

## **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PENDIDIKAN AGAMA KATOLIK**

**Patresia Dita Anggraini, Natalis Sukma Permana<sup>\*)</sup>**

STKIP Widya Yuwana  
patresiadita18@gmail.com

<sup>\*)</sup>Penulis korespondensi, natalisukma@widyayuwana.ac.id

### **Abstract**

*This study aims to find out that Catholic Religious Education learning can use learning media and find out that learning media can use Catholic monopoly games. The background of writing this study is due to the lack of use of learning media in the learning process of Catholicism amid the many learning media used in learning materials other than Catholicism. In addition, because there are still many teachers who teach with the lecture method so that learning becomes saturated and boring. This research uses research and development (R&D) methods and uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data conducted by researchers in the form of observations, interviews, and questionnaires. The target of the study was a grade V student of SDK Santo Bavo Madiun. The results showed that the assessment of material experts, media experts, as well as positive responses from students during field trials, it can be concluded that this Catholic monopoly game media is "very feasible" and can be used in learning Catholic Religious Education.*

**Keywords:** *Learning Media; Catholic Religious Education; Catholic Religious Monopoly*

### **I. PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai upaya pembaharuan di bidang pendidikan telah dilakukan guna untuk meningkatkan mutu dan jumlah pendidikannya. Tukan, Mering & Atuti (2020) mengatakan bahwa perkembangan dunia pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang signifikan sejalan dengan pertumbuhan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemajuan ini mengharuskan pendidik untuk terlibat aktif dalam mempersiapkan peserta didiknya, agar dapat mendorong perubahan yang substansial dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Melihat perkembangan zaman yang semakin pesat, secara tidak langsung sumber belajar juga dituntut untuk memberikan dan menampilkan inovasi-inovasi menarik dalam

pembelajaran.

Keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran tercermin dari kemampuan siswa dalam memahami materi serta hasil evaluasi belajar. Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan strategi, model, dan media pembelajaran (Permana, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu hal yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, semangat, perhatian, dan motivasi siswa, yang pada akhirnya mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani, 2018). Dalam praktiknya, pemanfaatan media dalam proses pengajaran agama Katolik di ruang kelas masih terbatas pada aspek-aspek tertentu, sehingga penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik masih memiliki tingkat kegunaan yang terbatas.

Media pembelajaran yang masih kurang menarik dalam pengajaran Pendidikan Agama Katolik, disebabkan oleh minimnya kemauan dan keinginan guru dalam menerapkan dan mengembangkan media pembelajaran, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran dirasa kurang dan masih terbatas (Tukan, Mering, & Atuti, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang diperbaharui juga menjadi kunci penting untuk mencegah kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar (Kurniawati, 2021). Ketika media yang digunakan dalam pembelajaran tidak beragam dan guru menyampaikan materi dengan cara yang monoton, siswa cenderung mudah merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran (Widodo & Hanifah, 2020).

Pemanfaatan permainan monopoli sebagai media dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan menarik, menghindarkan kejenuhan, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta merangsang minat belajar siswa (Andriyani, F., Saraswati, R.R., et. al., 2020). Salah satu sekolah yang mengalami tantangan ini adalah SDK Santo Bavo Madiun, yang penggunaan media pembelajarannya masih minim, terutama dalam pembelajaran agama Katolik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif adalah permainan. Media permainan memiliki kelebihan dalam menyenangkan siswa, menghibur, dan memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Diantara berbagai jenis media permainan, media berbasis permainan monopoli menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran agama Katolik.

Monopoli agama Katolik adalah bentuk media permainan yang digunakan dalam pembelajaran agama Katolik. Yulaini (2017) mengatakan bahwa permainan ini merupakan salah satu permainan papan dengan penjualan tertinggi di dunia. Dalam permainan monopoli, para pemain bersaing untuk mengumpulkan kekayaan dengan melibatkan pembelian, penyewaan, dan pertukaran tanah menggunakan uang mainan dalam sistem ekonomi mainan yang disediakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru agama Katolik di SDK Santo Bavo Madiun, pembelajaran agama Katolik di kelas V saat ini berjalan seperti biasa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Dalam wawancara tersebut, guru agama menyatakan bahwa tingkat keaktifan siswa di kelas bervariasi tergantung pada kelasnya, di mana kelas golongan besar seperti kelas IV-VI cenderung lebih aktif dibandingkan dengan kelas kecil seperti kelas I-III, yang cenderung lebih pasif.

