

**MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN UNOPOLI
BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**



TESIS

UNORRIZQO

242330001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI – S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2026

**MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN UNOPOLI
BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**



**Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar**

MAGISTER PENDIDIKAN

UNORRIZQO

242330001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI – S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2026

Halaman Pengesahan Pembimbing Tesis

Judul Tesis: MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN UNOPOLI
BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh UNORRIZQO, NIM 242330001, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim
Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani – S2, Program Pascasarjana Universitas Bina
Darma pada 05 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 05 Februari 2026

Mengetahui,

Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
Universitas Bina Darma

Ketua,

Pembimbing,

Universitas Bina Darma
Magister Pendidikan Jasmani

Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.


Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

Halaman Pengesahan Penguji Tesis

Judul Tesis: MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN UNOPOLI
BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh UNORRIZQO, NIM 242330001, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim
Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani – S2, Program Pascasarjana Universitas Bina
Darma pada 05 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 05 Februari 2026
Mengetahui,
Program Pascasarjana
Universitas Bina Darma
Direktur,



Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Penguji I,

Dr. Aprizal Fikri, M. Pd.

Penguji II,

Dr. Noviria Sukmawati, M. Pd.

Penguji III,

Dr. Dewi Septaliza, M. Pd.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : UNORRIZQO

NIM : 242330001

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya Tesis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik Magister di Universitas Bina Darma;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar pustaka;
4. Karena yakin dengan keaslian karya tulis ini, Saya menyatakan bersedia Tesis yang Saya hasilkan di unggah ke internet;
5. Surat Pernyataan ini Saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi dengan aturan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 05 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



UNORRIZQO
NIM: 242330001

MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN UNOPOLI BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan peserta didik, keterbatasan variasi media pembelajaran, serta kurang optimalnya integrasi antara aspek kognitif dan aktivitas gerak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Kajian teoretis penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme, experiential learning, game-based learning, dan literasi fisik yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan bermakna. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Validasi produk melibatkan ahli materi, ahli media, dan praktisi PJOK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli, serta memperoleh respons sangat positif dari peserta didik pada uji coba skala kecil dan besar. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan Unopoli, research and development

**MONOPOLY GAME-BASED PJOK LEARNING MEDIA FOR GRADE V
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

ABSTRACT

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning in elementary schools still faces challenges such as low student engagement, limited variation of instructional media, and suboptimal integration between cognitive understanding and physical activity. This study aimed to develop and examine the effectiveness of a Unopoly-based PJOK learning media for fifth-grade elementary school students. The theoretical framework of this research is grounded in constructivist theory, experiential learning, game-based learning, and physical literacy, which emphasize active, contextual, and meaningful learning experiences. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, questionnaires, documentation, and pretest–posttest assessments. Product validation involved subject-matter experts, media experts, and experienced PJOK teachers. The results indicated that the developed learning media met the criteria of high feasibility based on expert validation and received very positive responses from students in both small-scale and large-scale trials. Furthermore, the effectiveness test demonstrated an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the Monopoly-based PJOK media. Therefore, this learning media is considered feasible and effective for enhancing the quality of PJOK learning in elementary schools.

Keywords: learning media, Unopoly game, research and development

MOTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTO

Belajar adalah perjalanan panjang, kadang lelah, kadang ragu, namun selalu ada alasan untuk bertahan.

Selama kaki masih mampu melangkah dan pikiran masih mau bertanya, menuntut ilmu adalah bentuk paling jujur dari harapan pada masa depan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat:

1. **Orang tua tercinta**, yang doa-doanya tak pernah berhenti meski penulis sering diam, yang percaya bahkan saat penulis sendiri sempat ragu. Semoga setiap lelah ini menjadi bagian dari bakti yang tak terucap.
2. **Keluarga besar**, istri dan anak-anak ku yang selalu memberi ruang pulang, menjadi tempat berbagi cerita ketika jalan terasa berat.
3. **Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Magister Pendidikan Jasmani**, atas ilmu, kesabaran, dan ketegasan yang membentuk cara berpikir penulis agar lebih jujur, kritis, dan bertanggung jawab secara akademik.
4. **Rekan seperjuangan**, yang berjalan bersama dalam lelah dan tawa, mengingatkan bahwa proses ini tidak harus selalu sempurna, yang penting tetap saling menguatkan.
5. **Diri sendiri**, yang memilih bertahan, tetap belajar meski sering ingin menyerah, dan percaya bahwa ilmu adalah bekal paling setia untuk melangkah ke masa depan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya tesis yang berjudul “Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan dengan baik. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Bina Darma.

Penyusunan tesis ini tidak selalu berjalan mulus. Prosesnya penuh dengan dinamika mulai dari pencarian ide, penguatan kajian teoretis, pelaksanaan penelitian di lapangan, hingga tahap analisis dan penulisan. Namun, melalui proses tersebut, penulis memperoleh banyak pelajaran berharga tentang arti ketekunan, konsistensi, serta pentingnya sikap reflektif dalam dunia akademik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menghadirkan media pembelajaran PJOK yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, khususnya melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Bina Darma beserta seluruh jajaran pimpinan Program Pascasarjana.
2. Dr. Aprizal Fikri, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma dan juga selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi secara konsisten selama proses penyusunan tesis ini.

3. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Jasmani yang telah membekali penulis dengan ilmu dan wawasan akademik.
4. Kepala sekolah, guru PJOK, serta peserta didik di sekolah yang menjadi lokasi penelitian, atas kerja sama dan keterbukaan selama pelaksanaan penelitian.
5. Keluarga dan rekan-rekan seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan moral, semangat, dan doa.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi pengembangan penelitian selanjutnya. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar.

Akhir kata, semoga karya ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi bagian kecil dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara berkelanjutan.

Palembang, Februari 2026


UNORRIZQO

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
MOTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Penelitian Pengembangan.....	13
2.2 Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)	15
2.3 Media Pembelajaran	19
2.4 Permainan Unopoli	21
2.5 Penelitian Relevan	26
2.6 Rancangan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	27
2.7 Adapun Alur Rancangan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran ..	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Prosedur Pengembangan.....	33
3.3 Desain Uji Coba Produk	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Tahap Analisis Kebutuhan.....	40

4.2	Tahap Desain Produk.....	41
4.3	Tahap Pengembangan Produk	41
4.4	Implementasi Produk.....	47
4.4.1	Tahap Uji Coba Skala Kecil.....	47
4.4.2	Tahap Uji Coba Skala Besar	49
4.5	Evaluasi Hasil Uji Efektivitas (Pretest–Posttest).....	50
4.6	Pembaharuan Hasil Penelitian	51
4.7	Pembahasan	52
BAB V PENUTUP		56
5.1	Simpulan.....	56
5.2	5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		59

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
Tabel 2.1 Komponen Media Unopoli PJOK dan Fungsinya	32
Tabel 3.1 Faktor,Indikator dan Jumlah butir soal kuisisioner ahli	43
Tabel 3.2. Klasifikasi analisis deskriptif presentase	44



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	29
--------------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran penting dalam pendidikan dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada perkembangan keterampilan motorik siswa, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kebugaran fisik serta membangun karakter melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Selain itu, PJOK membantu siswa memahami pentingnya gaya hidup sehat dan aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali menghadapi berbagai tantangan yang dapat menghambat efektivitasnya di sekolah dasar (Yustiyati *et al.*, 2024).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan motorik peserta didik, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan kebugaran jasmani serta pembentukan karakter melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. PJOK juga menanamkan kesadaran akan pentingnya gaya hidup sehat dan aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar dapat menunjang perkembangan sosial dan emosional anak melalui aktivitas fisik terstruktur. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas, rendahnya kompetensi guru, dan kurangnya integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (Saputra I Wayan Raka, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di tahun pelajaran 2024/2025 pada Sekolah Dasar, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PJOK di kelas V Sekolah Dasar. Permasalahan ini berkaitan dengan rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya variasi media pembelajaran, serta terbatasnya metode yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan motorik siswa, berikut beberapa fenomena yang ditemukan di lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran PJOK, terutama dalam sesi teori atau materi yang disampaikan secara konvensional, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar PJOK, seperti aturan permainan olahraga, strategi dalam permainan, dan pentingnya aktivitas fisik bagi kesehatan sehingga membuat nilai siswa dalam kegiatan asesmen tengah semester maupun penilaian akhir semester rendah rata-rata siswa mendapatkan nilai 59,55 yang mengakibatkan nilai PJOK siswa pada raport tidak terlalu tinggi pada nilai teori dibandingkan nilai prakteknya hanya sebatas kriteria ketuntasan minimal 75 yang didapatkan siswa.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu menghubungkan teori dengan praktik secara konkret dan menyenangkan. Sering kali pembelajaran PJOK hanya menekankan pada aktivitas fisik tanpa penguatan pemahaman teoretis yang memadai. Akibatnya, siswa hanya menjalankan aktivitas gerak tanpa memahami prinsip atau manfaat yang mendasarinya, yang dapat berdampak pada kurangnya pemahaman jangka panjang mengenai pentingnya olahraga dan kesehatan. Salah satu kendala utama dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar adalah kurangnya variasi metode pengajaran. Banyak guru masih menerapkan pendekatan instruksi langsung yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan partisipasi dalam pembelajaran menurun.

Selain itu, keterbatasan fasilitas olahraga di beberapa sekolah juga menjadi faktor penghambat yang menyebabkan siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal (I Wayan, 2023).

Sebagai salah satu solusi inovatif, pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam PJOK. Permainan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa serta membangun interaksi sosial yang lebih baik dalam lingkungan belajar (Trinovitasari, 2015). Namun, hingga saat ini, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengembangkan media pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan permainan edukatif berbasis strategi seperti Unopoli (Faradila et al., 2024).

Permainan Unopoli sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami konsep-konsep PJOK secara lebih menyenangkan. Model pembelajaran berbasis permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman bermain, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Selain itu, permainan Unopoli juga dapat melatih siswa dalam mengambil keputusan, bekerja sama, dan berpikir strategis, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari (Aulia et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi konsep permainan Monopoli dalam pembelajaran PJOK diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperbaiki kendala yang selama ini dihadapi (Azhar et al., 2025).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, penelitian Kurniawati,

(2021) mengembangkan video tutorial berbasis permainan dalam PJOK, yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa. Meskipun demikian, penelitian ini masih berfokus pada penggunaan media digital dan belum mengintegrasikan permainan strategi seperti Monopoli dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli yang lebih fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai kondisi pembelajaran (Azhar et al., 2025).

Selain berdampak pada keterampilan motorik, pembelajaran berbasis permainan juga memiliki manfaat kognitif dan sosial bagi siswa. Menurut Marmaini et al., (2023) bahwa permainan edukatif dalam PJOK mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama antar siswa. Permainan Unopoli sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan skenario yang memungkinkan siswa berlatih keterampilan berpikir strategis dan interaksi sosial. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis Unopoli tidak hanya memberikan manfaat dalam aspek fisik, tetapi juga berkontribusi dalam perkembangan kognitif dan sosial siswa.

Meskipun berbagai inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan telah dikembangkan, penelitian terkait penggunaan permainan Unopoli dalam PJOK masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menitik beratkan pada permainan fisik tradisional atau media digital berbasis aplikasi (Fitria Surya & Maisaroh, 2022). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang dapat diisi dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Monopoli sebagai alternatif baru dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Wynne et al., 2024).

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Unopoli, diharapkan guru dapat lebih mudah menyampaikan materi PJOK secara lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa juga dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep PJOK (Nirmala et al., 2023). Penelitian Setiawan & Prasetyo, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, inovasi ini berpotensi menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran PJOK (Sansabila, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis permainan Unopoli dalam PJOK. Proses pengembangan mencakup analisis kebutuhan, desain media, validasi ahli, uji coba lapangan, serta evaluasi efektivitas produk. Dengan pendekatan ini, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan dapat menjadi solusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Ahyar & Wiratama, 2024).

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan wawasan mengenai strategi pembelajaran berbasis permainan dalam PJOK. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan inovasi dalam metode pengajaran, tetapi juga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara menyeluruh (Ningsih, 2024).

Penelitian ini memiliki urgensi dan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran PJOK yang tidak hanya inovatif secara bentuk, tetapi juga relevan dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Kurikulum

Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Beberapa penelitian telah mengkaji dan mengembangkan berbagai bentuk media permainan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar menurut Badriyah et al., (2024) bahwa media Unopoli mampu meningkatkan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPS, sedangkan menurut Rustianti & Asih, (2025) mereka berhasil mengembangkan *Diversity Monopoly* untuk IPAS dengan hasil positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun, keduanya masih berfokus pada penguatan aspek kognitif dan belum mengintegrasikan dimensi psikomotorik yang menjadi ciri khas pembelajaran PJOK

Penelitian oleh Aqila et al., (2024) juga menunjukkan efektivitas permainan edukatif berbasis simulasi (misalnya *Monopoly First Aid*) dalam meningkatkan pengetahuan pertolongan pertama. Meskipun menarik, jenis media ini belum diarahkan untuk mendorong aktivitas fisik secara langsung. Sebaliknya, mengembangkan media permainan tradisional *ular tangga* untuk PJOK yang terbukti meningkatkan motivasi belajar, namun pendekatannya masih belum sistematis, serta tidak menyentuh aspek desain permainan modern yang dapat memberikan tantangan terstruktur dan kompetisi sehat di antara siswa (Firmantomo et al., 2025). Media berbasis papan seperti *Smart Board* juga telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa SD, namun penggunaannya masih terbatas pada pelajaran seperti matematika dan literasi (Dwijayanti & Sari, 2025). Demikian pula dengan media seperti PHIBAR Almada et al., (2020) dan *Edu Qur'an Ladder Snake* yang meskipun berbasis permainan, tidak diarahkan untuk pembelajaran berbasis aktivitas gerak atau keterampilan jasmani (Zahro, 2024). Maka dari itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan (gap) yang belum disentuh secara mendalam oleh (Sari, 2018) penelitian-penelitian terdahulu, yaitu mengembangkan media pembelajaran PJOK berbasis permainan

Unopoli yang didesain secara khusus untuk mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Media ini mengadaptasi mekanisme permainan papan Unopoli yang telah dikenal luas oleh siswa, kemudian disisipkan dengan berbagai konten PJOK seperti pengetahuan gerak dasar, nilai sportivitas, kebugaran jasmani, serta tantangan gerakan yang harus dilakukan secara langsung oleh pemain. Inovasi ini menjadikan media tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga aplikatif dan transformatif. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning* dan *active learning* yang menjembatani konsep dengan praktik, serta menekankan pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan jasmani. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru PJOK sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang bermuatan gerak dan nilai. Dengan demikian, signifikansi penelitian ini tidak hanya terletak pada aspek kebaruan bentuk media, tetapi juga pada kontribusi terhadap upaya mendidik anak secara utuh melalui aktivitas bermain yang terarah, bermakna, dan edukatif.

