

## Pengembangan Media Monopoli Berbasis Team Games Tournament Untuk Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa

Salwa Marsela<sup>1\*</sup>, Sri Rahayu Pudjiastuti<sup>2</sup>, Isep Sunandi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SMP Islam Al-Isra, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>STKIP Arrahmaniyah, Depok, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi, Indonesia

**Abstrak**-- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media monopoli berbasis *team games tournament* dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter gotong royong dan peduli sosial di SMP Islam Al-Isra Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Responden dalam penelitian ini berjumlah 71 anak dengan kelas kontrol sebanyak 32 anak dan kelas eksperimen 39 anak. Permainan media monopoli terbukti menjadi permainan yang valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan nilai karakter gotong royong dan peduli sosial siswa kelas VIII SMP Islam Al-Isra. Secara empiris, media monopoli menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan nilai karakter gotong royong dan peduli sosial siswa. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa semua komponen media monopoli memperoleh skor 93%, dengan beberapa aspek seperti prinsip reaksi dan sistem pendukung mendapatkan nilai sangat tinggi (>90%). Hal ini menegaskan bahwa desain program ini telah memenuhi kriteria teoritis dan praktis untuk diterapkan pada mata pelajaran pendidikan pancasila di sekolah menengah. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Aktivitas dalam program bermain bersama, berdiskusi jawaban yang paling benar, kerja kelompok, dan praktik lapangan mendorong siswa untuk meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial.

### **Kata kunci:**

Karakter Gotong Royong,  
Monopoli,  
Peduli Sosial.

### **Histori:**

Dikirim: 30 Agustus 2025

Direvisi: 7 September 2025

Diterima: 10 September 2025

Online: 30 September 2025

©2025 JCV



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### **Identitas Artikel:**

Marsela, S., Pudjiastuti, S.R., & Sunandi, I. (2025). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Team Games Tournament Untuk Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 179-190.

## PENDAHULUAN

Secara fungsional, utilitas media pembelajaran termanifestasi dalam kapabilitasnya untuk melusidasi kompleksitas materi ajar, mengeskalasi tingkat atensi dan partisipasi aktif subjek didik, serta secara signifikan meningkatkan mutu capaian

<sup>1\*</sup>Corresponding author.

E-mail: [salwa.marsela@gmail.com](mailto:salwa.marsela@gmail.com)

pembelajaran. (Suprihatiningrum, Jamil; 2013). Dalam taksonomi yang luas, media dapat dikonseptualisasikan sebagai segala entitas baik humanistik, material, maupun fenomenologis yang mengkonstruksikan suatu tatanan kondusif bagi subjek didik untuk melalui proses akuisisi domain kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Berdasarkan demarkasi konseptual ini, spektrum media menjadi sangat ekstensif, mencakup figur pendidik itu sendiri, artefak tekstual seperti buku, lingkungan fisik sekolah, hingga metodologi instruksional yang dianut. Namun, dalam terminologi yang lebih spesifik pada konteks pedagogis, media didefinisikan sebagai instrumen untuk transmisi pesan dari emitor (pendidik) ke reseptor (peserta didik), yang dirancang secara strategis untuk merebut atensi sehingga interaksi komunikatif dapat berlangsung dengan tingkat efektivitas dan efisiensi yang optimal.

Utilisasi media pembelajaran terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap proses instruksional. Selain potensinya dalam mengeskalasi daya pikat subjek didik, implementasinya juga berkolerasi positif dengan peningkatan capaian akademis, sebuah tesis yang dikonfirmasi, antara lain, melalui kajian empiris oleh Nurul Fatimatuz Zahro (2021). Meskipun faedahnya sangat beragam untuk peningkatan mutu pendidikan nasional, dalam realitas empiris, sistem edukasi Indonesia masih menunjukkan diskrepansi kualitatif yang kentara jika diposisikan vis-à-vis negara-negara dengan indeks pembangunan superior. (Fatimatuz Zahro, Nurul. 2021) Menyikapi kesenjangan ini, beragam intervensi kebijakan telah diinisiasi oleh pemerintah, salah satunya termanifestasi dalam promosi model pembelajaran berbasis gamifikasi yang bersifat atraktif sekaligus edifikatif. Dalam kerangka ini, permainan Monopoli diutilisasikan sebagai instrumen didaktik yang menyajikan pengalaman ludis yang aksesibel. Secara mekanis, instrumen ini merupakan wahana permainan berbasis papan yang mengorkestrasi suatu simulasi kompetitif untuk akumulasi kapital simbolis, di mana progresi partisipan ditentukan oleh mekanisme probabilistik (lemparan dadu) yang dilanjutkan dengan navigasi spasial pada petak-petak papan serta kewajiban untuk merespons stimulus kognitif yang tertera. (Umayah, R. ;020).