Menurut hasil observasi, siswa dari kelas I-VI lebih bersemangat dan fokus dalam pembelajaran ketika menggunakan media-media yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah belum mengembangkan media pembelajaran yang mengadopsi konsep belajar sambil bermain, terutama dalam mata pelajaran agama Katolik. Penelitian yang dilakukan oleh Ardhani, Ilhamdi & Istiningsih (2021) menyatakan bahwa pengembangan media monopoli telah terbukti layak untuk digunakan karena membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Hasil penelitian tersebut dianggap “valid” karena media monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran dan memberikan makna yang lebih, dalam proses belajar.

Indah Monica, dkk (2021) menemukan bahwa media pembelajaran monopoli terintegrasi praktikum sangat memadai untuk dipakai di dalam kegiatan belajar. Nurul Ivani (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran monopoli meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS. Eny Kurniawati (2021) dalam temuannya menyatakan bahwa pembelajaran dengan media monopoli meningkatkan prestasi belajar siswa. Mitfakul Khoirun (2020) menegaskan bahwa monopoli sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Bahkan, Yunita, dkk (2022: 138) juga menyatakan bahwa media monopoli memberikan pengaruh signifikan untuk meningkatkan kelancaran berbahasa para peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, para peneliti telah mengakui bahwa media pembelajaran monopoli ternyata mampu memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik dan media monopoli ini sudah digunakan di berbagai mata pelajaran, seperti IPS dan Bahasa Indonesia.

Namun, permainan monopoli ini masih jarang digunakan dalam pembelajaran agama Katolik. Perlu adanya media yang membantu proses pembelajaran pendidikan agama Katolik. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar agama Katolik. Pendidikan agama Katolik itu sendiri merupakan pendidikan mengenai iman Katolik yang aktif, berkembang, dan menghidupi jiwa umat beriman Katolik dengan didasarkan pada prinsip-prinsip kehidupan dan ajaran yang diajarkan oleh Yesus Kristus (Cinta & Wilhelmus, 2017).

Adanya fakta yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli agama

Katolik masih jarang digunakan, hal ini dapat menimbulkan beberapa pertanyaan. Apakah media pembelajaran juga dapat digunakan dalam mata pelajaran agama Katolik seperti mata pelajaran yang lain?; dan media seperti apa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran?. Berangkat dari pertanyaan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran Agama Katolik dapat menggunakan alat peraga yaitu dengan media pembelajaran monopoli. Penelitian ini akan sangat berguna bagi pengembangan pelajaran agama Katolik. Tidak adanya penelitian dan pengembangan media monopoli di dalam pelajaran Agama Katolik perlu diatasi. Kekhasan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan yang positif dalam kerangka pengembangan pelajaran Agama Katolik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah salah satu jenis pendekatan penelitian. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran monopoli agama Katolik dengan fokus pada materi yang berhubungan dengan kehidupan Gereja. Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas V di SDK Santo Bavo Madiun. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2023 di SDK Santo Bavo Madiun yang beralamat di Rejomulyo, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan yang dilakukan peneliti adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisa data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Analisis data dengan mengkonversi skor yang awalnya kualitatif menjadi data kuantitatif dengan menggunakan aturan skala likert.

## II. PEMBAHASAN

### 2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Konsep mengenai makna media telah disampaikan oleh beberapa ahli. Sukiman (2014) mengartikan media sebagai elemen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang proses belajar. Di sisi lain, Degeng (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran melibatkan segala sumber yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan siswa. Maka, dapat dikatakan bahwa media merupakan perantara untuk menyalurkan pesan. Suryani (2018) menyampaikan bahwa media meliputi segala hal yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan serta memiliki kapasitas untuk merangsang pemikiran, memicu antusias, menarik perhatian, dan membangkitkan minat siswa sehingga mampu mendorong terjadinya proses pembelajaran bagi siswa.