Berdasarkan dari berbagai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Unopoli dalam pembelajaran PJOK belum pernah diterapkan dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian tersebut yang dianggap memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran ini dalam konteks PJOK di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V sekolah dasar, menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar sehingga nilai assesmen ujian akhir semester teori siswa pada raport mendapatkan nilai cukup rendah.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli untuk peserta didik kelas V sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli efektif dalam meningkatkan pembelajaran PJOK peserta didik kelas V sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu sesuai rumusan masalah di atas :

1. Menghasilkan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian tentang Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ini dapat berkontribusi dalam pengembangan konsep dan literatur terkait model pembelajaran inovatif berbasis permainan dalam PJOK. Manfaat teoritis yang diharapkan, memperkaya kajian tentang pembelajaran berbasis permainan dalam PJOK, mengembangkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran PJOK dan menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, terutama bagi guru, siswa, dan pengembang kurikulum. Beberapa manfaat praktisnya meliputi:

3. Bagi Guru PJOK

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran PJOK.

4. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini dapat Meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman terhadap konsep olahraga melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

5. Bagi Pengembang Kurikulum dan Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat Menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum PJOK yang lebih inovatif dengan memasukkan elemen pembelajaran berbasis permainan.

6. Bagi Peneliti dan Pengembang Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat Menyediakan model media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dalam bentuk board game maupun platform digital.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi Produk Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1.1. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Aspek	Spesifikasi
Nama Produk	Unopoli Edukasi PJOK untuk Siswa Kelas V SD
Jenis Media	Permainan papan berbasis Unopoli dengan kombinasi aspek kognitif dan aktivitas fisik
Spesifikasi Media	1. Papan Unopoli yang terbuat dari Bahan Banner berukuran 200 cm x 200 cm 2. Dadu terbuat dari kertas yang dibentuk datu dengan ukuran 15 x 15 cm 3. Pion yang terbuat dari kertas bergambar para atlet yang dibentuk seperti akrilik

	4. Kartu Soal yang terbuat dari kertas yang berukuran 9x9 cm dan dilaminating
Tujuan Pengembangan	Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi PJOK melalui pendekatan permainan yang interaktif dan menyenangkan
Komponen Utama	1. Papan Permainan: Desain mirip Unopoli dengan kotak-kotak yang berisi tantangan fisik, pertanyaan teori PJOK, dan bonus Kesehatan. 2. Kartu Soal & Tantangan: Berisi pertanyaan teori PJOK dan instruksi untuk melakukan aktivitas fisik sederhana. 3. Bidak Pemain: Representasi karakter olahraga (misalnya atlet sepak bola, pelari, pebulutangkis, dsb.). 4. Dadu: Untuk menentukan langkah pemain dalam permainan
Materi yang Dicakup	1. Konsep dasar kebugaran jasmani 2. Teknik dasar dalam berbagai cabang olahraga (lari, lompat, lempar, permainan bola kecil dan besar) 3. Kesehatan jasmani dan manfaat olahraga 4. Gerakan motorik dasar dan koordinasi tubuh
Metode Permainan	1. Pemain melempar dadu dan berpindah sesuai angka yang diperoleh. 2. Setiap kotak memiliki instruksi seperti menjawab pertanyaan teori atau melakukan gerakan fisik

	3. Pemain dapat memperoleh poin berdasarkan jawaban yang benar atau berhasil menyelesaikan tantangan fisik 4. Pemenang adalah pemain dengan akumulasi poin tertinggi di akhir permainan
Target Pengguna	Siswa kelas V SD dalam mata pelajaran PJOK
Keunggulan Produk	1. Interaktif dan menyenangkan bagi siswa 2. Menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran 3. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pelajaran PJOK 4. Dapat dimainkan secara kelompok sehingga meningkatkan interaksi sosial
Media Pendukung	1. Buku panduan permainan untuk guru dan siswa 2. Aplikasi pendamping (opsional) untuk soal tambahan dan rekap nilai
Bahan Pembuatan	1. Papan permainan dari karton tebal/lapis plastik agar tahan lama 2. Kartu pertanyaan dan tantangan dengan desain menarik- Bidak dan dadu dari plastik berkualitas tinggi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Pengembangan

Metode penelitian adalah cara seorang peneliti menjalankan penelitian mereka (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Adapun peneliti mengambil metode penelitian dan pengembangan (RnD) dalam menyelesaikan kasus penelitian. Metode penelitian dan pengembangan digunakan pada proses memvalidasi serta mengembangkan suatu produk (Sugiyono, 2020). Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk. Produk ini mencakup dari berbagai aspek berupa materi, media peralatan, dan strategi apa yang akan digunakan untuk melakukan pembelajaran di ruang laboratorium atau di ruang kelas (Tegeh & Kirna, 2013). Ainin, (2013) Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan dasar-dasar empirik untuk pembuatan produk, alat pembelajaran dan non-pembelajaran, dan model baru. Pengembangan penelitian ini membutuhkan tim yang ahli dan berbakat dalam subjek penelitian yang dilakukan secara sendiri, skala terbatas maupun skala luas, dan sebuah revisi untuk menyempurnakan hasil akhir. Namun, proses pengembangan ini juga melibatkan proses pengujian dan proses revisi untuk dapat memastikan bahwa kegiatan yang dikembangkan dapat memenuhi syarat. (Cahyadi, 2019).

Dalam konteks pendidikan, pendekatan *Research and Development* (R&D) bukan sekadar menciptakan produk baru, melainkan juga memastikan bahwa produk tersebut benar-benar menjawab kebutuhan pembelajaran di lapangan. Model ADDIE merupakan salah satu

pendekatan sistematis yang kerap digunakan dalam R&D pendidikan karena menawarkan kerangka kerja yang terstruktur, iteratif, dan fleksibel (Hidayat & Nizar, 2021).

Analysis, berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang spesifik. (Latip, 2022) menekankan pentingnya analisis kebutuhan siswa agar produk media yang dihasilkan benar-benar kontekstual dan tepat sasaran. (Tuban et al., 2022) juga menambahkan bahwa dalam konteks PJOK, analisis harus menyentuh aspek konkret dan kebutuhan gerak peserta didik.

Design, perencanaan struktur media pembelajaran dilakukan secara sistematis. (Amaliawati et al., 2024) menyoroti pentingnya merancang media dengan pendekatan *game-based learning*, terutama ketika sasaran utamanya adalah siswa SD yang lebih tertarik dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Desain tersebut harus mencakup alur permainan, keterkaitan dengan materi ajar, serta desain antarmuka yang menarik (Maulana et al., 2024).

Development, media mulai diwujudkan dalam bentuk konkret, baik berupa fisik maupun digital. Media permainan edukatif seperti ular tangga dan Unopoli sangat disukai siswa karena familiar, menarik, dan mudah dimodifikasi untuk pembelajaran tematik. Raka et al., (2025) Selain itu juga media permainan papan edukatif seperti Unopoli dapat disesuaikan dengan materi pelajaran karena fleksibel dan akrab bagi siswa SD (Sujia Aprisari, Romadon, 2023).

Implementation merupakan ujian utama bagi produk yang dikembangkan. Menurut Istiqomah et al., (2021) pelaksanaan uji coba harus dilakukan secara terbatas dan bertahap agar diperoleh data yang akurat tentang penerimaan siswa dan guru sebagai langkah awal sebelum implementasi secara luas hal ini penting untuk memastikan bahwa semua pihak memahami perubahan yang akan diterapkan dan dapat beradaptasi dengan baik. Teronika et al, (2024)

bahkan menyebut bahwa dalam implementasi, dukungan guru dan kesesuaian dengan kondisi kelas menjadi kunci utama keberhasilan.

Tahap *Evaluation* menjadi tahapan yang tidak boleh diabaikan. (Santia et al., 2022) menekankan perlunya evaluasi berkelanjutan agar produk tetap adaptif terhadap perkembangan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Evaluasi tidak hanya menilai efektivitas, tetapi juga membuka ruang refleksi bagi pengembang media.

Hal yang menarik dari model ADDIE adalah sifatnya yang tidak linier. (Senoaji et al., n.d.) menjelaskan bahwa kelima tahap ini bisa dilakukan secara siklikal, memungkinkan revisi berulang untuk meningkatkan kualitas produk. Bahkan, Rachma et al., (2023) menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis kekayaan intelektual dengan pendekatan ADDIE menghasilkan produk yang tidak hanya edukatif, tetapi juga kontekstual secara budaya. Secara keseluruhan, model ADDIE memberikan arah yang jelas dalam merancang, membangun, dan mengevaluasi media pembelajaran yang inovatif, termasuk permainan edukatif seperti Unopoli. Dengan struktur lima tahap yang terintegrasi, ADDIE membantu peneliti untuk memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada data, kebutuhan nyata di kelas, dan prinsip pedagogi yang kokoh.

2.2 Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) bukan sekadar pelajaran yang menuntut anak berkeringat di lapangan. Ia adalah ruang hidup, tempat di mana anak-anak belajar menjadi manusia seutuhnya melatih tubuh, mengasah emosi, menata jiwa, dan menguatkan karakter. Menurut Mustafa & Dwiyoogo, (2020), PJOK memiliki misi besar dalam

membentuk individu yang sehat, aktif, dan bertanggung jawab dalam hidup bermasyarakat. Whitehead, (2019) memperkenalkan konsep *physical literacy* bahwa belajar gerak bukan hanya soal teknik, tetapi tentang memahami, menghargai, dan mempraktikkan hidup aktif sepanjang hayat. Anak-anak belajar mengambil risiko, bersaing sehat, dan menghargai tubuhnya sendiri. PJOK, dengan segala bentuk aktivitasnya, adalah tempat belajar nilai-nilai itu secara nyata. Lebih dari itu, PJOK menjadi ladang subur pendidikan karakter. Nuraini et al., (2024) menyebutkan bahwa PJOK menyediakan konteks alami untuk menanamkan disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama. Anak-anak tidak hanya bergerak, tetapi mereka juga belajar menghargai aturan, mengelola emosi, dan membentuk relasi sosial yang sehat.

Mengembangkan media pembelajaran yang efektif dalam PJOK tidak bisa sembarangan. Harus berpijak pada teori belajar yang kuat. Teori Konstruktivisme dari Vygotsky dan Piaget menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan lewat pengalaman langsung. Dalam PJOK, ini sangat relevan: anak-anak tidak bisa belajar gerak hanya dari buku mereka harus merasakannya, melakukannya, hidup di dalamnya namun, pengalaman langsung dalam aktivitas fisik sangat penting untuk mengembangkan keterampilan motorik dan minat anak-anak dalam olahraga, mendukung perkembangan bakat mereka secara optimal (Buono, 2022). Anak usia 9–11 tahun, atau siswa kelas V SD, sedang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Artinya, mereka lebih mudah memahami konsep jika berhubungan langsung dengan objek nyata dan aktivitas konkret. Oleh karena itu, pendekatan melalui permainan yang menggabungkan unsur gerak menjadi cara paling logis dan efektif untuk mereka (Rosiana et al., 2023).

Kurikulum Merdeka datang sebagai angin segar bagi dunia pendidikan. Ia mengajak guru untuk menjadi desainer pembelajaran yang merdeka, kreatif, dan kontekstual. Dalam konteks PJOK, ini menjadi peluang luar biasa untuk menghidupkan pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Rosiana *et al.*, (2023) menyebut bahwa PJOK dalam Kurikulum Merdeka didesain bukan hanya untuk kesehatan jasmani, tapi juga untuk membentuk karakter dan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran berbasis proyek, aktivitas kolaboratif, dan permainan menjadi menu utama yang diusung kurikulum ini, khususnya dalam PJOK (Mu'minin, 2020). Anak tidak lagi menjadi pendengar pasif, tapi pelaku aktif yang merancang, mencoba, dan mengevaluasi pembelajarannya sendiri.

Materi PJOK di kelas V sangat kaya dan beragam, mulai dari gerak dasar seperti lari dan lompat, hingga kebugaran jasmani dan permainan tradisional. Semuanya dirancang agar siswa bisa mengenal tubuhnya, membangun koordinasi, serta hidup sehat secara aktif. Ricky & Triana, (2019) menekankan bahwa aktivitas permainan adalah cara paling efektif menyampaikan materi PJOK, karena memberikan ruang eksplorasi sambil tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Di usia ini, anak sedang giat-giatnya mengembangkan keterampilan motorik kasar. Maka tak heran, permainan seperti senam sederhana atau estafet bola bukan hanya menyenangkan, tapi juga strategis secara pedagogis (Fauziah *et al.*, 2023).

Adapun Materi Pelajaran PJOK siswa kelas V Sekolah dasar Kurikulum Merdeka yang akan di sampaikan yaitu Kombinasi Gerak Dasar dalam Permainan Bola Besar. Dalam pembelajaran PJOK kelas V pada Kurikulum Merdeka, siswa tidak hanya diajak untuk mengenal ragam permainan olahraga, tetapi juga ditantang untuk mengintegrasikan berbagai gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam konteks permainan yang nyata. Fokus utama pembelajaran adalah membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik

melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, menantang, dan kolaboratif. Aktivitas-aktivitas ini diarahkan agar anak mampu berpartisipasi aktif, sportif, dan bertanggung jawab dalam permainan bola besar.

Kombinasi gerak dalam permainan bola besar seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket menjadi wahana pembelajaran utama untuk mengembangkan kemampuan koordinasi tubuh secara utuh. Dalam sepak bola, siswa dilatih untuk menggabungkan gerakan berlari (lokomotor), menggiring dan menendang bola (manipulatif), serta menjaga keseimbangan tubuh (non-lokomotor) dalam satu rangkaian gerakan yang utuh dan dinamis. Serupa dengan itu, bola basket menuntut koordinasi antara menggiring bola (dribbling), melompat saat melakukan lay-up atau shooting, serta gerakan pivot sebagai bentuk stabilisasi tubuh. Adapun dalam permainan bola voli, kombinasi terjadi saat siswa melakukan gerakan passing atas, smash, hingga blok yang menggabungkan unsur kekuatan dan ketepatan (Mahendra *et al.*, 2023), pembelajaran gerak spesifik dalam bola besar yang dikemas melalui model kontekstual dan variasi aktivitas mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa dalam menguasai keterampilan gerak secara bermakna. Hal ini juga diperkuat oleh Louk *et al.*, (2023), yang menyatakan bahwa integrasi aspek teknis dan karakter dalam pembelajaran PJOK melalui permainan bola besar mampu mengembangkan potensi jasmani sekaligus sosial emosional siswa.

