarso No. 87 Telp. 462641 Madiun 63122 NPSN : 20534163 Email : smpn 12 madiun@gmail.com

Nomor : 005/079.a/401.101.4.12/2023
Lampiran : -
Perihal : Penerimaan Izin Validasi

Kepada :
Yth. Pembantu Ketua I
Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
"WIDYA YUWANA"
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13
Madiun

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : SUDJANI, S.Pd.
NIP : 19680612 199601 1 001
Pangkat / Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 12 Madiun

Menerima Permohonan Izin Untuk Validasi mahasiswa :

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK St. Bavo Madiun

Untuk melakukan validasi media dengan validator media atas nama Siti Yuana Kristiyantiningsih, S.Pd yang dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2023 pukul 10.00 di SMP Negeri 12 Madiun.

Semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Madiun, 23 Februari 2023
Kepala SMPN 12 Madiun

SUDJANI, S.Pd
19680612 199601 1 001

Lampiran 8. Surat Permohonan Penelitian Skripsi



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554 e-mail: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 84/BAAK/IP/WINA/IV/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian Media Pembelajaran

Kepada
Yth. Kepala SD Katolik Santo Bavo
Jl. Bumijaya No. 60, Rejomulyo, Kec. Kartoharjo,
Kota Madiun Prov. Jawa Timur 63111

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Permainan Monopoli Agama Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti Pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja Kelas V di SDK Santo Bavo Madiun

Kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melaksanakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan responden Siswa Kelas V SDK Santo Bavo Madiun. Penelitian akan dilaksanakan pada 1 – 7 Mei 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 13 April 2023
Ketua,

Dr. Ota Rongan Wilhelmus, M.Sc

Tembusan:
- Mahasiswa ybs

Lampiran 9. Surat Balasan Izin Penelitian



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.5 TANGGAL 11 JULI 2016
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0000575AH.01.05TAHUN 2016
PERWAKILAN IV
SDK SANTO BAVO MADIUN
NPSN : 20534203
Jl. Bumi Jaya No 60, Telp. (0351) 485149 Kota Madiun, 63111
Email : sdk.santobavo@gmail.com



Nomor : 028 /YG/SBV/16.2/IV-2023
Perihal : Pemberian ijin Penelitian Media Pembelajaran

Kepada

Yth. Bapak Rektor STKIP Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijopranto Tromolpos 13 Kota Madiun

Dengan hormat,

Bersama ini Kami menjawab surat dari STKIP Widya Yuwana tertanggal 13 April 2023 dengan nomor surat : 84/BAAK/IP/WINA/IV/2023 tentang Permohonan Izin Penelitian Media Pembelajaran dalam rangka penyusunan Skripsi dari Mahasiswa :

Nama : Patresia Dita Anggaini
NPM : 193064
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi

Bahwa Kami memberi ijin mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan penelitian Skripsi " **Pengembangan Permainan Monopoli Agama sebagai media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti pada Materi terlibat dalam Hidup Menggereja** " kelas V SDK Santo Bavo Madiun.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



Madiun, 17 April 2023

Kepala Sekolah

Caecilia Wiwis Ekowati, S.Pd

Lampiran 10. Surat Tugas Penelitian



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT TUGAS

No: 30/Lemlit/Wina/IV/2023

Menindaklanjuti surat dari SDK Santo Bavo Madiun; Nomor: 028/YG/SBV/16.2/IV.2023; Tanggal 17 April 2023; Perihal: Pemberitahuan Ijin Penelitian Media Pembelajaran, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdei Ereto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Patresia Dita Anggraini
NPM : 193064
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SDK Santo Bavo Madiun
Pelaksanaan : 1 – 7 Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Permainan Monopoli Agama sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti pada Materi Terlibat dalam Hidup Menggereja"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 19 April 2023

Yang menugaskan,


Antonius Virdei Ereto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian

Lampiran 11. Berita Acara Penelitian

BERITA ACARA PELAKSANAAN PENELITIAN PENGEMBANGAN

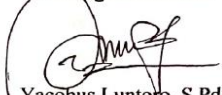
(R&D)

Pada hari Kamis Tanggal 04 Bulan Mei Tahun 2023, Pukul 07.00 - 10.00 telah dilaksanakan Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) dengan jumlah siswa perempuan 7 dan laki-laki 9 kelas V SDK Santo Bavo Madiun.

Penelitian Pengembangan ini dilaksanakan dalam rangka penulisan skripsi program Strata Satu (S1) Ilmu Pendidikan Teologi di STKIP Widya Yuwana Madiun.

Mengetahui

Guru Agama Katolik


Yacobus Luntoro, S.Pd

Peneliti



Patresia Dita Anggraini

NPM : 193064

Lampiran 12. Bukti Kegiatan Observasi



Lampiran 13. Bukti Kegiatan Wawancara Guru Agama Katolik SDK St. Bavo



Lampiran 14. Bukti Kegiatan Validasi Materi



Lampiran 15. Bukti Kegiatan Validasi Materi



Lampiran 16. Bukti Kegiatan Validasi Media



Lampran 17. Bukti Kegiatan Validasi Media