Media berperan sebagai perantara penting dalam penyampaian pesan pembelajaran. Media juga memiliki kemampuan untuk memicu pemikiran,

membangkitkan semangat, menarik perhatian, dan merangsang minat siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada terciptanya proses pembelajaran yang efektif bagi siswa. Keseluruhan konsep ini menggambarkan pentingnya peran media dalam mendukung proses pembelajaran dan keterlibatannya dalam merangsang interaksi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

## 2.2 Monopoli

Ulafaeni (2017) menyatakan bahwa media monopoli merujuk pada jenis media yang dimanfaatkan dengan pendekatan permainan guna menciptakan situasi-situasi yang menghibur dan tidak monoton bagi siswa. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk membantu siswa lebih mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan materi yang telah diajarkan. Mahesti & Koeswanti (2021), mengungkapkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat sesuai untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan media monopoli sudah lazim ditemui para siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Monopoli yang diadaptasi untuk keperluan pembelajaran, khususnya pembelajaran agama Katolik dapat dimodifikasi dengan konten yang memiliki nilai pendidikan dan memberikan kesenangan kepada siswa. Selain itu, penggunaan monopoli dalam pembelajaran juga mendorong terciptanya komunikasi interaktif dalam proses belajar mengajar.

## 2.3 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Agama Katolik

Permainan monopoli dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran untuk pelajaran agama Katolik. Penggunaan media monopoli yaitu dengan dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan bertujuan untuk menguasai materi-materi yang diajarkan oleh guru. Pembuatan media monopoli agama Katolik perlu dimodifikasi agar dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi beberapa tahap, yaitu: Tahap Analisis (*Analysis*); Tahap Perancangan (*Design*); Tahap Pengembangan (*Development*); Tahap Implementasi (*Implementation*); dan 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*) (Isnaini, 2016). Berdasarkan model pengembangan tersebut, maka prosedur disesuaikan dengan tahap penelitian ADDIE.

Tahap analisis (*analysis*) dilaksanakan melalui observasi terhadap proses pembelajaran dan dilaksanakan wawancara dengan guru agama Katolik di SDK Santo Bavo Madiun terkait dengan media pembelajaran yang digunakan. Tahap desain (*design*) yakni merancang suatu konsep dan tampilan media pembelajaran monopoli agama Katolik di atas kertas. Konsep yang dimaksud adalah konsep papan monopoli, kartu soal, kartu jawaban, kartu belajar, kartu bantuan, kartu bintang penghargaan dan petunjuk permainan. Tahap pengembangan

(*development*) yakni mencari ilustrasi yang mendukung media pembelajaran monopoli untuk mata pelajaran agama Katolik dan membuat kerangka papan monopoli menggunakan platform *Canva*.

Pada tahap pengembangan ada beberapa kegiatan yang dilakukan, yakni validasi ahli media dan validasi ahli materi, serta revisi produk. Tahap berikutnya, yaitu tahap implementasi (*implementation*), pada tahap ini terdapat dua kegiatan yaitu sosialisasi media dan penerapan media kepada kelompok kecil. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran oleh seluruh siswa kelas V di SDK St. Bavo Madiun yang berjumlah 16 siswa. Peneliti akan mengevaluasi sejauh mana tujuan pengembangan produk telah tercapai. Setelah tahap implementasi dilaksanakan, masing-masing siswa akan diberikan lembar kuesioner penilaian kelayakan media pembelajaran permainan monopoli agama Katolik untuk melihat kelayakan media tersebut digunakan dalam pembelajaran agama Katolik.

## 2.4 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Agama Katolik

Berikut hasil dari pengembangan media monopoli agama Katolik.