Kurikulum Merdeka sendiri memberikan fleksibilitas pada guru untuk menyesuaikan bentuk permainan dengan kondisi kelas, termasuk tingkat kesiapan fisik siswa, ketersediaan sarana, dan kebutuhan diferensiasi pembelajaran. Strategi ini sejalan dengan pandangan Sugiarto *et al.*, (2024), bahwa pendekatan Problem Based Learning (PBL) dalam permainan

bola besar mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah yang kontekstual di lapangan.

Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka (Fase C), tujuan utama pembelajaran PJOK pada fase ini adalah membentuk siswa yang aktif bergerak, sadar akan tubuhnya sendiri, serta mampu menunjukkan keterampilan kombinasi gerak dasar dalam berbagai konteks permainan. Siswa diharapkan dapat mengintegrasikan gerakan-gerakan motorik secara efektif untuk mendukung keterampilan bermain, seperti mengatur posisi, menyusun strategi, dan melakukan kerja sama tim. Tak kalah penting, pembelajaran ini juga diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama, kejujuran, dan disiplin yang merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan karakter dalam olahraga (Diana Puspitasari et al., 2023).

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam PJOK bertindak sebagai jembatan antara dunia abstrak dan pengalaman nyata siswa. Dalam pelajaran yang bersifat fisik, visual dan kinestetik seperti PJOK, media sangat berperan untuk memperjelas konsep gerak dan membantu anak memahami langkah-langkahnya secara bertahap. Masgumelar et al., (2019), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti QR code dalam PJOK dapat meningkatkan pemahaman konsep gerak. Sementara Fadila et al., (2024), menegaskan bahwa media yang partisipatif dan menyenangkan dapat menjadi motor penggerak motivasi belajar, khususnya bagi anak usia SD.

Menurut Kakiay & Wigiyanti, (2022), media pembelajaran interaktif memiliki daya tarik tersendiri karena tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk suasana belajar yang hidup dan menyenangkan. Dalam konteks PJOK, media tidak boleh dipersempit hanya pada buku teks atau instruksi verbal yang sering kali membosankan. Sebaliknya, ia harus mencakup berbagai alat bantu yang menstimulasi berbagai gaya belajar siswa, di antaranya:

- a. Alat bantu visual, seperti gambar gerakan, diagram tubuh manusia, atau video instruksional yang memperjelas langkah-langkah teknik tertentu.
- b. Alat bantu fisik, seperti bola, kerucut, rintangan, atau bahkan papan permainan yang membuat anak aktif bergerak dan belajar secara konkret.
- c. Teknologi interaktif, seperti aplikasi edukasi, augmented reality, atau simulasi digital yang memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan terkini.
- d. Permainan edukatif, seperti board games atau permainan kelompok yang menggabungkan unsur kompetisi sehat dengan pembelajaran nilai dan keterampilan motorik.

Dengan memanfaatkan media secara strategis dan kreatif, PJOK tak lagi menjadi pelajaran yang hanya mengandalkan instruksi satu arah. Ia menjelma menjadi pengalaman belajar yang menyeluruh, menggerakkan tubuh, menyentuh emosi, dan memicu rasa ingin tahu anak-anak. Di situlah letak kekuatan media pembelajaran: bukan sebagai alat, tapi sebagai sahabat belajar yang menyenangkan dan mencerahkan.

2.4 Permainan Unopoli

Permainan sebagai Media Pembelajaran Anak-anak belajar terbaik ketika mereka bermain. Ini bukan sekadar opini manis, tapi sebuah kebenaran pedagogis. Prinsip *learning by playing* Madhumathi & Selvam, (2021), menjelaskan bahwa bermain adalah sarana alami belajar bagi anak-anak. Dalam permainan, mereka menyusun strategi, membuat keputusan, mengatur emosi, dan membentuk kerja sama. Permainan edukatif, khususnya dalam konteks PJOK, memungkinkan pembelajaran terjadi secara holistik. Tidak hanya otot yang bergerak, tetapi juga otak yang berpikir dan hati yang terlibat. Kurniawan et al., (2024), menekankan bahwa desain permainan harus memperhatikan tujuan pembelajaran, aturan yang jelas, dan ruang untuk umpan balik yang membangun.

Permainan Unopoli bukan sekedar adu keberuntungan melempar dadu dan menumpuk properti. Di balik petaknya yang warna-warni dan kartu “Kesempatan”, ia menyimpan potensi besar sebagai alat belajar yang cerdas dan menyenangkan. Awalnya dirancang untuk mensimulasikan sistem ekonomi dan strategi pengelolaan keuangan, Unopoli kini telah menjelma menjadi media edukatif yang lentur mudah dikustomisasi untuk berbagai konten pembelajaran, termasuk PJOK, (Putra et al., 2024). Dalam dunia pendidikan dasar, permainan ini bukan hanya permainan. Ia adalah kendaraan pembelajaran berbasis *game-based learning*, tempat anak-anak belajar lewat interaksi, perasaan menang-kalah, strategi, dan tentu saja gerakan fisik. Pokhrel, (2024), menegaskan bahwa Unopoli dapat diisi dengan muatan literasi fisik, nilai-nilai sosial, serta keterampilan motorik dasar, menjadikannya media pembelajaran yang holistik.

Garwan et al., (2023), memperkuat pandangan ini bermain bukan gangguan dari proses belajar justru adalah proses belajar itu sendiri, terutama bagi anak. Ketika Unopoli dikustomisasi menjadi arena tantangan fisik dan intelektual, anak-anak belajar dengan cara paling alami bagi mereka dengan bermain. Permainan edukatif seperti Unopoli menggabungkan unsur motivasi intrinsik, interaktivitas, dan visualisasi yang kuat, sehingga cocok digunakan dalam konteks pembelajaran PJOK yang menekankan aktivitas gerak dan kolaborasi, (BK et al., 2024).

Tujuan utama dari penggunaan Unopoli dalam pembelajaran PJOK bukan hanya agar siswa senang, tapi agar mereka *terlibat* secara aktif, penuh rasa ingin tahu, dan dalam konteks yang bermakna. Di dalam kotak permainan ini, ada empat tujuan besar yang bisa dikejar. Meningkatkan keterlibatan siswa permainan seperti Unopoli mengundang siswa untuk aktif, bukan pasif. Anak-anak yang biasanya sulit fokus, justru bisa larut dalam permainan, karena pembelajaran dikemas dengan elemen kompetitif dan kesenangan, (Hermawati & Lestari, 2024). Pembelajaran kontekstual setiap petak atau kartu tantangan dalam Unopoli bisa diisi dengan konten PJOK seperti jenis-jenis gerak dasar, pemanasan, atau latihan keseimbangan. Artinya, anak tidak hanya “bermain-main”, tetapi bermain dalam konteks yang mendidik.

Pengembangan keterampilan motorik dan sosial melalui tantangan gerak dan permainan kelompok, siswa mengasah kemampuan tubuh dan pikiran sekaligus. Mereka belajar berkoordinasi, mengambil keputusan cepat, dan menghadapi tantangan secara kolektif, (Straub et al., 2023). Pembentukan karakter di tengah permainan, muncul momen-momen kecil yang mendidik nilai besar sportivitas saat kalah, tanggung jawab ketika memimpin giliran, dan kerja sama untuk menyelesaikan tantangan bersama. Penelitian Nur Pratiwi et al., (2023), bahkan menunjukkan lonjakan motivasi belajar dari 42% menjadi 87% setelah

penerapan Unopoli edukatif angka yang menunjukkan bahwa permainan bisa jauh lebih efektif dibanding metode ceramah biasa.

Tidak ada media pembelajaran yang sempurna begitu pula Unopoli. Namun, kekuatannya tetap mencolok. Kelebihan Unopoli edukatif untuk PJOK menyentuh banyak aspek yang sering luput dari metode tradisional:

- a. Ia meningkatkan motivasi intrinsik (Anggraini & Kristin, 2022).
- b. Bersifat interaktif, menyenangkan, dan cocok untuk karakter anak usia SD (Hermawati & Lestari, 2024).
- c. Fleksibel dan mudah dimodifikasi: Isinya bisa disesuaikan dengan materi, kurikulum, bahkan minat siswa.
- d. Mendukung pengembangan utuh domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- e. Cocok untuk belajar secara individu atau kolaboratif.
- f. Melatih komunikasi, empati, dan kepemimpinan siswa secara alami.
- g. Membantu siswa mengingat informasi lewat pengalaman langsung, bukan sekadar hafalan.
- h. Mengatasi kejenuhan dari pembelajaran PJOK yang repetitif dan monoton (Efendi et al., 2024).
- i. Menumbuhkan nilai-nilai seperti sportivitas, tanggung jawab, dan kolaborasi.
- j. Sangat kompatibel dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang fleksibel dan berpusat pada siswa (Mustafa & Dwiyoogo, 2020).
- k. Mendukung pendekatan Project-Based Learning dan pembelajaran diferensiatif.
- l. Memungkinkan evaluasi kreatif berbasis tantangan permainan.

- m. Mendorong budaya literasi fisik, bukan hanya sekadar gerak, tapi memahami gerak dan konteks dibalik setiap aktivitas agar individu dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, (Gleddie & Morgan, 2021).
- n. Kekurangan namun tentu saja, permainan ini datang dengan catatan:
 - a. Butuh waktu persiapan dan guru harus paham betul aturan mainnya.
 - b. Risiko dominan oleh siswa yang aktif, bila tidak ada fasilitasi yang adil.
 - c. Masalah logistik alat bantu fisik jika siswa terlalu banyak.
 - d. Guru perlu pelatihan khusus agar permainan tidak kehilangan arah.
 - e. Tidak semua siswa cocok dengan pendekatan ini, terutama yang cenderung individual atau reflektif.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin mengembangkan permainan Unopoli pada pembelajaran PJOK. Penelitian ini melahirkan Unopoli Interaktif PJOK bukan sembarang Unopoli, tapi versi yang dipersonalisasi untuk mendukung proses belajar anak kelas V SD dalam kerangka Kurikulum Merdeka.

Ciri khas Unopoli ini antara lain:

1. Petak permainan diisi dengan tantangan gerak dasar, seperti lompat, push-up, senam ringan, hingga permainan koordinasi.
2. Kartu soal memuat pertanyaan seputar nilai karakter PJOK, teknik dasar olahraga, hingga tantangan berbasis kebugaran.
3. Melalui uji validasi dan revisi, produk ini diuji coba pada siswa kelas V untuk melihat dampaknya pada:
 - a. Kemampuan motorik dasar.
 - b. Perkembangan nilai karakter seperti tanggung jawab dan kerja sama.

c. Tingkat keterlibatan dan antusiasme belajar.

Tabel 2.1 Komponen Media Unopoli PJOK dan Fungsinya

No.	Komponen Media	Deskripsi	Fungsi dalam Pembelajaran PJOK
1.	Papan Permainan Unopoli	Papan berisi petak-petak bertema PJOK (gerak dasar, tantangan fisik, nilai karakter, dll).	Menjadi pusat aktivitas permainan dan visualisasi alur pembelajaran secara menyenangkan.
2.	Kartu Soal PJOK	Kartu berisi pertanyaan atau pernyataan seputar materi PJOK kelas V SD.	Melatih aspek kognitif siswa, seperti pemahaman konsep dan aturan gerak dasar.
3.	Kartu Tantangan Gerak	Kartu yang berisi instruksi aktivitas fisik (contoh: 10 jumping jack, gerakan pemanasan, dll).	Meningkatkan keterampilan psikomotorik dan partisipasi aktif siswa.
4.	Dadu dan Pion	Alat bantu utama permainan untuk menentukan langkah dan posisi pemain.	Menciptakan elemen permainan yang dinamis dan mendorong antusiasme.

5.	Instruksi Permainan	Buku panduan berisi aturan main, prosedur pelaksanaan, dan tujuan permainan.	Membantu guru dan siswa memahami cara penggunaan media secara benar dan efektif.
6.	Lembar Penilaian Guru	Format penilaian (observasi atau rubrik) untuk mencatat kemampuan siswa selama bermain.	Memberi arah evaluasi holistik terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
7.	Elemen Visual (warna & ikon)	Desain yang menarik dengan warna cerah dan ikon khas PJOK.	Meningkatkan daya tarik visual, memperkuat ingatan, dan membantu pemahaman siswa.

2.5 Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan Hayudi & Mursalim, (2020) mengembangkan media board game Monopoli bertema kesehatan jasmani dalam pembelajaran PJOK. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam memahami materi kebugaran jasmani dan pola hidup sehat. Respon guru dan siswa juga sangat positif, terutama terhadap unsur kolaborasi dan kompetisi sehat yang ditawarkan oleh permainan. Penelitian yang dilakukan Mustofa *et al.*, (2023) menciptakan media *E-Monopoli* Edukatif untuk kelas IV SD. Walau kelasnya berbeda, temuan mereka tetap relevan: siswa lebih cepat memahami konsep gerak dasar setelah bermain Unopoli digital ini. Kemudahan navigasi dan desain visual yang menarik

membuat permainan ini sangat digemari siswa, sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Penelitian yang dilakukan Rahmadani *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa Monopoli Tematik berhasil menyampaikan subtema keberagaman budaya dengan pendekatan yang menyenangkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini membuka kemungkinan integrasi PJOK dengan materi tematik lain dalam pembelajaran lintas kurikulum. Penelitian yang dilakukan Marini & Silalahi, (2022) secara spesifik meneliti peningkatan minat belajar siswa SD dalam PJOK melalui permainan Monopoli. Mereka menemukan adanya lonjakan signifikan dalam motivasi, keberanian bertanya, dan semangat mengikuti pelajaran setelah penggunaan media ini. Monopoli terbukti mampu menjembatani keterlibatan afektif siswa dengan materi gerak yang semula dianggap sulit. Penelitian yang dilakukan Ulfaeni, (2017) fokus pada aspek interaksi sosial siswa kelas V dengan menggunakan Monopoli tematik. Permainan ini membantu siswa dalam membangun kerja sama dan komunikasi, aspek penting dalam olahraga dan aktivitas jasmani. Temuan ini menegaskan bahwa Unopoli dapat memperkuat aspek afektif dalam PJOK.

2.6 Rancangan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli bukanlah sekadar proyek kreatif ia lahir dari fondasi teoritis yang kuat, membentang dari filsafat pendidikan, psikologi perkembangan anak, hingga teknologi pembelajaran. Media ini dibangun atas kesadaran bahwa anak-anak sekolah dasar belajar paling efektif ketika mereka

terlibat secara aktif, emosional, dan sosial. Maka Sudrajat *et al.*, (2024), menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh anak melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar bukanlah proses menerima informasi secara pasif, melainkan membangun makna melalui pengalaman langsung.