Monopoli merupakan sebuah wahana permainan edifikatif yang dirancang untuk diseminasi materi ajar secara interaktif. Dalam penelitian ini, parameter yang menjadi fokus observasi adalah kualitas intrinsik dari media Monopoli yang dikembangkan, yang mencakup fidelitas material, koherensi desain visual, tingkat usability (*usability*), dan kepraktisan implementasi. Keempat aspek ini dipostulatkan memiliki potensi signifikan untuk menjadi katalisator dalam proses internalisasi nilai karakter mutualisme komunal (gotong royong) dan sensitivitas sosial (peduli sosial) pada siswa.

Implementasi Monopoli sebagai medium pedagogis ini diproyeksikan mampu mentransformasi diskursus pembelajaran menjadi lebih partisipatif, inovatif, kreatif, efektif, dan hedonistik, sehingga berpotensi menghasilkan luaran yang optimal dalam pencapaian tujuan instruksional. Proyeksi ini selaras dengan temuan riset Khoirunnisa (2020), yang mengindikasikan bahwa Monopoli memiliki prevalensi afirmatif, kurva belajar yang landai, serta kapasitas tinggi untuk merebut dan mempertahankan atensi subjek didik. Atensi yang berkelanjutan merupakan determinan krusial yang memfasilitasi proses asimilasi konten instruksional secara

mendalam, yang pada gilirannya berimplikasi pada perbaikan prestasi. Prinsip *edutainment* (belajar sambil bermain) menciptakan atmosfer pembelajaran yang minim presur psikologis dan terhindar dari saturasi. Rasionalisasi di balik seleksi Monopoli sebagai wahana didaktik didasarkan pada beberapa atribut pragmatis: tingkat reusabilitas komponen permainan yang tinggi, efisiensi dalam fase pra-implemmentasi instruksional, serta aksesibilitas mekanismenya. Meskipun banyak permainan tradisional berpotensi untuk diadopsi, Monopoli menawarkan keunggulan distingtif dalam arsitektur diseminasi kontennya; informasi atau materi ajar tidak hanya terdistribusi secara statis pada petak-petak papan permainan, melainkan diperkaya dan didinamisasi melalui matriks pertanyaan ekstensif yang terintegrasi dalam komponen "kartu pintar".

Model instruksional kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diseleksi sebagai kerangka kerja metodologis oleh peneliti berdasarkan arsitekturnya yang secara unik mengintegrasikan diseminasi konseptual, dinamika kelompok kolaboratif, dan elemen ludis. Struktur ini dipandang resonan dengan beragam modalitas belajar individual serta memiliki relevansi tinggi dengan fase perkembangan psikologis peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), di mana terdapat imperatif internal yang kuat untuk aktivitas bermain. (Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah.;2018). Secara teoretis, model ini berpotensi mengeskalasi efikasi pedagogis pendidik sekaligus mengamplifikasi capaian akademis subjek didik. TGT berfungsi sebagai suatu apparatus metodologis yang dirancang untuk mengakselerasi proses internalisasi dan retensi kognitif, seraya mentransformasi pengalaman belajar menjadi suatu aktivitas yang bersifat *hédonistis* sekaligus *substentif*. (Susanna, S.;2018)

TGT secara inheren mengintegrasikan mekanisme bimbingan tutorial sejawat (*peer tutoring*) dan menginkorporasi komponen ludis (permainan) dalam format turnamen sebagai elemen sentral dalam proses pembelajarannya. (Ai Solihah;2016) Model instruksional kooperatif TGT divalidasi sebagai kerangka kerja yang memiliki tingkat aplikabilitas tinggi, menjamin partisipasi holistik, mengeliminasi hierarki status, mengintegrasikan peran tutor sejawat, serta menginkorporasi komponen ludis dan mekanisme penguatan (*reinforcement*). (Hamdani;2018).