### 1) Papan Monopoli

Papan permainan monopoli agama Katolik telah dibuat oleh peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. Papan monopoli yang telah dirancang mengikuti konsep yang telah direvisi dari materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja” memiliki ukuran 60 cm x 60 cm agar memudahkan dan menjadikan permainan tersebut lebih jelas saat dimainkan. Konsep ini mengadopsi prinsip penggunaan alat pemusat perhatian. Saat siswa sedang belajar, perlu untuk mengarahkan perhatian mereka sepenuhnya pada materi yang tengah dipelajari (Gafur, 2012).



Gambar 1. Desain Papan Monopoli pada *Canva*  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

## 2) Kartu Soal

Kartu soal dirancang dengan tujuan mendorong motivasi siswa dalam bermain permainan monopoli agama Katolik. Kartu soal memiliki ukuran 6 cm x 10 cm. Karakter animasi yang disukai oleh anak-anak diterapkan pada kartu soal, sehingga membuatnya menjadi lebih menarik. Pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal diatur agar sesuai dengan materi yang diajarkan, dan total terdapat 20 kartu yang berisi pertanyaan terkait isi materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”. Konsep kartu soal ini berdasarkan prinsip umpan balik, yang disampaikan kepada siswa mengenai prestasi, perkembangan, dan hal-hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran mereka (Gafur, 2012).



Gambar 2. Desain Kartu Soal pada Canva  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

## 3) Kartu Jawaban

Kartu ini berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di kartu soal. Kartu ini memiliki ukuran 6 cm x 10 cm dan konsep dari kartu jawaban ini berdasarkan dari prinsip umpan balik untuk memberikan konfirmasi atau perbaikan terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Menurut Budiningsih (2013) siswa dapat mengambil langkah-langkah yang sesuai dalam perjalanan belajar mereka.



Gambar 3. Desain Kartu Jawaban Pada Canva  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

#### 4) Kartu Belajar

Kartu belajar berisi materi pembelajaran yang bermanfaat bagi pemain untuk merevisi informasi sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tantangan. Kartu belajar memiliki ukuran 6 cm x 10 cm. Kartu belajar berdasarkan prinsip perulangan sebab apabila materi pembelajaran diberikan secara berulang-ulang, hasil dan proses belajar akan mengalami peningkatan yang lebih positif (Gafur, 2012).



Gambar 4. Desain Kartu Belajar Pada *Canva*  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

#### 5) Kartu Bantuan

Kartu bantuan merujuk pada sebuah kartu yang memberikan peluang untuk menerima dukungan dari rekan bermain. Kartu ini dibuat dengan ukuran 6 cm x 10 cm. Konsep kartu bantuan didasarkan pada prinsip partisipasi aktif, di mana pemain diberi kesempatan untuk saling memberi bantuan dalam proses pembelajaran. Gafur (2012) menekankan bahwa ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar maka pemahaman akan meningkat.



Gambar 5. Desain Kartu Bantuan pada *Canva*  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

#### 6) Kartu Bintang Penghargaan

Kartu bintang penghargaan adalah kartu yang akan diberikan “bintang” sebagai penghargaan kepada pemain yang berhasil menyelesaikan tantangan-tantangan dalam permainan. Kartu ini dirancang dengan ukuran 6 cm x 10 cm. Pembuatan kartu bintang penghargaan ini didasarkan pada prinsip keterlibatan aktif. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar maka pemahaman akan meningkat (Gafur, 2012).



Gambar 6. Desain Kartu Bintang Penghargaan dan Bintang Penghargaan  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

#### 7) Buku Panduan

Buku panduan adalah buku yang memuat materi dan instruksi mengenai permainan monopoli agama Katolik. Buku ini memiliki desain yang simpel namun menarik perhatian, dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 8. Buku Panduan  
Sumber: Dok. Peneliti (2023)

### 2.5 Tanggapan Pengguna pada Saat Uji Coba Produk

Permainan adalah sesuatu yang menggembarakan dan menghibur sebagai alat pembelajaran (Sartikaningrum, 2013). Penggunaan media pembelajaran monopoli agama Katolik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik di kelas

V SD dapat memberikan banyak manfaat dan menghasilkan respon positif dari siswa. Permainan ini memiliki kelebihan bagi siswa, khususnya siswa kelas V yang cenderung sangat bersemangat dalam bermain. Monopoli agama Katolik dapat menjadi metode yang sangat menarik bagi para siswa. Sehingga mereka lebih berpartisipasi dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini menciptakan lingkungan yang menyenangkan di kelas.