Sejalan dengan ini, Teori *Experiential Learning* dari Kolb, (2014), menjelaskan bahwa pengalaman konkret yang diproses melalui refleksi akan menjadi dasar konseptualisasi dan akhirnya mampu diterapkan secara aktif. Ini menjadikan permainan sebagai wadah yang ideal belajar sambil bermain, bukan bermain sambil belajar. Dalam fase perkembangan anak usia 9–11 tahun, Piaget menempatkan mereka pada tahap operasional konkret. Ini berarti anak mampu memahami aturan dan berpikir logis, namun masih membutuhkan objek nyata untuk menghubungkan konsep abstrak, (Hidayat *et al.*, 2024). Maka dari itu, permainan seperti Unopoli yang menggunakan kartu, papan, dadu, dan interaksi langsung, menjadi jembatan sempurna antara kognisi dan tindakan nyata.

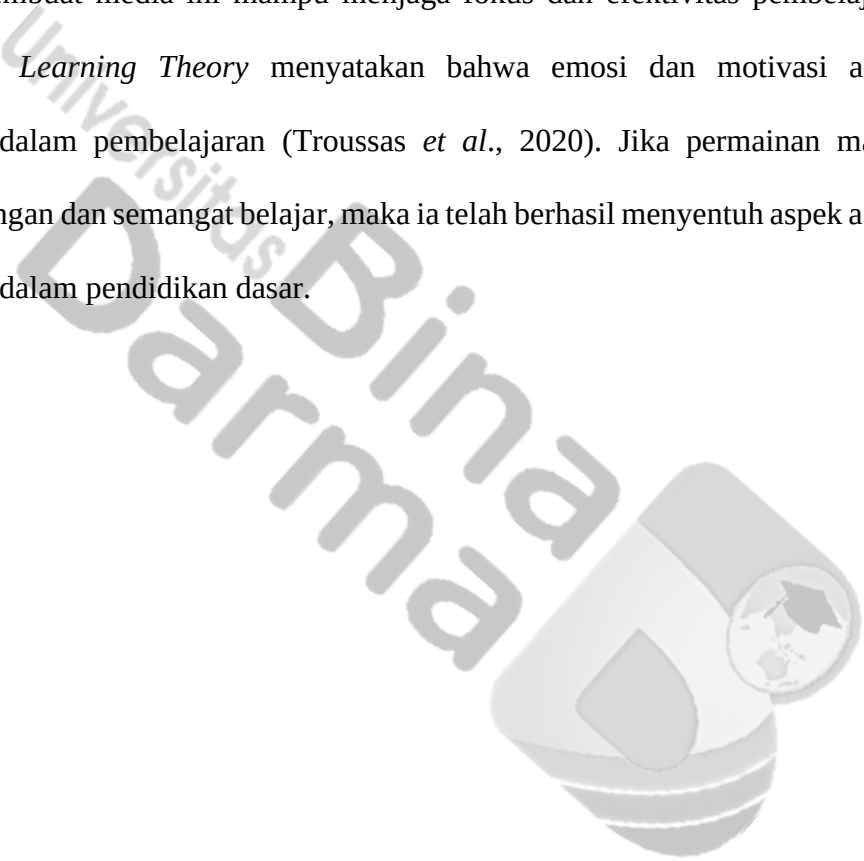
Warren *et al.*, (2016), menegaskan bahwa bermain bukan hanya aktivitas rekreasi, tetapi sarana utama belajar anak. Bermain merangsang emosi, membentuk sikap sosial, dan menstimulasi kognisi. Di sini, permainan bukan sekadar sarana hiburan, tetapi menjadi medan pendidikan yang efektif. Untuk mendukung pembelajaran secara maksimal, media haruslah interaktif dan multimodal. Mayer, (2022), dalam teori multimedia learning menekankan bahwa integrasi teks, gambar, suara, dan gerakan akan membantu memperkuat ingatan dan pemahaman. Ketika anak berinteraksi langsung dengan media, baik melalui visualisasi strategi, instruksi, atau skor, mereka mengalami pembelajaran aktif yang mendalam. Dalam aspek penguatan perilaku, Skinner melalui pendekatan Behaviorisme menekankan pentingnya

reinforcement atau penguatan. Elemen reward dan penalti dalam permainan akan mendorong munculnya perilaku positif, seperti kejujuran, kerja sama, dan ketekunan.

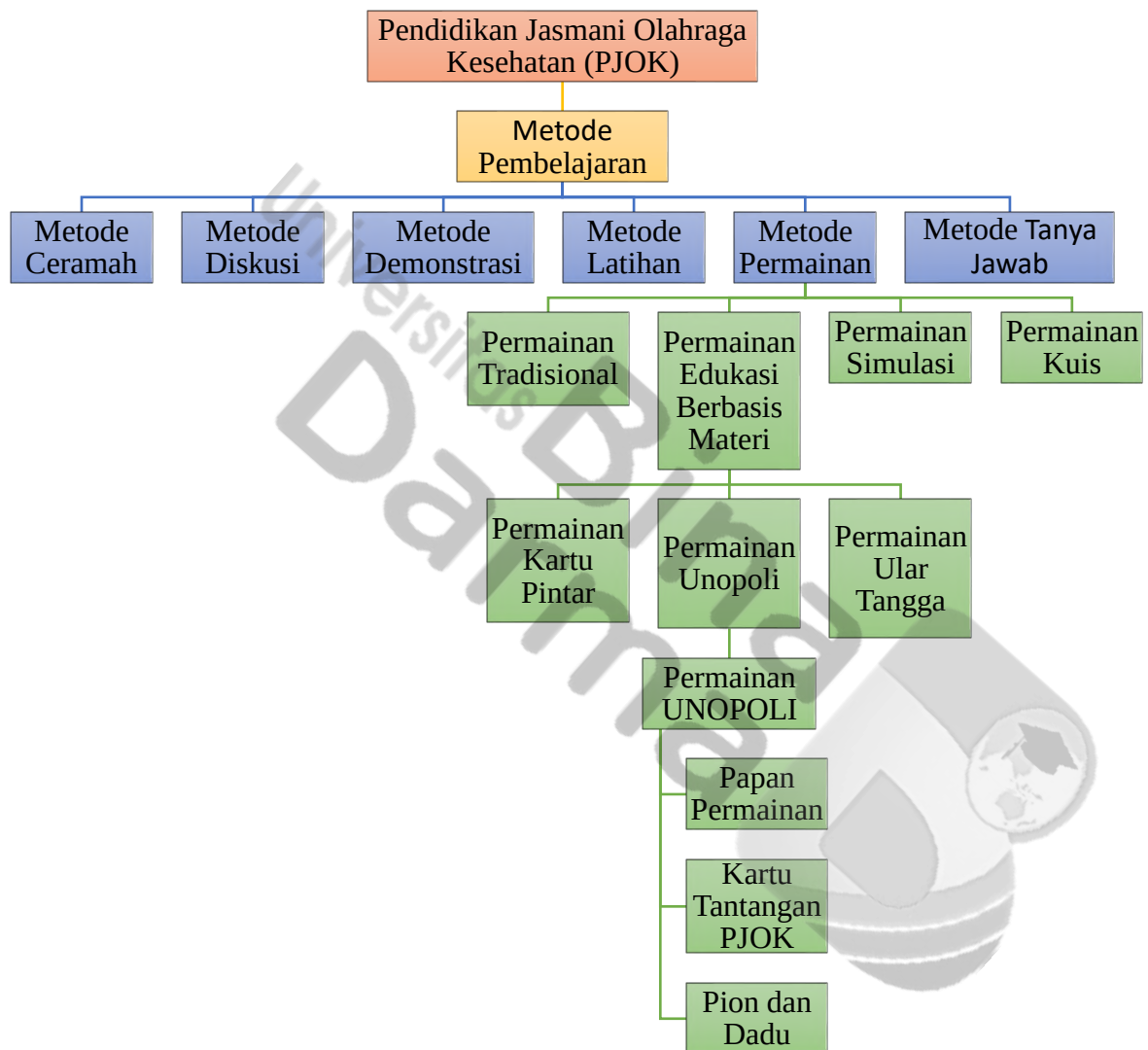
Kemudian, *Gardner* melalui Multiple Intelligences menunjukkan bahwa kecerdasan anak tidak hanya satu dimensi. Permainan Unopoli ini menstimulasi setidaknya tiga bentuk kecerdasan: kinestetik melalui gerak; interpersonal melalui interaksi sosial; dan logis-matematis melalui strategi bermain dan perhitungan. Dalam momen tertentu, anak larut dalam permainan dan lupa waktu. Inilah yang dijelaskan oleh *Flow Theory* dari *Csikszentmihalyi*: kondisi mental optimal di mana anak fokus total, merasa senang, dan termotivasi tinggi. Keadaan ini menjadi indikator keberhasilan media yang mampu menciptakan keterlibatan emosional yang positif.

Dari sisi desain pengembangan, kerangka Instructional Design ADDIE Model menjadi panduan utama. ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) bukan hanya prosedur teknis, tetapi pendekatan sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memang sesuai kebutuhan siswa, (*Ryazanova et al.*, 2021). Dalam konteks pendidikan nasional, Kurikulum Merdeka Kemdikbudristek, (2022), memberi ruang bagi pembelajaran berbasis proyek, kontekstual, dan diferensiatif. Media permainan Unopoli yang dikembangkan menyesuaikan dengan semangat tersebut: mengutamakan aktivitas, kolaborasi, dan kebermaknaan. *Whitehead*, (2019a), melalui konsep Literasi Fisik menekankan bahwa anak-anak perlu merasa percaya diri, memiliki motivasi, dan menguasai gerak motorik agar bisa aktif secara fisik sepanjang hidupnya. Inilah alasan mengapa Unopoli versi PJOK ini melibatkan tantangan fisik dan permainan motorik dalam setiap langkahnya. Selanjutnya, pengembangan media ini mengikuti model *Research and Development ala Borg & Gall* yang mengintegrasikan riset dengan tahapan sistematis dalam pembuatan produk edukatif. R&D

menjadi jembatan antara teori dan praktik. Agar media ini ramah untuk anak usia dasar, *Cognitive Load Theory* (Sweller *et al.*, 2019), digunakan sebagai panduan untuk menyederhanakan konten dan alur permainan. Penyajian yang ringan secara kognitif tetapi tetap menantang membuat media ini mampu menjaga fokus dan efektivitas pembelajaran. Akhirnya, *Affective Learning Theory* menyatakan bahwa emosi dan motivasi adalah komponen penting dalam pembelajaran (Troussas *et al.*, 2020). Jika permainan mampu menciptakan kesenangan dan semangat belajar, maka ia telah berhasil menyentuh aspek afektif yang sangat penting dalam pendidikan dasar.



2.7 Adapun Alur Rancangan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD), yaitu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji keefektifan suatu produk pendidikan, dalam hal ini media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Produk tersebut dibuat dan diuji menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) agar dapat digunakan oleh masyarakat umum. Penelitian merupakan persyaratan sebuah analisis yang digunakan dalam membuat produk tertentu dan dapat mengetahui seberapa efektif produk yang dihasilkan (Okpatrioka, 2023).

Penelitian dan pengembangan ini berdasarkan produk; jenis penelitian ini sering digunakan untuk menyelesaikan masalah di bidang pendidikan. Borg dan Gall mengemukakan, bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan digunakan untuk membuat dan memvalidasi produk pendidikan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak, seperti buku, modul, program dan alat bantu belajar. Dalam kegiatan pengembangan ini, model ADDIE, menjadi model desain pembelajaran statistik yang digunakan.

Tahapan model ADDIE digambarkan secara visual pada gambar berikut.:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber (Sugiyono, 2020)

3.2 Prosedur Pengembangan

Pada dasarnya, terdapat dua tujuan utama dalam proses penelitian dan pengembangan yaitu, dapat mengembangkan sebuah produk dan pengujian seberapa efektif produk dapat mencapai tujuan tersebut. penelitian ini menggunakan beberapa langkah-langkah Model ADDIE yang wajib dilaksanakan agar dapat menghasilkan sebuah produk dari hasil penelitian dan pengembangan, sebagai berikut :

Analysis (Analisis Kebutuhan), tahap ini bertujuan mengidentifikasi kondisi aktual pembelajaran PJOK di kelas V, termasuk kesesuaian media yang digunakan dengan karakteristik siswa. Data dikumpulkan melalui observasi di kelas, wawancara dengan guru PJOK, serta penyebaran angket kebutuhan kepada siswa. Studi terhadap dokumen kurikulum Merdeka dan materi PJOK kelas V juga dilakukan sebagai dasar akademik dalam menentukan arah pengembangan.

Design (Perancangan Media), berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti mulai menyusun desain media permainan Unopoli edukatif. Aspek yang dirancang meliputi konsep permainan, komponen visual (petak-petak permainan, kartu soal, dadu, pion), dan alur permainan. Pada tahap ini juga dibuat *storyboard* dan draf awal dari media. Perancangan dilakukan agar media dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif tanpa membebani kapasitas kognitif siswa.

Development (Pengembangan Produk), Desain yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi produk nyata, baik dalam bentuk cetak maupun interaktif. Tahap ini juga melibatkan proses validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi PJOK, ahli media pembelajaran dan Guru PJOK senior. Hasil validasi dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk sebelum diujicobakan lebih lanjut.

Implementation (Uji Coba Lapangan), Produk yang telah direvisi kemudian diuji coba pada dua tahap: uji coba skala kecil (12–25 siswa) dan uji coba skala besar (40–50 siswa). Proses implementasi dilaksanakan dalam pembelajaran PJOK di kelas V, dan melibatkan guru sebagai fasilitator. Kegiatan ini bertujuan melihat bagaimana media digunakan dalam konteks nyata dan mengamati reaksi siswa terhadap media tersebut. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terbatas terhadap media permainan Unopoli yang telah dikembangkan.

Untuk mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK, dilakukan pengukuran menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Uji efektivitas produk ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran berbasis permainan Unopoli mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Kombinasi Gerak Dasar dalam Permainan Bola Besar dan Bola Kecil sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas V SD. Pendekatan yang digunakan adalah kuasi

eksperimen dengan desain *pretest-posttest one group design*, di mana pengukuran dilakukan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, tanpa adanya kelompok kontrol. Fokus utama dari uji ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar kognitif siswa, keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, serta respons guru terhadap implementasi media tersebut diharapkan diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak media terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Evaluation (Evaluasi Produk), Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi, untuk memperbaiki media berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna. Evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas media berdasarkan peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan respons guru terhadap media yang dikembangkan.