Sebagai salah satu varian pembelajaran kooperatif, TGT memiliki tingkat aplikabilitas yang tinggi karena kapabilitasnya untuk menjamin partisipasi holistik dari seluruh subjek didik dengan mengeliminasi hierarki sosial, memfasilitasi bimbingan tutorial sejawat (*peer tutoring*), serta menginkorporasi komponen ludis dan mekanisme penguatan positif (*positive reinforcement*). Melalui struktur turnamen akademik intra-kelas yang berpuncak pada adjudikasi dan pemberian rekognisi, model ini diharapkan dapat menginduksi motivasi kompetitif yang konstruktif, sehingga mampu memitigasi kebosanan dan mengamplifikasi etos belajar peserta didik. (Amir;2018). Implementasi TGT di dalam kelas mensyaratkan keterlibatan multidimensional subjek didik mencakup ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif sebagai prasyarat untuk mencapai luaran belajar yang optimal (Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto;2018). Konsekuensinya, adopsi model TGT diproyeksikan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena desainnya yang selaras dengan profil karakteristik peserta didik pada fase adolesens awal. Kondisi ini diharapkan dapat memfasilitasi subjek didik untuk tidak hanya mengasimilasi materi yang didiseminasikan oleh pendidik, tetapi juga untuk memiliki kapabilitas melakukan rekonstruksi pengetahuan secara mandiri. Proyeksi

implikasi positif dari penelitian ini terbagi bagi dua pemangku kepentingan utama. Bagi peserta didik, model ini menawarkan pengalaman belajar empiris di mana keterlibatan langsung memungkinkan mereka untuk terlibat dalam diskursus intelektual dan pertukaran gagasan. Sementara itu, bagi pendidik, faedahnya terletak pada akuisisi kompetensi untuk mengadopsi dan mengadaptasi model pembelajaran kooperatif TGT ini secara fleksibel pada lintas disiplin ilmu. (Astuti1, W., & Kristin, F.;2017)

Diskrepansi ini tervalidasi secara empiris melalui hasil asesmen diagnostik awal yang dilaksanakan pada 2 Januari 2025. Data kuantitatif menunjukkan skor rata-rata capaian belajar hanya 60, dengan daya serap materi sebesar 60%, dan tingkat ketuntasan klasikal yang sangat rendah, yakni 31% (setara dengan 5 peserta didik). Angka ini menunjukkan kesenjangan performa yang masif jika dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dipatok pada skor individual 75 dan ketuntasan klasikal 85%. Mengingat bahwa capaian belajar merupakan indikator utama keberhasilan instruksional, rendahnya hasil ini mengindikasikan adanya problematika sistemik. Salah satu determinan kausal yang teridentifikasi adalah persistensi penggunaan metodologi instruksional konvensional yang berpusat pada pendidik.

Metodologi ekspositoris yang telah terinstitusionalisasi secara mendalam ini cenderung menciptakan ekosistem belajar yang pasif. Walaupun tidak secara inheren negatif, aplikasinya yang monoton terbukti menginduksi saturasi kognitif dan afektif pada subjek didik, yang manifestasinya adalah terhambatnya elaborasi gagasan dan inisiatif diskursif, berujung pada depresi hasil belajar. Problematika ini diperparah oleh faktor-faktor kontekstual lainnya, seperti defisit infrastruktur belajar yang menghalangi penciptaan atmosfer pembelajaran yang kondusif. Selain itu, teridentifikasi pula rendahnya kompetensi teknopedagogis pendidik dalam utilisasi sarana dan prasarana, keterbatasan sumber referensi penunjang, serta lingkungan belajar yang secara umum tidak suportif, yang kesemuanya berimplikasi pada rendahnya minat dan motivasi belajar.

Observasi terhadap konstelasi permasalahan yang kompleks ini mendorong adanya urgensi untuk melakukan suatu intervensi riset. Berdasarkan analisis kausalitas yang telah dipaparkan, solusi yang diajukan untuk memitigasi problem tersebut adalah melalui implementasi model instruksional kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai sebuah intervensi pedagogis yang terstruktur. Formasi karakter merupakan sebuah imperatif aksiologis yang diamanatkan secara fundamental oleh Pancasila dan termaktub dalam mukadimah Konstitusi 1945. Karakter, dalam konteks ini, didefinisikan sebagai pola kognitif dan disposisi perilaku yang distingtif, yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dan berkolaborasi secara konstruktif dalam berbagai unit sosial mulai dari lingkup domestik, komunal, hingga nasional. Dua manifestasi esensial dari karakter ini adalah prinsip mutualisme komunal (*gotong royong*) dan sensitivitas sosial (*peduli sosial*). *Gotong royong* merepresentasikan etos kolaboratif untuk mencapai tujuan dan kemaslahatan kolektif, sementara *peduli sosial* adalah disposisi untuk melakukan tindakan afirmatif bagi sesama. Namun, dalam tataran realitas empiris, khususnya di lingkungan institusi pendidikan, esensi nilai-nilai luhur ini mengalami degradasi makna yang signifikan. Gejala atomisasi sosial dan tendensi individualistis pada subjek didik seperti apatisme terhadap tanggung jawab kolektif

dalam tugas kelompok maupun piket kelas menjadi indikator nyata dari erosi nilai tersebut. (Samani dan Haryanto;2011).