Permainan monopoli mendorong interaksi sosial antara siswa. Mereka harus berkomunikasi, bernegosiasi, dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosialnya, tetapi juga menciptakan ikatan sosial yang lebih kuat di antara mereka. Artinya, teori kognitif masuk dalam media monopoli agama Katolik ini. Khiyarasoleh (2016) mengatakan bahwa istilah “kognitif” merujuk pada satu dari berbagai area atau aspek psikologis manusia yang melibatkan beragam aktivitas mental. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran bisa menghasilkan pemahaman dan pengalaman terbaik terhadap materi yang mereka terima.

## 2.6 Hasil Analisis Data

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran monopoli agama Katolik yang siap divalidasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berikut dipaparkan tentang sajian dan analisis data hasil tanggapan atau penilaian ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

### 2.6.1 Validasi Ahli

Berikut ini dipaparkan analisis data serta tanggapan ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran monopoli agama Katolik.

#### a. Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi materi media permainan monopoli agama Katolik oleh ahli materi yaitu Ibu Yustina Suharsri, S.Pd selaku guru agama Katolik SDN 12 Madiun dan Bapak Yacobus Luntoro selaku guru agama Katolik SDK Santo Bavo Madiun. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap	Rerata Skor Keseluruhan	Aspek
I	4,78	Aspek Pembelajaran
II	4,8	

Sumber: Data Diolah (2023)

Berdasarkan skor yang diperoleh pada tabel 1, maka dapat disimpulkan bahwa nilai validasi tahap I memperoleh skor keseluruhan sebesar 4,78. Sedangkan pada validasi tahap II memperoleh skor keseluruhan sebesar 4,8. Dari penilaian tersebut termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari dilakukannya uji

validasi materi ialah media permainan monopoli agama Katolik dinyatakan layak diuji lapangan.

#### b. Penilaian Ahli Media

Hasil validasi media permainan monopoli agama Katolik oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Nurhadi Pujoko, M.Pd selaku dosen STKIP Widya Yuwana dan Ibu Yuana Kristiyantiningsih, S.Pd selaku guru agama Katolik SMPN 12 Madiun. Berikut hasil penilaiannya:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Tahap	Rerata Skor Keseluruhan	Aspek
I	3,69	Aspek Rekayasa Media dan Aspek Komunikasi Visual
II	4,64	

Sumber: Data Diolah (2023)

Berdasarkan skor yang diperoleh pada tabel 2, maka dapat disimpulkan bahwa nilai validasi pada tahap I memperoleh skor keseluruhan sebesar 3,69 dengan kategori layak. Sedangkan pada tahap II memperoleh skor keseluruhan sebesar 4,64 tersebut termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari dilakukannya uji validasi media ialah media permainan monopoli agama Katolik dinyatakan layak diuji lapangan.

### 2.6.2 Uji Coba Produk

Uji coba produk media pembelajaran monopoli agama Katolik dilakukan kepada subjek penelitian yang meliputi siswa kelas V SDK Santo Bavo Madiun dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

#### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor Keseluruhan	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	4,67	Sangat Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual		
3.	Aspek Pembelajaran		

Sumber: Data Diolah (2023)

Analisis data berdasarkan uji coba kelompok kecil dengan 5 responden pada tabel 3 diperoleh rerata skor sebesar 4,67 dengan kriteria “sangat layak”. Analisis tersebut didasarkan pada tiga aspek, yaitu: aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa kelas V SDK St. Bavo Madiun.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor Keseluruhan	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	4,76	Sangat Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual		
3.	Aspek Pembelajaran		

Sumber: Data Diolah (2023)

Analisis data pada tabel 4 di atas didasarkan pada tiga aspek, yakni: aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Rerata skor keseluruhan sebesar 4,76 dengan kriteria “sangat layak”.