3.3 Desain Uji Coba Produk

Tujuan dari desain yang di uji coba dari sebuah produk adalah untuk mengetahui tingkat dari keefektifan dan aspek pemanfaatannya. Dari desain hasil uji coba produk terdiri dari:

1) Uji coba skala kecil

Uji coba ini melibatkan kelompok kecil dengan hanya dua belas siswa. sebagai pengguna utama media pembelajaran berbasis permainan Unopoli yang dikembangkan, pemilihan pemain dilakukan secara random. Siswa menerima instruksi dan penjelasan tentang peraturan media permainan pertama kalinya. Setelah uji coba, pemain diminta untuk mengisi survei yang berfokus pada media pembelajaran berbasis permainan Unopoli yang mereka lakukan. Bagaimana produk baru menerima respons

awal adalah tujuan dari uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil ini. Tanggapan atau revisi ini digunakan sebagai bahan koreksi dalam uji coba kelompok besar.

2) Uji coba skala besar

Dalam tahapan ini dilaksanakan uji kelompok besar terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan 50 siswa sebagai subjek. Pemain akan diberikan media pembelajaran berbasis permainan Unopoli yang sudah direvisi. Setelah itu pemain melaksanakan uji coba media permainan. Kemudian pemain mengisi kuesioner tentang media pembelajaran berbasis permainan Unopoli yang sudah mereka laksanakan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengerjakan penelitian faktor yang paling dasar yaitu teknik pengumpulan data. Jika peneliti tidak tahu cara mengumpulkan data, mereka tidak akan dapat mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2020). Saat melakukan pengumpulan data peneliti mengadopsi dua metode yaitu :

1. Observasi

Hasanah, (2016) observasi merupakan suatu proses mencatat gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya untuk alasan ilmiah atau lainnya. Observasi digunakan untuk mengamati apakah media pembelajaran berbasis permainan Unopoli yang sedang dikembangkan. Observasi dilaksanakan di SDN 2, SDN 5 dan SDN 27 tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Unopoli.

2. Dokumentasi

Dokumentasi hal yang berkaitan dengan pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lainnya yang terkait dengan subjek penelitian, contohnya seperti catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya dapat digunakan (Ardiansyah et al., 2023). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data di SDN 5 dan SDN 27 di Kecamatan Gelumbang Kabupaten Muara Enim.

3. Angket

Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data dalam bentuk kuisisioner, yang bertujuan untuk mengumpulkan data dari uji coba dan evaluasi dari para ahli. Ini dipilih karena subjeknya banyak dan penelitian dilakukan dalam waktu yang singkat. Kuisisioner akan diberikan dengan cara yang berbeda kepada siswa dan ahli. Kuisisioner ahli akan berfokus pada produk yang telah dibuat, sedangkan kuisisioner siswa akan berfokus pada seberapa nyaman produk itu digunakan, misalnya untuk memudahkan mereka mengingat pelajaran yang sudah diajarkan dengan media pembelajaran berbasis permainan Unopoli yang telah dikembangkan. Apakah siswa dapat melakukan perintah dari kartu dalam media pembelajaran berbasis permainan Unopoli.

Kuisisioner yang digunakan untuk ahli berisi sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuisisioner berupa kualitas model latihan fisik . Serta komentar dan saran umum jika ada. Berikut ini adalah faktor, indikator, dan jumlah butir kuisisioner yang akan digunakan oleh ahli dalam kuisisioner.

Tabel 3.1 Faktor,Indikator dan Jumlah butir soal kuisisioner ahli

NO	Faktor	Indikator	Jumlah
----	--------	-----------	--------

1	Kualitas Model	Kualitas produk terhadap standart kompetensi, keaktifan siswa, dan siswa, dan kelayakan untuk diajarkan pada siswa SD	20
---	----------------	---	----

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah bagian terpenting dari penelitian, yang melibatkan penggunaan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Metode pengumpulan data penelitian, seperti angket atau kuesioner. Jika data ingin dikumpulkan, ada banyak cara untuk melakukannya, tetapi metode yang digunakan harus sesuai dengan tujuan penelitian sehingga data yang dikumpulkan nanti akan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, data penelitian akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif persentase. Dengan kata lain, data dari angket yang berhasil akan dianalisis dengan persentase.

Setelah mendapatkan semua data, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk sampai pada kesimpulan. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase. Metode perhitungan ini digunakan untuk menemukan besarnya frekuensi relatif persentasi. Dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

n

Sumber (Anas Sudijono, 2017)

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah Skor Persentase

n = Jumlah seluruh nilai/jumlah seluruh data

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 3.2 akan disajikan klasifikasi dalam persentase.

Tabel 3.2. Klasifikasi analisis deskriptif presentase

Presentasi	Klasifikasi	Makna
0-20 %	Tidak Baik	Dibuang
20,01 – 40 %	Kurang Baik	Diperbaiki
40,01 – 70 %	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,01 – 90 %	Baik	Digunakan
90,01 – 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber (Mariam *et al.*, 2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan fondasi awal dalam penelitian pengembangan ini. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi langsung proses pembelajaran serta wawancara dengan guru PJOK di SDN 5 Gelumbang dan SDN 27 Gelumbang pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa 79% siswa kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran teori PJOK. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dengan penggunaan media yang sangat terbatas. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep dasar permainan bola besar secara teoretis, terutama ketika materi disampaikan tanpa pengalaman gerak yang konkret.

Seluruh guru PJOK yang diwawancarai (2 dari 2 guru) menyatakan belum pernah menggunakan permainan edukatif seperti Unopoli sebagai media pembelajaran PJOK. Hambatan utama yang dihadapi guru meliputi keterbatasan media pembelajaran, rendahnya motivasi belajar siswa, serta minimnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran inovatif yang bersifat konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia 9–11 tahun, yang berada pada fase transisi menuju berpikir operasional konkret formal.

4.2 Tahap Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan ke tahap desain produk. Pada tahap ini dirancang media pembelajaran berupa permainan Unopoli edukatif yang diadaptasi secara khusus untuk pembelajaran PJOK. Desain produk meliputi papan Unopoli berukuran 200×200 cm yang terdiri atas 32 petak berisi materi PJOK, meliputi konsep gerak dasar, tantangan fisik, zona bonus, dan zona penalti. Selain itu, disusun 30 kartu soal teori PJOK dan 15 kartu tantangan gerak yang memuat aktivitas fisik seperti *pus up*, *sit up*, *jumping jack*, *squat*, lempar-tangkap, serta latihan koordinasi.

Permainan dilengkapi dengan pion berbentuk karakter atlet dan dadu berukuran 15×15 cm agar mudah digunakan di lapangan. Untuk mendukung proses evaluasi, peneliti juga menyusun lembar penilaian yang mencakup aspek kognitif dan observasi aktivitas siswa. Seluruh aturan permainan dirancang dengan prinsip beban kognitif rendah serta disesuaikan dengan tahapan model ADDIE agar mudah dipahami oleh siswa. Desain awal kemudian divisualisasikan dalam bentuk *storyboard* dan *prototype* untuk memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, alur permainan, dan aktivitas gerak yang dilakukan siswa.

4.3 Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan media pembelajaran divalidasi Produk kemudian divalidasi oleh 3 expert judgement yang terdiri dari ahli materi PJOK, Dr. Selvi Melianty, M.Pd, Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd dan Guru PJOK senior Hukman, S.Pd, M.M. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi PJOK, Dr. Selvi Melianty, M.Pd., media

pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli dinilai memiliki landasan konseptual yang kuat dan relevan dengan karakteristik pembelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar. Secara umum, isi dan rancangan media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran PJOK dalam Kurikulum Merdeka, baik dari aspek materi, pendekatan pembelajaran, maupun tujuan pengembangan kompetensi peserta didik. Ahli materi menilai bahwa konten permainan telah mencerminkan prinsip dasar PJOK, mencakup pengembangan kemampuan motorik, kebugaran jasmani, serta pemahaman konsep permainan olahraga. Bahasa dan instruksi pada kartu soal dinilai komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, serta materi yang disajikan memiliki keterkaitan yang baik dengan aktivitas sehari-hari, sehingga mendukung pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Selain itu, variasi aktivitas dan struktur permainan dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, tidak monoton, serta mendorong keterlibatan siswa secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Meskipun demikian, ahli materi memberikan beberapa catatan perbaikan, khususnya terkait optimalisasi elemen visual dan penyederhanaan konten tertentu agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menindaklanjuti saran tersebut, revisi produk difokuskan pada penyempurnaan bahasa dan istilah pada kartu permainan, penguatan keterkaitan antara mekanisme permainan dengan konsep permainan bola besar, serta perbaikan tampilan visual agar lebih jelas dan menarik. Secara keseluruhan, ahli materi PJOK menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Unopoli layak digunakan dengan revisi dan memiliki nilai edukatif yang tinggi. Revisi yang dilakukan memperkuat kejelasan, kesesuaian, dan

kebermaknaan media, sehingga menjadi dasar yang kuat untuk pelaksanaan uji coba lapangan dan penerapan media secara efektif dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran, Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd., media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli dinilai sebagai produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar. Secara umum, media ini telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang baik, baik dari aspek desain visual, kualitas bahan dan konstruksi, kemudahan penggunaan, maupun keterpaduannya dengan proses pembelajaran di kelas. Ahli media menilai bahwa struktur dan komponen media telah dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga mudah digunakan dan aman bagi siswa. Aturan permainan dinilai cukup jelas, media mudah disiapkan serta dirapikan kembali, dan memungkinkan penggunaan secara berulang tanpa kehilangan fungsinya sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, media ini dinilai mudah diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar PJOK, serta mampu mendukung interaksi dan kerja sama antarsiswa selama pembelajaran berlangsung.

Dari aspek desain visual, media permainan Unopoli edukatif PJOK dinilai sudah cukup baik dan fungsional dalam mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, ahli media memberikan catatan bahwa optimalisasi tampilan visual masih perlu dilakukan agar media menjadi lebih menarik dan sesuai dengan minat siswa kelas V. Penyempurnaan elemen visual, seperti pemilihan gambar, komposisi warna, dan tata letak, dipandang penting untuk meningkatkan daya tarik media serta mempermudah siswa dalam memahami alur dan konten permainan. Secara keseluruhan, ahli media pembelajaran menyimpulkan bahwa media

pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli layak digunakan dengan penyempurnaan, khususnya pada aspek visual. Dengan perbaikan tersebut, media ini diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat motivasi belajar siswa, serta memberikan kontribusi yang lebih optimal dalam mendukung pembelajaran PJOK yang aktif, menarik, dan bermakna di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh Hukman, S.Pd., M.M., sebagai Guru PJOK Senior, media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli dinilai sebagai media yang layak, efektif, dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar. Penilaian ini didasarkan pada pengalaman praktis guru dalam mengelola pembelajaran PJOK di kelas, sehingga menekankan aspek keterpakaian media dalam kondisi pembelajaran nyata. Ahli praktisi menilai bahwa desain visual media telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan mampu menarik perhatian serta meningkatkan minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Elemen permainan, seperti papan, pion, dadu, dan kartu, dinilai mudah dikenali dan mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Dari sisi kualitas bahan dan keamanan, media ini dianggap cukup kuat, aman digunakan oleh anak-anak, serta memungkinkan penggunaan berulang tanpa mengurangi fungsi dan daya tariknya.

Dalam aspek kemudahan penggunaan, ahli praktisi menegaskan bahwa aturan permainan relatif mudah dipahami oleh siswa, serta media dapat disiapkan, digunakan, dan disimpan kembali dengan praktis oleh guru. Hal ini menjadi keunggulan penting, terutama dalam pembelajaran PJOK yang memiliki keterbatasan waktu dan membutuhkan media yang tidak rumit dalam pengelolaannya. Selain itu, media ini dinilai mudah diintegrasikan ke dalam modul ajar PJOK sesuai dengan materi yang diajarkan dan mampu mendukung interaksi serta

kerja sama siswa dalam kelompok. Secara keseluruhan, ahli praktisi menyimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli telah memenuhi kebutuhan pembelajaran PJOK secara praktis di sekolah, termasuk pada lingkungan sekolah dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Media ini dipandang memiliki nilai tambah yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih menarik, tidak monoton, dan bermakna, serta layak dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Hasil lengkap mengenai uji CVI dan CVR ahli produk pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Validitas uji CVI dan CVR

Pertanyaan	E1	E2	E3	Ne	N	N/2	Ne-(N/2)	CVR	Kriteria
1	4	4	4	3	3	1,5	1,5	1	Valid
2	3	4	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
3	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
4	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
5	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
6	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
7	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
8	4	4	4	3	3	1,5	1,5	1	Valid
9	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid

10	4	4	3	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
Jumlah	39	34	39	Jumlah				4,67	
Rata-rata	3.9	3.4	3.9	Rata-rata				0.46	Valid
Rerata	3.73								

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Expert

V : Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor 87% dari ahli materi dengan kategori sangat baik, 97,5% dari ahli media dengan kategori sangat baik, dan 97,5% dari guru PJOK dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Meskipun demikian, para ahli memberikan beberapa catatan perbaikan, antara lain perlunya penambahan variasi tantangan fisik agar siswa tidak cepat merasa jenuh, penyederhanaan teks pada kartu agar lebih ramah bagi siswa kelas V, serta penataan warna papan permainan agar tidak terlalu ramai dan mengganggu fokus belajar.

4.4 Implementasi Produk

4.4.1 Tahap Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 12 siswa kelas V SDN 27 Gelumbang. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media pembelajaran. Siswa menyatakan merasa senang dan sangat senang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Unopoli PJOK.

Dari data hasil uji coba skala kecil diketahui bahwa 12 siswa telah memainkan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa yang telah dibagikan memperoleh nilai skor 446 dari skor maksimal 480 atau dapat diartikan bahwa keefektifan model Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli yaitu sebesar 92,92% yang berarti pengembangan model latihan memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan. Sebagian besar siswa mampu mengikuti instruksi pada kartu permainan dengan baik, meskipun guru mencatat bahwa durasi permainan perlu disesuaikan agar lebih efektif. Masukan dari tahap ini digunakan untuk melakukan revisi minor sebelum produk diterapkan pada uji coba skala besar hasil uji skala kecil bisa dilihat pada lampiran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan uji skala kecil yang telah dilakukan, guru PJOK sebagai fasilitator pembelajaran menilai bahwa media permainan Unopoli edukatif PJOK memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas. Selama kegiatan berlangsung, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi terlibat langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna. Dari perspektif guru, penggunaan media Unopoli edukatif ini terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa

secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, mampu memahami aturan permainan dengan baik, serta menampilkan sikap kerja sama dan sportivitas yang konsisten selama kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter dan nilai-nilai sosial yang relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK.