Signifikansi filosofis *gotong royong* berakar kuat dalam sejarah bangsa. Para anasir pendiri bangsa (*founding fathers*) secara aktif mempraktikkan diskursus deliberatif dan kolaboratif dalam merumuskan fondasi negara. secara filosofis, prinsip *gotong royong* mengandung amalgamasi dari substansi nilai-nilai yang menjadi inti sari Pancasila, mencakup nilai ketuhanan, kekeluargaan, deliberasi untuk mufakat, keadilan, dan toleransi (peri kemanusiaan), yang menegaskan posisinya sebagai fondasi yang melekat dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. (Eko Prasetyo;2018). Puncaknya adalah distilasi kelima sila Pancasila oleh Soekarno ke dalam satu esensi tunggal, yakni prinsip mutualisme komunal (*gotong royong*), yang kemudian dikonseptualisasikan sebagai Ekasila. Meskipun demikian, praktik luhur ini kini mengalami disonansi sosiologis yang tajam antara lanskap urban dan rural.

Di area perkotaan, nilai ini mengalami marjinalisasi—di mana ritus-ritus komunal seperti perayaan pernikahan telah terkomodifikasi dan terinstitusionalisasi secara profesional sementara di kawasan perdesaan, jejak-jejaknya masih dapat diobservasi dalam berbagai aktivitas kolektif. (Nugroho;2018). Erosi warisan kultural ini tidak dapat dilepaskan dari akselerasi globalisasi yang bersimbiosis secara mutualistik dengan revolusi teknologi. Fenomena ini tidak hanya mendorong urbanisasi masif, tetapi juga menciptakan vunerabilitas terhadap keamanan nasional melalui diseminasi ideologi transnasional dan intervensi ekonomi asing. Salah satu dampak paling kentara dari proses ini adalah pudarnya etos *gotong royong*, yang sejatinya merepresentasikan semangat kolaborasi, perjuangan kolektif, dan kerja keras yang tidak berlandaskan pada kalkulasi utilitarian, melainkan pada prinsip voluntarisme yang mengakar pada nilai persatuan. Praktik gotong royong sendiri mengandung spektrum valensi yang kaya, yang melampaui nilai kebersamaan, mencakup pula nilai kebahagiaan, nilai kesedihan, nilai toleransi, nilai kerja bakti, dan nilai tolong menolong. (Meta Rolitia, dkk;2018)

Pada level mikro, degradasi ini berkaitan erat dengan disposisi sosial individu. Disposisi sosial dapat dipahami sebagai predisposisi individual untuk memberikan respons terhadap stimulus sosial, yang bertujuan untuk mendatangkan perbaikan dalam kehidupan kolektif. Rendahnya disposisi sosial pada subjek didik dapat ditelaah melalui dua kategori determinan: determinan endogen (faktor-faktor intrapersonal) dan determinan eksogen (faktor-faktor ekstrapersonal atau lingkungan). (Kodir & Haris;2021). Kepedulian sosial merupakan suatu valensi fundamental yang harus terinternalisasi dalam diri setiap individu, karena ia berasosiasi secara inheren dengan spektrum kebajikan lainnya seperti afeksi, keramahan, integritas, kerendahan hati, dan altruisme. (Hana, dkk.;2016). Pentingnya karakter kepedulian sosial didasarkan pada dua pilar imperatif yang fundamental. Pertama, imperatif pedagogis, sebagaimana diamanatkan oleh mandat kebijakan Kementerian Pendidikan Nasional yang menetapkannya sebagai salah satu dari empat valensi karakter inti bersama cerdas, jujur, dan tangguh—yang harus dikembangkan dalam sistem pendidikan nasional. (Muchlas&Haryanto;2014).