## 2.7 Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan edukatif monopoli agama Katolik yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Data awal menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menjadi sumber belajar bagi siswa kelas V di Sekolah Dasar. Tujuan dari pengembangan media permainan edukatif ini adalah untuk mengetahui bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dapat menggunakan media pembelajaran dan mengetahui bahwa media pembelajaran dapat menggunakan permainan monopoli agama Katolik. Selain itu untuk meningkatkan proses pembelajaran, media pembelajaran monopoli agama Katolik juga meningkatkan kemampuan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media permainan monopoli agama Katolik yang dikembangkan ini telah memenuhi syarat untuk media pembelajaran yang layak (Sudjana & Rivai, 2011). Tahapan pengembangan meliputi validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan media ini “sangat layak”. Untuk uji coba lapangan tanpa revisi, sedangkan ahli media menyatakan media ini sudah layak tanpa perlu perbaikan. Uji coba lapangan melibatkan siswa kelas V di SDK Santo Bavo Madiun. Respon dari siswa sangat positif. Para siswa tertarik dan menyukai media pembelajaran monopoli agama Katolik ini dan sangat antusias serta mampu berinteraksi dalam permainan, meskipun ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menjawab soal. Hal ini sejalan dengan manfaat media pembelajaran yang dapat memberikan suasana menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran (Arsyad, 2009).

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta respon positif dari siswa selama uji coba lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media

permainan monopoli agama Katolik ini “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik dengan materi “Terlibat dalam Hidup Menggereja”. Ketika membahas tentang pelajaran Pendidikan Agama Katolik, seringkali dihadapkan dengan tantangan terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang memadai. Sebab dalam proses pendidikan, kehadiran media sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran (Numalia, Siwan, et.al., 2022). Secara umum, pelajaran agama cenderung lebih menekankan pada aspek spiritual dan nilai-nilai moral yang bersifat abstrak, yang membuat materi ini seringkali sulit untuk diilustrasikan dengan metode yang menarik dan interaktif.

Hal ini menciptakan kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan beragam media pembelajaran yang relevan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Wahyuningrum (2022) mengatakan bahwa pemanfaatan media menjadi krusial ketika materi yang perlu disampaikan kepada siswa melibatkan konsep yang memerlukan ilustrasi dan dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang efektif. Sayangnya, hingga saat ini, kurangnya media pembelajaran yang inovatif dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik masih menjadi kendala di banyak lembaga pendidikan. Seringkali, materi tersebut hanya diajarkan melalui bacaan teks atau ceramah, yang cenderung kurang menarik bagi siswa, terutama dalam merangsang rasa keterlibatan dan pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Sangat penting untuk diakui bahwa berbagai jenis media pembelajaran sudah sangat luas dan mudah diakses saat ini. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan media permainan, seperti monopoli agama Katolik. Media permainan memiliki potensi besar untuk mengatasi hambatan-hambatan pembelajaran dalam bidang agama. Media permainan seperti monopoli agama Katolik memiliki daya tarik visual, elemen interaktif, dan unsur persaingan yang bisa merangsang minat dan semangat belajar siswa. Penggunaan media permainan monopoli agama Katolik dapat menghidupkan materi pelajaran yang cenderung abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui permainan ini, siswa dapat merasakan pengalaman langsung terkait dengan nilai-nilai agama Katolik dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media permainan juga dapat mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, serta dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka.

Kurangnya media pembelajaran yang memadai dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik merupakan tantangan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, penting untuk merangkul inovasi dan kreativitas dalam pengajaran agama, termasuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa media pembelajaran hanyalah alat bantu. Meskipun media permainan monopoli agama Katolik bisa menjadi sarana yang efektif untuk menjelaskan

konsep-konsep agama, hal ini tidak boleh menggantikan peran guru dalam memberikan pemahaman mendalam dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran. Media permainan ini seharusnya menjadi pelengkap yang memperkaya pengalaman belajar, mengajak siswa untuk berpikir, berdiskusi, dan merenungkan nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Dalam menghadapi era perkembangan teknologi dan informasi, pendidikan agama Katolik tidak boleh tertinggal dalam pemanfaatan media pembelajaran. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengintegrasikan diri ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan yang tidak dapat menghindari penggunaan alat-alat digital (Widiatna, 2020). Namun, perlu keseimbangan yang baik antara tradisi dan inovasi. Penggunaan media pembelajaran, termasuk media permainan seperti monopoli agama Katolik seharusnya dilihat sebagai peluang untuk menghidupkan pembelajaran agama dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi muda tanpa menghilangkan esensi dari ajaran agama Katolik itu sendiri.