Guru juga menilai bahwa media ini mampu membantu siswa memahami konsep permainan bola besar secara lebih konkret dan kontekstual. Melalui mekanisme permainan, siswa terdorong untuk berpikir strategis, berdiskusi dengan teman sekelompok, serta mengambil keputusan secara bersama, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami tanpa tekanan akademik yang berlebihan. Meskipun demikian, guru mencatat bahwa terdapat beberapa aspek teknis yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan media, khususnya terkait ukuran papan permainan yang kurang praktis untuk ruang kelas terbatas, tampilan visual yang masih dapat ditingkatkan, serta penggunaan istilah dan konten yang perlu disederhanakan agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Catatan ini tidak menjadi hambatan utama, melainkan menjadi dasar penting dalam proses revisi produk pada tahap pengembangan berikutnya.

Secara keseluruhan, guru menyimpulkan bahwa media permainan Unopoli edukatif PJOK layak digunakan dan berpotensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Dengan beberapa penyesuaian dan penyempurnaan, media ini dinilai mampu menjadi alternatif pembelajaran PJOK yang efektif, menyenangkan, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas V SD.

4.4.2 Tahap Uji Coba Skala Besar

Tahap uji coba model yang peneliti lakukan selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 50 Siswa. Jumlah yang harus lebih banyak dari uji coba kelompok kecil. Sebanyak 50 siswa kelas lima dari SDN 5 Gelumbang mengikuti pengujian skala besar. Selama periode pengajaran, siswa aktif secara fisik, berdasarkan temuan pengamatan. Survei menemukan bahwa hampir semua siswa (91,6%) menganggap media ini menghibur dan lugas. Menurut Guru PJOK, media ini sangat ideal untuk memberikan penjelasan visual dan kontekstual tentang kombinasi tindakan mendasar yang digunakan dalam permainan bola besar.

Sampel uji coba skala besar berasal dari siswa SDN 5 Gelumbang yang berjumlah 50 siswa. Adapun data angket adalah sebagai berikut :

Dari data hasil uji coba skala besar diketahui bahwa 50 siswa telah memainkan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa yang telah dibagikan memperoleh nilai rata-rata di SDN 5 Gelumbang 91,6%. Dari hasil uji coba tersebut rata-rata uji coba skala besar mendapatkan skor 91,6 yang berarti pengembangan model Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan data lengkap bisa dilihat pada lampiran hasil uji skala besar.

Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan temuan uji skala kecil, hasil uji skala besar menunjukkan bahwa media permainan Unopoli edukatif PJOK efektif dan layak diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar. Pada tahap ini, penilaian tidak hanya berfokus pada keterlaksanaan media, tetapi juga pada efektivitasnya

dalam mengelola kelas berskala besar serta dampaknya terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Guru PJOK menilai bahwa media mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kondusif, dan bermakna meskipun digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak. Siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang merata, pemahaman aturan yang lebih mandiri, serta kemampuan bekerja sama dan menerapkan strategi permainan dengan lebih matang. Media juga terbukti membantu guru dalam mengelola kelas, memfasilitasi interaksi kelompok, dan menjaga fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Meskipun masih ditemukan kendala minor terkait pengelolaan waktu dan kebutuhan penyederhanaan alur permainan, kendala tersebut tidak mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, guru menyimpulkan bahwa pada uji skala besar, media permainan Unopoli edukatif PJOK telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang praktis, efektif, dan kontekstual, serta memiliki potensi kuat untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

4.5 Evaluasi Hasil Uji Efektivitas (Pretest–Posttest)

Dengan menggunakan pendekatan pretest-posttest, uji efektivitas dilakukan kepada siswa yang tidak berpartisipasi baik skala kecil maupun skala besar sebanyak 20 siswa SDN 5 Gelumbang dan 20 siswa SDN 27 Gelumbang dengan memberikan soal kepada seluruh siswa sebelum melakukan praktek penggunaan media pembelajaran Unopoli.

Dari hasil uji efektivitas dilakukan kepada siswa SDN 5 Gelumbang dan SDN 27 Gelumbang. Peningkatan 10.7 poin, terlihat antara pretest dan posttest, dengan skor rata-rata

59.55 naik menjadi 70.25. Hasil belajar kognitif siswa ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli di SD kelas V, hasil penelitian ini .

Pada tahap selanjutnya Sebanyak 20 Siswa SDN 5 Gelumbang dan 20 Siswa SDN 27 Gelumbang yang telah melakukan uji efektivitas Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli melakukan pengisian angket respon siswa. Dari data hasil uji efektivitas diketahui bahwa 40 siswa telah memainkan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa yang telah dibagikan memperoleh nilai rata-rata di 37.25 dari skor paling tinggi 40. Dari hasil uji coba tersebut rata-rata uji coba efektivitas mendapatkan skor 93.13% yang berarti pengembangan model Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Unopoli memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan.

4.6 Pembaharuan Hasil Penelitian

Efektivitas media pembelajaran PJOK berbasis Unopoli dianalisis menggunakan beberapa sumber data, yaitu hasil pretest dan posttest, observasi aktivitas gerak siswa, angket respons siswa, serta wawancara dengan guru PJOK. Penggunaan berbagai sumber data ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang utuh dan objektif mengenai dampak penggunaan media terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak positif yang signifikan. Dari aspek hasil belajar, terjadi peningkatan nilai yang menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya bermain, tetapi juga mampu menyerap dan menginternalisasi materi pembelajaran dengan lebih baik.

Ditinjau dari aktivitas fisik, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa berada pada kategori aktif selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas ini mencerminkan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan mendorong siswa untuk bergerak, berpartisipasi, dan terlibat secara langsung dalam setiap tahapan permainan. Respons siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Banyak siswa menyatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi, yang tercermin dari antusiasme, rasa ingin tahu, serta keterlibatan mereka dalam mengikuti aturan dan tantangan permainan. Selain itu, pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan yang signifikan, khususnya pada materi kombinasi gerak dasar permainan bola besar, yang sebelumnya dianggap sulit dan abstrak.

Keterlibatan siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan yang sangat nyata. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif. Siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya, berdiskusi, bekerja sama, serta menunjukkan sikap sportif selama permainan berlangsung. Secara keseluruhan, data efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis Unopoli memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari sisi akademik maupun pembentukan iklim belajar yang aktif dan menyenangkan.

4.7 Pembahasan

Peningkatan skor posttest yang signifikan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mengubah konsep-konsep PJOK yang bersifat abstrak menjadi lebih

konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui pengalaman bermain, siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengaitkan materi dengan aktivitas visual dan gerak yang mereka lakukan secara langsung (Darmawan et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang dikemukakan oleh (Faradila & Ihsani, 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual, teks, dan aktivitas. Dalam media Unopoli PJOK, siswa melihat instruksi, membaca kartu, sekaligus melakukan aktivitas fisik, sehingga proses pengolahan informasi menjadi lebih kuat dan bermakna.

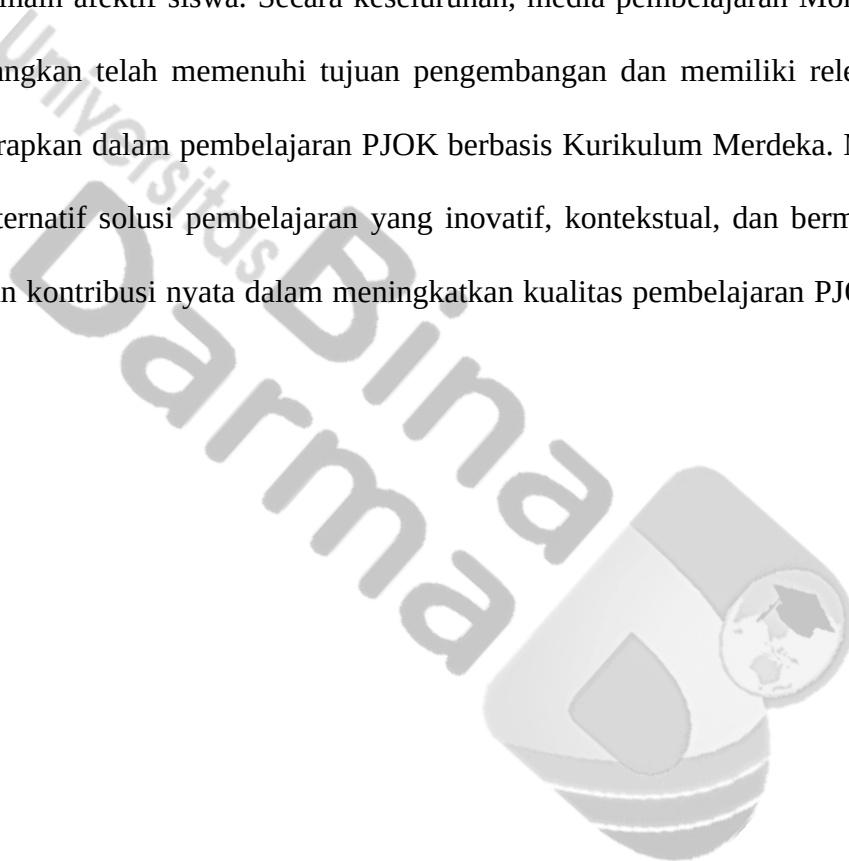
Meningkatnya aktivitas motorik siswa juga menunjukkan kesesuaian media ini dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara holistic (Maheswari et al., 2023). Pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada penguatan keterampilan gerak dan pembentukan karakter. Selain itu, interaksi sosial yang terbangun selama permainan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan domain afektif siswa. Nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai muncul secara alami dalam proses bermain, tanpa harus disampaikan melalui ceramah atau penekanan verbal dari guru (Nieuwland, 2022). Keselarasan temuan penelitian ini dengan hasil penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh (Hermawati & Lestari, 2024), semakin memperkuat posisi bahwa permainan Unopoli memiliki relevansi yang kuat dalam konteks pembelajaran modern. Media berbasis permainan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan efektif, khususnya dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Dengan demikian, media pembelajaran PJOK berbasis Unopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan. Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Unopoli PJOK yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan dan efektivitas yang sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK kelas V sekolah dasar. Hasil validasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan menunjukkan persentase kelayakan antara 87% hingga 92%, yang menandakan bahwa media ini telah memenuhi standar pedagogis, kesesuaian materi, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain dinyatakan layak, media pembelajaran ini juga terbukti efektif secara empiris. Peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest mengindikasikan bahwa penggunaan media Unopoli mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PJOK, khususnya pada konsep kombinasi gerak dasar permainan bola besar. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara menyenangkan, tetapi juga berdampak nyata terhadap capaian akademik siswa. Dari sisi proses pembelajaran, penggunaan media Unopoli PJOK memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, serta berpartisipasi secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran. Aktivitas belajar tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berkembang menjadi pembelajaran yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa (Gayathri, 2024).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kondusif. Interaksi

antarsiswa, kerja sama dalam kelompok, serta penerapan nilai-nilai sportivitas dan tanggung jawab muncul secara alami selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga turut menguatkan domain afektif siswa. Secara keseluruhan, media pembelajaran Monopoli PJOK yang dikembangkan telah memenuhi tujuan pengembangan dan memiliki relevansi yang kuat untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK berbasis Kurikulum Merdeka. Media ini dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan bermakna, sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli merupakan upaya yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK bagi siswa kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran Unopoli PJOK yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek materi, desain media, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru PJOK menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Selain dinyatakan layak, media pembelajaran ini juga terbukti efektif secara empiris. Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan antara nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan media Unopoli mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Proses pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain, gerak, dan interaksi sosial menjadikan konsep-konsep PJOK yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran Unopoli PJOK juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas fisik, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Suasana kelas yang tercipta bersifat lebih hidup,

kolaboratif, dan kondusif, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada pengalaman belajar siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran PJOK berbasis permainan Unopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PJOK secara holistik, sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

5.2 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut. Pertama, bagi guru PJOK, media pembelajaran Unopoli PJOK dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Guru disarankan untuk menyesuaikan aturan permainan dengan kondisi kelas, jumlah siswa, serta alokasi waktu pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan secara optimal. Kedua, bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran PJOK.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi PJOK yang berbeda, jenjang pendidikan yang lain, maupun dengan memanfaatkan teknologi digital. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas media pembelajaran ini dalam jangka waktu yang lebih

panjang atau pada kondisi sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Akhirnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran PJOK di sekolah dasar serta mendorong lahirnya inovasi pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar siswa secara aktif, menyenangkan, dan bermakna.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Q., & Wiratama, N. A. (2024). *Pengembangan Media (Monopli Pancasila) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. 9(1), 1142–1148.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7. <https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>
- Almada, I. K. B. A., I Gede Suwiwa, & Hafidz Almada. (2020). Pengembangan Media Inovatif Board Game Unopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 66–71. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.931>
- Amaliawati, Y. H., Adi, A., Putra, R., & Limara, F. A. (2024). ANALISA DAN PERANCANGAN DESAIN INTERFACE BOARDGAME UNOPOLI DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA PADA SD NEGERI PUCANGAN 1. November, 987–998.
- Anas Sudijono. (2017). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Unopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Aqila, S., Azizah, S. N., Malang, U. M., & Purwokerto, U. M. (2024). IMPELEMENTASI MEDIA INTERAKTIF UNOPOLI DAN KARTU BACA. *Jendela Olahraga*, 2(6), 1750–1761.

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aulia, N., Sitohang, S., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 094129 Bah Tobu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 16463–16479.
- Azhar, I., Yusron, M., & El-yunusi, M. (2025). *Tingkat Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Media Permainan Unopoli*. 10(02), 1–11.
- Badriyah, L., Setiawan, I., Suropto, A. W., & Fahmi, M. (2024). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran PJOK di SD Al Madina Wonosobo*. 5(2), 784–794.
- BK, M. K. U., Hidayat, S., Rahmawati, K. R., & ... (2024). Menumbuhkan Kesadaran Kewarganegaraan di Kalangan Anak-Anak SD: Implementasi Program Edukids. ... *Sekolah Dasar ...*, 12(1), 28–51. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/31024>
- Buono, A. (2022). Fostering somatic movement literacy with young children. *Research in Dance Education*, 23(3), 316–336.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2024). Augmented Reality Media to Improve Concepts Understanding and Biomotor Skills. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 155–165. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.67467>

Diana Puspitasari, Sasmina Christina Yuli Hartati, & Nasikin. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Motorik Melalui Penerapan Pendekatan Bermain. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 100–106. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.307>

Dwijayanti, K., & Sari, Y. K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Interaktif pada Gerakan Senam Lantai untuk Siswa Sekolah Dasar*. 11(1), 37–49.