Para ahli menekankan superioritas determinan eksogen dalam formasi disposisi ini. Pembentukan sikap bukanlah proses *ex nihilo*, melainkan hasil dari interaksi kontinu dengan lingkungan. Hurlock menggarisbawahi peran institusi (sekolah)

dan keluarga dalam menetapkan regulasi sebagai kerangka normatif dan katalisator motivasional bagi perilaku yang selaras dengan ekspektasi sosial. Lebih lanjut, Abu Ahmadi mengidentifikasi apa yang dapat disebut sebagai "Trias Formatif"—tiga agen sosialisasi utama—yang secara signifikan membentuk disposisi individu, yakni: (1) aparatus media massa, (2) kelompok sejawat (*peer group*), dan (3) institusi sosial formal seperti lembaga pendidikan, keagamaan, dan organisasi kerja. (Kodir dkk, 2021).

Globalisasi telah memberikan dampak yang signifikan terutama pada proses pembelajaran. Mayoritas siswa yang mulai mengoperasikan gadget ke dalam dunia pembelajaran sehingga terkadang membuat siswa menjadi apatis atau tidak peduli terhadap lingkungan di sekitar, inilah yang menyebabkan nilai karakter gotong royong dan peduli sosial menurun. Sehingga dibutuhkan pengembangan media belajar untuk mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi akademik serta meningkatkan nilai karakter gotong royong dan peduli sosial siswa. Manifestasi dari karakter kepedulian sosial adalah sebuah tindakan yang merefleksikan kapasitas individu untuk melakukan diskriminasi moral (membedakan antara yang benar dan yang salah), di mana tindakan tersebut secara inheren tunduk pada mekanisme umpan balik sosial, baik yang bersifat apresiatif (pujian, penghargaan) maupun sanksioner (hukuman). (Siti Fadiryana; 2015).

Berdasarkan beberapa kelebihan yang dicatatkan dalam penelitian terdahulu serta nilai gotong royong dan peduli pada siswa, maka dapat disimpulkan bahwa belajar dalam mengembangkan media monopoli Pendidikan Pancasila dengan model *Team Games Tournament* memberikan manfaat bagi peserta didik. Membuat peserta didik tumbuh nilai karakter gotong royong dan peduli sosial. Karena dari permainan monopoli ini peserta didik akan bahu membahu menyelesaikan misi permainan monopoli tersebut agar mendapatkan nilai yang memuaskan bagi peserta didik. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang pengembangan media monopoli berbasis *Team Games Tournament* diduga kuat dapat meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila di kelas VIII Fase D.

Kebaruan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu media monopoli berbasis *Team Games Tournament* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan tentang merawat keutuhan bangsa dan negaraku untuk menumbuhkan nilai karakter gotong royong dan peduli sosial pada siswa kelas VIII Fase D SMP Islam Al Isra Jakarta Barat dengan model pengembangan yang digunakan R&D serta ruang lingkup materi merawat keutuhan bangsa dan negaraku. Yang dimana dalam permainan monopoli tersebut terdapat beberapa pertanyaan dan kesempatan yang akan diambil peserta didik yang disediakan melalui scan barcode. Peneliti membagi 4 kelompok bermain, satu kelompok berisi 8 orang. Masing-masing kelompok mengirimkan satu kandidat untuk dipercaya bisa memecahkan monopoli Pendidikan Pancasila tersebut. Kelompok bermain ini saling bekerja sama untuk memecahkan teka-teki pertanyaan dalam setiap perintah di barcode. Dengan bekerja sama untuk menumbuhkan karakter gotong royong dan peduli sosial antar peserta didik.

Dalam permainan menggunakan media monopoli berbasis *Team Games Tournament* peneliti mengonsep permainan monopoli dengan berbagai pertanyaan di setiap kotaknya dan ada beberapa kesempatan jiwa peserta didik menginjak di kotak yang bertulis "kesempatan". Pertanyaan-pertanyaan dan kesempatan tersebut

memuat materi merawat keutuhan bangsa dan negaraku kelas VIII Fase D. Permainan ini melibatkan peserta didik yang berdiri diatas spanduk besar monopoli dibantu dengan dadu. Dengan demikian, permainan dengan menggunakan media monopoli dapat meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Paradigma metodologis yang dianut dalam penelitian ini adalah Riset dan Pengembangan (*Research and Development - R&D*), yang dapat diklasifikasikan sebagai salah satu varian dari riset kuantitatif non-eksperimental. Menurut artikulasi Sugiyono, metodologi ini didesain secara spesifik untuk menghasilkan suatu produk partikular dan selanjutnya menguji efektivitasnya secara empiris. Proses ini secara inheren bersifat hibrida: fase genesis produk memanfaatkan pendekatan kualitatif untuk analisis kebutuhan, sementara fase validasi produk memanfaatkan metodologi eksperimental untuk pengujian efektivitas fungsionalnya di lapangan).(Sugoyono;2016). Tujuannya adalah untuk menemukan, merumuskan, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk, model, atau prosedur yang memiliki atribut keunggulan, kebaruan, efektivitas, efisiensi, produktivitas, dan kebermaknaan yang superior.(SR Pudjiastuti;2019).