### **III. KESIMPULAN**

Seiring perkembangan zaman, kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga telah berpengaruh pada dunia pendidikan saat ini. Hal tersebut mendorong pendidik untuk mempersiapkan peserta didiknya agar dapat mengikuti perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik masih terbatas dan kurang menarik. Kejenuhan siswa dalam proses belajar dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan monopoli. Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan merangsang minat belajar mereka. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk mata pelajaran Agama Katolik di SDK Santo Bavo Madiun.

Hasil pengembangan dari media pembelajaran ini mencakup papan monopoli, kartu soal, kartu jawaban, kartu belajar, kartu bantuan, kartu bintang penghargaan, dan buku panduan. Media ini dirancang dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Agama Katolik. Permainan ini juga memfasilitasi interaksi sosial antar siswa yang dapat meningkatkan keterampilan sosial. Hal ini mencerminkan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat menghasilkan pemahaman dan pengalaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Media permainan monopoli agama Katolik ini dianggap sangat layak dan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya media pembelajaran inovatif dalam pelajaran Pendidikan Agama Katolik.

## 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”, dalam *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, Vol. 6 No. 1. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v6i1.1559>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S., 2021, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD”, dalam *Jurnal Pijar Mipa*, Vol. 16 No. 02. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arief S. Sadiman, dkk., 2012, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar., 2009, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Budiningsih, A., 2013, *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY
- Gafur., 2012, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam PerencanaanPelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Heryatno, W, W, F., 2008, Pokok-pokok Pendidikan Agama Katolik di Sekolah. Yogyakarta: Kanisius
- Isnaini, A. N., Rahmawati, D., 2016, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 5 No. 1
- Khiyarusoleh, U., 2016, “Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak Menurut Jean Piaget”, dalam *DIALEKTIKA: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, Vol. 5 No. 1. <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v5i1.17>
- Komkat, KWI., 2007, *Silabus Pendidikan Agama Katolik Sekolah Menengah Pertama*. Yogyakarta: Kanisius
- Kurniawati, E., 2021, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn”, dalam *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 1. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D., 2021, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan MakhluK Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar”, dalam *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol. 9 No. 1. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>
- Nurmalia, L., Iswan, I., Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N., 2022, “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber

- Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI”, dalam *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, Vol. 1, No. 1
- Permana, N. S., 2021, “Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik”, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 21 No. 2. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- 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”, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 18, Tahun ke-9. <https://doi.org/10.34150/jpak.v18i9.51>
- Sudjana., Nana., & Rivai, A., 2011, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- 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
- Tukan, K. H., Mering, A., & Astuti., 2020, “Pengembangan Multimedia Untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik (PAK)”, dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, Vol. 9 No. 9. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v9i9.42410>
- Ulfaeni, S., 2017, “Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD”, dalam *Profesi Pendidikan Dasar (PPD)*, Vol. 4 No. 2
- Wahyuningrum, P. M. E., 2022, “Pengembangan Media Pembelajaran Agama Katolik bagi Siswa Sekolah Dasar di Palangka Raya”, dalam *Journal on Education*, Vol. 4 No. 4
- Widiatna, A. D., 2020, “Transformasi Pendidikan Calon Katekis dan Guru Agama Katolik di Era Digital”, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 20 No. 2. <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i2.280>
- Widodo, B.J., & Hanifah, B. A., 2020, “Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, Vol. 1 No. 02. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.158>
- Yulaini, E, 2017, “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi bagi Siswa Tingkat Sekolah Menengah Atas”, dalam *Prosiding Dosen Universitas PGRI Palembang Edisi 12*