Efendi, A., Ambia, F., Abidin, Z., Muhammadiyah, U., Aceh, M., & Kuala, U. S. (2024). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN ATLETIK LOMPAT TINGGI*. 11(2), 127–140.

Fadila, S., Putri, R., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). *Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Pecahan Melalui Team Games Tournament Meningkatkan Self Regulated Learning Siswa Sekolah Dasar*. 10(4), 1222–1232.

Faradila, E. Z., & Ihsani, et al. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119–3128.

Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., Mulyana, A., Indonesia, U. P., No, J. S., & Barat, J. (2024). *PADA PEMBELAJARAN PJOK nasional (Prayoga et al ., 2022). Tujuan utama pembelajaran PJOK di sekolah adalah untuk pikiran serta dalam mendorong pola hidup aktif sepanjang hidup . Selain itu , tujuan dari pengembangan keterampilan dasar gerak motorik , kon*. 5(3), 3119–3128.

Fauziah, J., Trisnawati, K. D., Rini, K. P. S., & Putri, S. U. (2023). Stunting: Penyebab, Gejala, dan Pencegahan. *Jurnal Parenting Dan Anak*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.47134/jpa.v1i2.220>

Firmantomo, A., Jasmani, P., Dasar, S., Interaktif, P., Motorik, K., & Indonesia, R. (2025). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga Pengembangan Permainan Firedorr Games dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar*. 10(April), 6–13.

Fitria Surya, N., & Maisaroh, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Unopoli Game pada Materi Interaksi Sosial untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sumurup Kecamatan Bendungan. *Seminar Nasional Sains*, 2022.

Garwan, H., Saputri, C., & Maskuroh, S. (2023). The use of monopoly game as learning media to support students' vocabularies achievement. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5, 912–919.

Gayathri, J. (2024). Paradigm Shift in Teaching. *Indian Journal of Computer Science*, 9(1), 41–46.

Gleddie, D. L., & Morgan, A. (2021). Physical literacy praxis: A theoretical framework for transformative physical education. *Prospects*, 50(1), 31–53.

Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *Journal Walisongo*, 8, 21–46.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

Hayudi, & Mursalim. (2020). Inovasi Pembelajaran (Inklusi) Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Kecil Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.929>

Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). *Pengembangan Unopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 67–71.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.

Hidayat, R. A., Askamilati, P. R., Wijayanti, S. N., Salsabila, S. D., Sufa, S. V., Pratiwi, S., Wulandari, P. N., Sari, R. Y., Rizki, M., & Majid, S. I. (2024). Pendidikan Agama Islam. *Penerbit Tahta Media*.

I Wayan Aditya Kurnia Wijaya, & Ni Putu Dwi Sucita Dartini. (2023). Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.45708>

Istiqomah, R., Kristiani, & Wahyono, B. (2021). The Implementation of Online-Based New Student Admissions in Surakarta. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1808(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1808/1/012037>

Kakiay, A., & Wigiyanti. (2022). Jurnal Riset Ilmiah. *Jurnal Riset Ilmiah*, 1(01), 15–18.

Kemdikbudristek, B. S. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen-Kurikulum Merdeka. Retrieved from Kemdikbud: <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/download/panduan-pembelajaran-dan-asesmen-kurikulum-merdeka>.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.

Kurniawan, W., Pradhana, F. R., & Tafsir, S. S. (2024). Pengenalan Tabel Periodik Berbasis Game 3d Pada Media Pembelajaran Kimia Mahasiswa Farmasi Studi Kasus Universitas

Darussalam Gontor (UNIDA). *TEKNOLOGI NUSANTARA*, 6(2), 85–100.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Unopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>

Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>

Louk, M. J. ., Boleng, L. M., Babang, V. M. M. F., Tajuddin, A. I., Fufu, R. D. A., Siahaan, J. M., Runesi, S., & Ladjar, M. A. B. (2023). Socialization of The Teaching Games for Understanding Learning Model to School Physical Education Teacher Upper Middle School in Kupang City. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 836–844. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.2467>

Madhumathi, K., & Selvam, P. S. (2021). Learning through Play-Improving Academic Performance through. *Education in Childhood*, 33.

Mahendra, G., Syafruddin, S., Damrah, D., & Rasyid, W. (2023). Development of a Basic Manipulative Movement Learning Model (Object control) Play Activity Based for Students Grade V Elementary School. *International Journal of Education and Literature*, 2(1), 12–21.

Maheswari, G. A., Saraswati, E., & Pratini, H. S. (2023). Analysis of student activeness in mathematics learning with Merdeka Curriculum. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 217–225. <https://doi.org/10.30738/union.v11i2.14132>

Mariam Ulfa, Ana Yuliati, Bagus Tri Handoko, & Ria Kristia Fatmasari. (2020). Teori Flow

Sebagai Upaya Penguatan Motivasi Belajar dan Kreatifitas Mahasiswa Disabilitas Fisik. *SPECIAL: Special and Inclusive Education Journal*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2771>

Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Unopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.

Marmaini, M., Rizal, S., & Jannah, M. (2023). Jenis Jenis (Ananas comosus L) Yang Ditanam Di Kabupaten/Kota Prabumulih Sumatera Selatan. *Indobiosains*, 5(1), 43–49. <https://doi.org/10.31851/indobiosains.v5i1.10981>

Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(7), 979. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i7.12645>

Maulana, J. M., Raihanda, Z., & Madan, H. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun. 2(2), 81–89.

Mayer, R. (2022). The Future of Multimedia Learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 69–76. <https://doi.org/10.59668/423.10349>

Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional, M. S., Yustiyati, S., Dhafiana, N., Asyifa Sabila, S., Indriani, T., Mulyana, A., Jasmani, P., Kesehatan, dan, Tradisional, P., & Belajar, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD

dalam Pembelajaran PJOK melalui Permainan Tradisional A B S T R A K KATA KUNCI.
Jurnal Keolahragaan Juara, 4, 25–33.

Mu'minin, A. (2020). Editorial Team. *Fisheries : Jurnal Perikanan Dan Ilmu Kelautan*, 2(2).
<https://doi.org/10.30649/fisheries.v2i2.43>

Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>

Mustofa, R. A., Partono, P., Mindarta, E. K., & Irawan, D. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media Pembelajaran Game Unopoli Otomotif Dan Power Point Pada Kompetensi Cara Kerja Mesin 2 Dan 4 Langkah Siswa Kelas X Smkn Darul Ulum Muncar. *Jurnal Teknik Otomotif: Kajian Keilmuan Dan Pengajaran*, 7(1), 49.
<https://doi.org/10.17977/um074v7i12023p49-54>

Nieuwland, R. (2022). Playful Education Builds the Next Generation. *Childhood Education*, 98(6), 14–21.

Ningsih, E. P. (2024). Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK. *Journal of Salutare*, 1(1), 28–34.
<https://doi.org/10.62872/cjja3559>

Nirmala, A. P., Angga, P. D., & ... (2023). Media Unopoli Truth or Dare pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP ...*, 9(4), 2052–2061. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6045>

Nur Pratiwi, R., Tryanasari, D., & Aidah Riyani, D. N. (2023). Penggunaan Media

Pembelajaran Policermat (Unopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2), 38–53. <https://doi.org/10.53754/edusia.v2i2.586>

Nuraini, A. S., Annisa, H., Rahmayanti, I., Ayuni, L. Q., Makiyyah, N. Z. N., Aprilianti, S. N., & Mulyana, A. (2024). Integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di jenjang sekolah dasar. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 80–94.

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).

Putra, R. H., Prasetya, Y. E., & Shidik, F. A. (2024). *EVALUASI DESAIN ANTARMUKA BOARDGAME LUDO SEBAGAI EDUKASI PEMBELAJARAN SISWA SD NEGERI 3 NGABEYAN*. November, 887–901.

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstyia, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Unopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1),

127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>

Raka, T., Amirunni, N., Bekti, R. A., Masrofi, A., No, D., Mojoroto, K., Kediri, K., & Timur, J. (2025). *Implementasi Media Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Prinsip Pengajaran dan Asesmen di SDN*. 03(04), 532–538.

Ricky, Z., & Triana, E. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Dengan Modifikasi Permainan Kecil Di Sekolah Dasar. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(02), 161–167.

Rosiana, W., Angga, P. D., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media Literasi Fisik (Melifis) bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 964–975. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4707>

Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). *Development of Diversity Monopoly Game Smart Board Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes of Grade IV Elementary School Students*. 11(4), 173–186. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10706>

Ryazanova, N., Semak, A., & Kazakova, E. (2021). ADDIE educational technology for coursework design in environmental education for sustainable development in Russia. *E3S Web of Conferences*, 265, 1–7. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202126507001>

Sansabila, H. (2020). *Keefektifan Media Permainan Unopoli ditinjau dari Minat Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tegalwangi 02 Kecamatan Talang Kabupaten Tegal*. 152.

Santia, I., Handayani, A. D., Widodo, S., Katminingsih, Y., Sulistyono, B. A., Hima, L. R., Yohanie, D. D., Jatmiko, J., Nurfahrudianto, A., Samijo, S., & Darsono, D. (2022). IHT

Penyusunan E-LKPD Inovatif pada Guru Sekolah Dasar Dawuhan Lor Purwoasri. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 4(2), 170–174. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v4i2.124>

Saputra I Wayan Raka. (2022). Pengaruh Pembelajaran Pjok Melalui Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 1 Kuta Tahun Pelajaran 2020-2021. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 295–307.

Sari, I. P. (2011). *Pengembangan Media Unopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*.

Senoaji, F., Parsaulian, B., Hamid, A. M., Syaiful, M., & Hamid, A. M. (n.d.). *Sapriyadi*.

Setiawan, R., & Prasetyo, R. T. (2024). Math Mania: Fruit Frenzy—Sebuah Game 2D untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas 2 di SDN Cintaasih 2. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 5(1), 1–15.

Straub, V. J., Tsvetkova, M., & Yasseri, T. (2023). The cost of coordination can exceed the benefit of collaboration in performing complex tasks. *Collective Intelligence*, 2(2), 26339137231156910.

Sudrajat, S., Tri Wijayanti, A., & Kumar Jha, G. (2024). Inculcating Honesty Values in Boarding School: Study in Muhammadiyah Boarding School Yogyakarta. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 317–327. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i1.4501>

Sugiarto, T., Arief Darmawan, Eko Hariyanto, Zihan Novita Sari, Ahadi Priyohutomo, & Linggo Jiventino Yono Prayogo. (2024). Competency Enhancement of Alumni Teaching Profession With Training in The Development of PBL and PJBL Learning Devices Based on

Information and Communication Technology (ICT). *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1393–1400. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3054>

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sujia Aprisari , Romadon, S. P. (2023). (Jurnal Basic Education Skills). *JBES (Jurnal Basic Education Skills)*, 1(3), 12–25. <https://doi.org/10.35438/jbes.v3i1.279>

Sweller, J., Van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31, 261–292.

Tegeh1, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>

Teronika et al. (2024). 3 1,2,3. 10, 1682–1695.

Trinovitasari, ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Unopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–72.

Troussas, C., Virvou, M., Troussas, C., & Virvou, M. (2020). Affective computing and motivation in educational contexts: data pre-processing and ensemble learning. *Advances in Social Networking-Based Learning: Machine Learning-Based User Modelling and Sentiment Analysis*, 69–98.

Tuban, S., Tirtana, E. Y., Christina, S., & Hartati, Y. (2022). *Erwin Yusuf Tirtana Riyadhoh :*

Jurnal Pendidikan Olahraga Volume 5 Nomor 2 , Tahun 2022 Tersedia Online : <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal> TERHADAP KESIAPAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universita. 5, 55–63.

Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Unopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>

Warren, S. R., Martinez, R. S., & Sortino, L. A. (2016). Exploring the quality indicators of a successful full-inclusion preschool program. *Journal of Research in Childhood Education*, 30(4), 540–553.

Whitehead, M. (2019a). In support of physical literacy throughout life. In *Physical literacy across the world* (pp. 32–44). Routledge.

Whitehead, M. (2019b). Physical literacy across the world. In *Physical Literacy across the World*. <https://doi.org/10.4324/9780203702697>

Wynne, A., Putri, W., Jasmani, P., & Surabaya, U. N. (2024). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil dalam Pembelajaran PJOK Kelas X terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 16 Surabaya. 8(20), 29536–29543.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (rnd) Dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111–118. <https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>

Zahro, F. (2024). ANALYSIS OF LEARNING MEDIA USED IN ARABIC. 02(02), 2143–2151.



Game-Based Learning Innovation in Elementary Physical Education: Development of Monopoly-Based PJOK Learning Media

¹Unorrizqo*, ²Aprizal Fikri, ³Novia Sukmawati, ⁴Muslimin

¹⁻⁴Universitas Bina Darma, Indonesia

Abstrac: This study aimed to develop a Monopoly-based learning medium for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) for Grade V elementary school students and to examine its feasibility through expert validation. The study employed a Research and Development (R&D) approach guided by the ADDIE model, encompassing needs analysis, design, development, and expert validation stages. Needs analysis revealed limited use of instructional media in PJOK learning, resulting in low student engagement and weak conceptual understanding. The developed Monopoly-based media integrated cognitive, affective, and psychomotor learning components through theory-based questions, structured movement challenges, and collaborative gameplay. Expert validation involved a PJOK subject matter expert, a learning media expert, and a senior PJOK teacher. The validation results indicated high feasibility and content validity, supported by favorable CVR and CVI values. These findings suggest that the developed learning media is pedagogically sound and suitable for further field testing.

Keyword: Physical Education, Monopoly Media, Game-Based Learning, Research and Development.

Address Correspondence: Universitas Bina Darma

*Email: rizqouno507@gmail.com

© 2021 STKIP Pasundan

ISSN 2721-5660 (Cetak)

ISSN 2722-1202 (Online)

How to cite this article (APA):

Unorrizqo, Fikri, A., Sukmawati, N., & Muslimin. (2026). Game-Based Learning Innovation in Elementary Physical Education: Development of Monopoly-Based PJOK Learning Media. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 7(1), 885–894. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v7i1.183>

Article History:

Submitted : February, 2026	Revised : March, 2026	Accepted : April, 2026	Publish : April, 2026
----------------------------	-----------------------	------------------------	-----------------------

INTRODUCTION

Physical Education, Sports, and Health (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan/PJOK) occupies a central position within elementary education as it contributes not only to students' physical development but also to their cognitive, affective, and social growth. At the primary school level, PJOK is designed to cultivate fundamental motor skills, physical fitness, healthy lifestyles, and character values through structured and enjoyable physical activities. In line with contemporary educational paradigms, physical education is no longer viewed merely as movement-based instruction but as a holistic learning domain that supports lifelong physical literacy and well-being (Whitehead, 2019; Mustafa & Dwiyo, 2020). Through PJOK, students are expected to develop self-confidence, cooperation, discipline, and responsibility while actively engaging in meaningful physical experiences.