Partisipan dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII SMP Islam Al-Isra. Partisipan ditentukan tidak secara acak, namun berdasarkan beberapa pertimbangan berikut ini, partisipan merupakan siswa kelas VIII, peneliti membagi menjadi 4 kelompok dari satu kelas, partisipan merupakan utusan dari masing-masing kelompok yang dipercaya memiliki pengetahuan yang luas. Selain subjek didik, pendidik (guru) juga diposisikan sebagai partisipan kunci dalam riset ini.

Pengumpulan data Angket (kuesioner), digunakan untuk mengumpulkan informasi kuantitatif mengenai kondisi awal (sebelum pengembangan produk monopoli pendidikan pancasila) dan kondisi akhir (setelah pengembangan produk monopoli pendidikan pancasila). Observasi, digunakan untuk memperoleh data kualitatif mengenai situasi dan kondisi yang ada di kelas tempat berlangsungnya pembelajaran. Wawancara, untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang persepsi dan pengalaman para guru, siswa, serta pihak-pihak terkait terhadap media monopoli pendidikan pancasila yang sedang dikembangkan. Dokumentasi, yaitu menyusun data yang ada dalam bentuk dokumen atau catatan yang berhubungan dengan kegiatan yang dilaksanakan sebelumnya. Secara epistemologis, suatu penelitian dianggap valid apabila terdapat korespondensi atau isomorfisme antara data yang terhimpun melalui instrumen dengan realitas objektif pada fenomena yang diteliti.

Setelah instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya, data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perubahan atau dampak yang dihasilkan dari produk monopoli yang sedang dikembangkan. Secara paralel, data respons yang dihimpun dari pemangku kepentingan lainnya—yakni pendidik dan subjek didik—terhadap instrumen media Monopoli berbasis Team Games Tournament, dianalisis menggunakan prosedur metodologis yang identik, yaitu melalui kombinasi antara analisis kuantitatif-persentase dengan analisis kualitatif-deskriptif. Analisis data ini dieksekusi melalui pendekatan deskriptif-kuantitatif dengan membandingkan skor pretest dan posttest guna mengkalkulasi skor gain ternormalisasi (*Normalized Gain Score atau N-gain*). Secara spesifik, analisis data

ini mengoperasionalkan Uji-t untuk sampel berpasangan (paired samples t-test), dengan perumusan matematis sebagai berikut dan dieksekusi melalui piranti lunak SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dari temuan studi pendahuluan, peneliti menarik kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran tambahan misalnya seperti media monopoli berbasis *team games tournament* untuk meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial siswa. Selain itu buku yang digunakan sebagai bahan ajar saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa, terutama mereka yang memiliki gaya belajar *kinestetik* sehingga dibutuhkannya media monopoli. Penelitian dan pengembangan dilakukan pada 71 peserta didik kelas VIII yang terdiri dari 32 kelas eksperimen dan 39 kelas kontrol dan penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model Borg dan Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu delapan langkah. Dan langkah-langkah yang dilakukan peneliti berharap memperoleh hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament* yang akan digunakan untuk meningkatkan karakter gotong royong dan karakter peduli sosial di kelas VIII SMP Islam Al-Isra.

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan model Borg dan Gall yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti yaitu delapan langkah. Adapun langkah-langkah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu (1) menemukan potensi masalah (2) melakukan pengumpulan data (3) melakukan pengembangan desain media monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament* (4) melakukan validasi desain media pembelajaran (5) revisi desain media pembelajaran (6) melakukan uji coba media pembelajaran (7) merevisi akhir desain pembelajaran (8) melakukan uji coba akhir pemakaian media pembelajaran.



**Gambar 1. Desain Permainan Monopoli**

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh Bapak Yoga Andhika Wicaksono, M.Pd guru Pendidikan Pancasila di SMAS Muhammadiyah 18 Jakarta mendapat skor persentase 84% sehingga termasuk kedalam kriteria layak dengan rincian skor yang diberikan Bapak sebagai ahli media yaitu aspek kualitas media memperoleh skor 15, aspek visual memperoleh skor 18, implementasi memperoleh skor 15 dan kesesuaian media memperoleh skor 15. Total keseluruhan skor aspek

media pembelajaran video animasi ini adalah 63. Skor rata-rata 15,75. Hasil persentase 84%. Sehingga media pembelajaran monopoli berbasis *team games tournament* ini layak diuji cobakan setelah melakukan saran perbaikan dari validator.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh ibu Jumiati, S.Pd. Dengan melalui tahap dua kali perbaikan menunjukkan bahwa dari ketiga aspek pada materi makna wawasan nusantara pada media pembelajaran monopoli berbasis *team games tournament* yaitu skor validasi tahap satu aspek validitas isi materi 23 poin, aspek penyajian materi 20 poin dan aspek mutu materi adalah 10 poin dengan jumlah skor adalah 53, skor rata-rata 17,6 dan persentase yang diperoleh adalah 83% kategori yang diperoleh sesuai. Dengan saran dari validator yaitu: Materi yang ada di dalam media pembelajaran atau media monopoli pendidikan pancasila materi wawasan nusantara sudah sesuai dengan materi ajar atau bahan ajar sesuai yang tercantum dalam capaian pembelajaran dan kurikulum yang berlaku di kelas VIII.



Gambar 2. Desain Terbaru Setelah Revisi

Uji coba media pembelajaran monopoli berbasis *team games tournament* dilaksanakan pada tahap uji coba skala kecil dengan melibatkan 8 peserta didik, penilaian menggunakan angket respon peserta didik dan menunjukkan bahwa 90% peserta didik menyatakan media menarik dan mudah dimainkan. Selain itu peserta didik memberikan respon positif terhadap visualisasi gambar dan animasi, kejelasan narasi, dan aturan cara bermain. Pada penilaian sikap dilakukan observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dan fokus saat bermain monopoli pendidikan pancasila. Bahkan ketika monopoli selesai dimainkan, guru memberikan pertanyaan reflektif, peserta didik menjawab dengan baik dan ekspresinya menunjukkan ketertarikan pada media pembelajaran monopoli.

### **Pembahasan**

*Desain Pengembangan Produk Media Monopoli Dapat Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa*

Hasil dari penelitian yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Berbasis *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Islam Al-Isra, menunjukkan bahwa media

monopoli pendidikan pancasila dapat meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial, ini dibuktikan dengan nilai  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis *team games tournament* dan monopoli berbasis *team games tournament*. Hal ini semakin memperkuat bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat setelah menggunakan media monopoli berbasis *team games tournament* menunjukkan hasil yang signifikan. Dan pengembangan media monopoli berbasis *team games tournament* juga dapat meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial siswa kelas VIII di SMP Islam Al-Isra Jakarta Barat. Hal ini ditunjukkan dengan nilai indeks reliabilitas sebesar 0,707 untuk karakter gotong royong dan 0,782 untuk karakter peduli sosial yang jauh lebih besar dari standar minimal reliabilitas yaitu 0,70 sehingga dapat dikatakan bahwa memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

#### *Kelayakan Media Monopoli Berbasis TGT Dalam Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa*

Monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament* sebagai media pembelajaran terbukti layak dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karakter gotong royong dan peduli sosial siswa kelas VIII di SMP Islam Al-Isra Jakarta Barat. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji ahli materi yang memberikan nilai rata-rata 18,6 dan persentase kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Sesuai". Pencapaian tersebut mencerminkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan dari sisi isi, penyajian, dan mutu materi, tetapi juga memiliki potensi kuat dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna. Dengan pendekatan visual yang menarik dan konten yang tepat sasaran, media monopoli ini menjadi sarana yang menumbuhkan pemahaman dan karakter gotong royong dan peduli sosial.

#### *Efektivitas Media Monopoli Berbasis TGT Dalam Menumbuhkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa*

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Monopoli Berbasis *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong dan Peduli Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Islam Al-Isra terbukti bahwa media monopoli berbasis *Team Games Tournament* efektif dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan meningkat pengetahuan terkait wawasan nusantara hal ini tercermin hasil perhitungan pada uji  $T$  tersebut menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa. Hal ini semakin memperkuat kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menunjukkan hasil yang signifikan, menandakan adanya perubahan yang sangat berarti dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament*. Artinya, melalui permainan yang menarik dan narasi yang relevan dengan kehidupan nyata, siswa tidak hanya memahami konsep wawasan nusantara, tetapi juga mampu meningkatkan karakter gotong royong dan peduli sosial siswa.

Tak hanya dari aspek kognitif, media ini juga memberikan pengaruh positif terhadap karakter gotong royong dan peduli sosial siswa. Hal ini didukung oleh nilai indeks reliabilitas sebesar 0,707 dan 0,782, jauh melebihi ambang batas

minimum 0,70. Ini menunjukkan bahwa perubahan sikap siswa yang terjadi setelah menggunakan media ini dapat dipercaya sebagai hasil dari pembelajaran yang dialami secara mendalam. Penyajian visual yang komunikatif dan dekat dengan dunia siswa menjadikan pesan-pesan wawasan nusantara lebih mudah diterima, diresapi, dan dihayati dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media pembelajaran monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament* bukan hanya sekedar alat bantu ajar, tetapi hadir sebagai jembatan yang menghubungkan pengetahuan dengan karakter, serta menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan pemikiran kritis, karakter gotong royong dan peduli sosial siswa di era digital saat ini.

## KESIMPULAN

Desain pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis *team games tournament* disusun dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, prinsip pembelajaran interaktif, serta pendekatan visual yang menarik. Hasil desain menunjukkan bahwa media ini mampu menyampaikan materi konsep wawasan nusantara secara jelas, komunikatif, dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Kelayakan media pembelajaran monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament* dinyatakan sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi, dengan nilai rata-rata 18,6 dan persentase kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Sesuai" serta hasil validasi dengan ahli media dengan nilai rata-rata 17,5 kelayakan sebesar 93%. Hal ini membuktikan bahwa media memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, penyajian, dan kualitas materi. Efektivitas media pembelajaran monopoli pendidikan pancasila berbasis *team games tournament* terbukti secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan menganalisis konsep wawasan nusantara dan sikap gotong royong serta peduli sosial siswa. Peningkatan karakter gotong royong dan peduli sosial juga didukung oleh nilai indeks reliabilitas sebesar 0,707 untuk karakter gotong royong dan 0,782 untuk karakter peduli sosial yang jauh lebih besar dari standar minimal reliabilitas yaitu 0,70 yang menunjukkan bahwa perubahan karakter siswa bersifat valid dan konsisten.

## REFERENSI

- Aditia, H. R., Hamiyati, & Rusilanti. (2016). Hubungan pola asuh orang tua dengan kepedulian sosial remaja. *Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 3(2), 92–101.
- Amalia, A. (2019). *Penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- AP, N., & Amir, A. E. K. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa SD Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 53–62.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 5(5), 155–162.
- Fitroh, S. F. (2015). Dongeng sebagai media penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2(2), 54–62.

- Hamdani. (2011). Strategi belajar mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Khoirunnisa. (2020). Pengaruh media pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi sejarah kelas X di SMA N 14 Batam tahun pelajaran 2020/2021 (Skripsi, FKIP Universitas Riau Kepulauan).
- Kodir, A., & Haris, B. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya sikap sosial siswa pada masa pandemi Covid-19 di SMPI As-Shofiani Ahmadi. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 9(7), 1203–1212.
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh model Teams Games Tournament berbantuan permainan Halma terhadap minat dan hasil belajar pada materi bunyi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(5), 538–543.
- Nugroho, N. (1978). Masalah penelitian sejarah kontemporer (Suatu pengalaman): Ceramah tanggal 3 Desember 1977 di Gedung Kebangkitan Nasional Jakarta. Jakarta: Yayasan Idayu.
- Prasetyo Utomo, E. (2018). Internalisasi nilai karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS untuk membangun modal sosial peserta didik. *JTP2IPS*, 3, 96–105.
- Pudjiastuti, S. R. (2019). Penelitian pendidikan. Yogyakarta: Media Akademi.
- Rolitia, M., et al. (2019). Nilai gotong royong untuk memperkuat solidaritas dalam kehidupan masyarakat Kampung Naga. *Jurnal Penelitian Ilmiah*, 5(1), 5–11.
- Samani, M., & Hariyanto. (2014). Konsep dan model pendidikan karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Samani, M., & Haryanto. (2011). Pendidikan karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–101.
- Umayah, R. (2020). Penerapan media pembelajaran monopoli berbasis PAIKEM dalam peningkatan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2), 115–123.
- Wibowo, A. (2012). Pendidikan karakter: Strategi membangun karakter bangsa ber peradaban. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.