Despite its strategic role, the implementation of PJOK in elementary schools continues to face substantial pedagogical challenges. Several studies have reported that PJOK instruction often remains dominated by conventional, teacher-centered approaches with limited use of innovative learning media, resulting in low student engagement and suboptimal learning outcomes (Saputra, 2022; Yustiyati et al., 2024). This condition is particularly problematic in the context of theoretical PJOK content, where abstract concepts such as rules of games, principles of movement, and health-related knowledge are frequently delivered through verbal explanation alone. As a result, students struggle to connect theoretical understanding with physical practice, leading to fragmented learning experiences and limited long-term retention.

Empirical observations in elementary schools further confirm that many Grade V students exhibit low enthusiasm during PJOK lessons, especially when learning activities emphasize explanation rather than participation. Students' theoretical assessment scores tend to be relatively low, while practical performance often only meets minimum competency standards without demonstrating conceptual mastery. These findings align with previous research indicating that the lack of engaging instructional media and variation in teaching strategies reduces students' motivation, participation, and comprehension in PJOK learning (Faradila et al., 2024; Ningsih, 2024). Consequently, PJOK learning risks being perceived as repetitive, monotonous, and disconnected from students' lived experiences.

One of the major pedagogical issues underlying this situation is the limited integration of learning media that can bridge theory and practice in PJOK. Many teachers continue to rely heavily on direct instruction and routine physical drills without sufficient contextualization or cognitive reinforcement. According to constructivist learning theory, elementary school students particularly those aged 9–11 years are in the concrete operational stage and require tangible, experience-based learning to grasp abstract concepts effectively (Piaget, as cited in Rosiana et al., 2023). When learning activities fail to provide concrete representations and meaningful interaction, students' understanding remains superficial, and their motivation declines.

In response to these challenges, game-based learning has emerged as a promising pedagogical approach in physical education. Educational games are widely recognized for their ability to foster intrinsic motivation, active participation, social interaction, and experiential learning (Garwan et al., 2023). In PJOK contexts, games not only facilitate motor skill development but also support cognitive processes such as decision-making, strategy formulation, and problem-solving, as well as affective outcomes such as cooperation and sportsmanship (Marmaini et al., 2023). By embedding learning objectives within playful and competitive activities, game-based learning aligns closely with the developmental characteristics and learning preferences of elementary school students.

Among various game-based approaches, board games have attracted increasing attention due to their flexibility, familiarity, and adaptability to different learning contents. Monopoly, in particular, has been widely used as an educational medium across subjects such as social studies, civic education, science, and health education (Trinovitasari, 2015; Anggraini & Kristin, 2022; Marini & Silalahi, 2022). Prior studies have demonstrated that Monopoly-based learning media can significantly enhance students' motivation, engagement, and conceptual understanding by combining structured rules, strategic thinking, and collaborative interaction (Rahmadani et al.,

2023). These findings suggest that Monopoly has strong pedagogical potential as a contextual and interactive learning medium (Hambali et al., 2024).

In the field of PJOK, several studies have explored the use of games and modified traditional games to enhance learning outcomes. For instance, Trinovitasari (2015) and Hayudi and Mursalim (2020) reported positive effects of game-based learning on students' motivation and participation in physical education. Similarly, Kurniawati (2021) found that Monopoly-based instructional media improved students' learning achievement in civic education, indicating its broader applicability across domains. However, most existing PJOK-related studies focus either on traditional physical games or digital learning media, with limited attention to structured board games that systematically integrate cognitive, affective, and psychomotor components.

More recent research highlights the need for PJOK learning media that are not only engaging but also aligned with contemporary curricular demands, particularly the Merdeka Curriculum. This curriculum emphasizes student-centered learning, meaningful experiences, collaboration, and the integration of character education (Kemdikbudristek, 2022; Rosiana et al., 2023). In this context, learning media are expected to promote active participation, contextual understanding, and holistic development. Board games such as Monopoly, when appropriately modified, offer opportunities to embed physical challenges, theoretical questions, and value-based learning within a single instructional framework (Putra et al., 2024; Hermawati & Lestari, 2024).

Nevertheless, a critical gap remains in the existing literature. While several studies have successfully adapted Monopoly for cognitive learning objectives, such as improving conceptual understanding and motivation, few have systematically incorporated psychomotor activities that are essential to PJOK learning (Badriyah et al., 2024; Rustianti & Asih, 2025). Moreover, previous research often prioritizes digital adaptations, which may not be feasible in schools with limited technological resources. There is still a lack of empirically tested instructional media that utilize a physical board-game format to integrate movement-based challenges, theoretical PJOK content, and character education simultaneously.

Addressing this gap requires the development of a learning medium that is pedagogically sound, contextually relevant, and practically applicable in elementary school settings. The Monopoly game, due to its structured mechanics, adaptability, and familiarity among students, provides a strong foundation for such innovation. By embedding PJOK materials such as basic motor skills, physical fitness concepts, health education, and sportsmanship values into Monopoly game components, learning can be transformed into an interactive and meaningful experience that aligns with students' developmental needs and curricular expectations.

Based on these considerations, the present study aims to develop and evaluate a Monopoly-based PJOK learning medium for Grade V elementary school students using a research and development (R&D) approach grounded in the ADDIE model (Sugiyono, 2020; Hidayat & Nizar, 2021). The novelty of this study lies in its integration of cognitive, affective, and psychomotor domains within a single board-game medium specifically designed for PJOK learning under the Merdeka Curriculum framework. Unlike previous studies that focus primarily on cognitive outcomes or digital platforms, this study emphasizes physical activity, movement challenges, and social interaction as core learning elements. The scope of the study includes product development, expert validation, small- and large-scale field testing, and effectiveness evaluation through pretest–posttest design. Through this approach, the study seeks to provide empirical evidence on the feasibility and effectiveness of Monopoly-based learning media in enhancing PJOK learning quality at the elementary level.

METHOD

Research Design and Approach

This study employed a Research and Development (R&D) methodology aimed at producing and validating an instructional product in the form of a Monopoly-based learning medium for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) for Grade V elementary school students. Research and Development is an approach that integrates systematic inquiry with product creation to generate educational innovations that are empirically grounded and

pedagogically feasible (Sugiyono, 2020; Okpatrioka, 2023). In educational contexts, R&D is particularly relevant when the primary objective is not merely to test hypotheses, but to design, refine, and validate learning media that respond to real instructional needs (Borg & Gall, as cited in Sugiyono, 2020). The development process in this study was guided by the ADDIE instructional design model, which consists of five interconnected stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE model was selected due to its systematic, iterative, and flexible structure, which allows continuous refinement based on empirical feedback. In line with the scope of this chapter, the methodological description focuses exclusively on the stages from needs analysis through expert validation within the development phase. This is because the main focus of this research is to find out the initial views and initial feasibility of the developed model from the experts' point of view, before it is directly implemented.

Development Model Framework

The ADDIE model provides a conceptual and procedural framework to ensure that instructional media development is aligned with learners' needs, curricular demands, and pedagogical principles. Unlike linear development models, ADDIE allows revisions at each stage, thereby enhancing product quality and relevance (Cahyadi, 2019; Senoaji et al., 2019). In the context of PJOK learning, the ADDIE framework supports the integration of movement-based activities, cognitive reinforcement, and affective learning outcomes in a coherent instructional design (Latip, 2022). Within this study, the ADDIE model functioned not only as a technical guide but also as a pedagogical safeguard to ensure that the developed Monopoly-based media was age-appropriate, curriculum-aligned, and feasible for classroom implementation in elementary schools.

Analysis Stage (Needs Assessment)

The analysis stage constituted the foundational phase of the development process and aimed to identify instructional gaps, learner characteristics, and contextual constraints in PJOK learning at the elementary level. Needs analysis was conducted through classroom observations, informal interviews with PJOK teachers, and document review of Grade V PJOK learning materials aligned with the Merdeka Curriculum. According to Latip (2022), a comprehensive needs analysis is essential to ensure that developed media are relevant, contextual, and responsive to actual classroom conditions. Findings from this stage indicated that PJOK instruction in the observed schools was predominantly teacher-centered, relied heavily on verbal explanation, and made limited use of instructional media. Students demonstrated low enthusiasm during theory-oriented PJOK lessons and experienced difficulties in understanding abstract concepts such as combinations of basic movements in ball games. These findings are consistent with previous studies highlighting that insufficient instructional media and limited pedagogical variation negatively affect student motivation and comprehension in PJOK learning (Saputra, 2022; Yustiyati et al., 2024).

Additionally, the analysis stage considered learner characteristics, particularly the developmental stage of Grade V students, who are situated in the concrete operational phase and require tangible, experience-based learning (Rosiana et al., 2023). These considerations reinforced the need for a learning medium that combines physical activity, cognitive engagement, and social interaction within a structured and enjoyable format.

Design Stage

Based on the findings of the needs analysis, the design stage focused on formulating the conceptual and technical specifications of the Monopoly-based PJOK learning media. At this stage, the instructional objectives, content structure, game mechanics, and assessment components were systematically outlined. The design process aimed to ensure alignment between PJOK learning outcomes, game elements, and students' developmental characteristics. The Monopoly board game was selected as the core instructional medium due to its familiarity, adaptability, and strategic structure, which supports both individual and collaborative learning (Putra et al., 2024). The game design incorporated PJOK content such as basic motor skills, physical fitness concepts, health education, and character values. To minimize cognitive overload and ensure clarity, the design adhered to principles of cognitive load theory and multimedia learning, emphasizing simplicity, visual clarity, and instructional coherence (Sweller et al., 2019; Mayer, 2022). During

this stage, initial storyboards, game rules, card contents, and visual layouts were developed. The design also included the preparation of supporting materials, such as user guidelines for teachers and students, to facilitate correct and effective use of the media in instructional settings.

Development Stage

The development stage involved translating the design blueprint into a tangible instructional product. This process included producing the physical components of the Monopoly-based PJOK media, such as the game board, player tokens, dice, question cards, and movement challenge cards. The development phase emphasized material durability, safety, and usability to ensure that the product was suitable for repeated use by elementary school students (Cahyadi, 2019; Amaliawati et al., 2024). At this stage, iterative revisions were conducted based on internal review to ensure consistency between instructional objectives and game mechanics. The development process also ensured that the media integrated cognitive, affective, and psychomotor learning domains in accordance with PJOK pedagogical principles (Mustafa & Dwiyo, 2020).

Expert Validation and Data Analysis

Expert validation constituted a critical component of the development stage and was conducted to assess the content validity, media quality, and pedagogical feasibility of the developed Monopoly-based PJOK learning media. Validation involved three categories of experts: a PJOK subject matter expert, a learning media expert, and a senior PJOK practitioner. According to Sugiyono (2020), expert validation is essential in R&D studies to ensure that educational products meet academic standards and instructional requirements prior to field implementation. The validation process utilized structured evaluation instruments covering aspects of content accuracy, curriculum alignment, instructional clarity, visual design, usability, and safety. Experts were asked to evaluate the relevance and appropriateness of the media for Grade V PJOK learning and to provide qualitative feedback for improvement. The validation results were analyzed using descriptive quantitative methods, supported by qualitative comments and suggestions. Content Validity Index (CVI) and Content Validity Ratio (CVR) analyses were employed to determine the degree of expert agreement on each evaluation item, following established validation procedures (Anas Sudijono, 2017; Mariam et al., 2020). The validation outcomes indicated that the Monopoly-based PJOK learning media met the criteria for validity and feasibility, with minor revisions recommended to enhance clarity, variation of movement challenges, and visual balance. Revisions based on expert feedback were incorporated to refine the product before proceeding to subsequent stages of testing and evaluation, which fall outside the scope of this methodological description.

RESULT

This chapter reports the results of the development process of the Monopoly-based learning media for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) for Grade V elementary school students. In accordance with the research scope, the findings presented are limited to the stages of needs analysis, product realization, and expert validation. The results are organized to demonstrate the empirical basis for determining the feasibility and validity of the developed media prior to field implementation.

Analysis Phase

The results of the needs analysis stage indicated several instructional challenges in PJOK learning at the elementary level. Classroom observations and teacher interviews revealed that PJOK instruction was predominantly delivered through conventional methods with minimal use of instructional media. Theoretical components of PJOK, particularly those related to combinations of basic movements in ball games, were often presented verbally without adequate visual or experiential support. As a result, students showed low enthusiasm, limited engagement, and difficulties in understanding abstract PJOK concepts. Teachers also reported that students' theoretical achievement in PJOK was relatively low, while practical performance merely met minimum competency standards. These findings reinforce earlier research emphasizing that

insufficient use of learning media reduces motivation and conceptual understanding in PJOK learning.

Design Phase

Based on the identified needs, the product design was realized in the form of a Monopoly-based PJOK learning medium. The developed media consisted of a large-format Monopoly game board adapted to PJOK content, complemented by question cards containing theoretical PJOK material and movement challenge cards requiring students to perform structured physical activities. The design emphasized integration across cognitive, affective, and psychomotor domains, ensuring that students learned through thinking, moving, and social interaction simultaneously. The physical format of the game was intentionally selected to provide concrete learning experiences consistent with the developmental characteristics of Grade V students.

Development Phase

Following product development, expert validation was conducted to assess the feasibility and validity of the learning media. Three experts participated in this process: a PJOK subject matter expert, a learning media expert, and a senior PJOK teacher. Each expert evaluated the product using structured instruments covering content relevance, instructional alignment, visual design, usability, and pedagogical suitability. The quantitative results of expert validation are presented in Table 1.

Table 1. Summary of Expert Validation Results

Expert Category	Feasibility Percentage	Interpretation
PJOK Subject Matter Expert	87.0%	Very Feasible
Learning Media Expert	97.5%	Very Feasible
Senior PJOK Teacher	97.5%	Very Feasible

The data in Table 4.1 indicate that all expert groups rated the Monopoly-based PJOK learning media as very feasible. The PJOK subject matter expert emphasized the appropriateness of the content with respect to curriculum standards and student characteristics, while the learning media expert highlighted the clarity of visual design, layout consistency, and ease of use. The senior PJOK teacher confirmed the practicality of the media for classroom application and its potential to increase student engagement.

To further assess content validity, the evaluation results were analyzed using the Content Validity Ratio (CVR) and Content Validity Index (CVI). This analysis aimed to measure the degree of expert agreement regarding the essentiality of each evaluation item. The results of the CVR and CVI analysis are summarized in Table 2.

Table 2. Results of Content Validity Analysis (CVR and CVI)

Item Range	CVR Value Range	Validity Status
Item 1 & Item 8	1.00	Valid
Items 2–7, 9–10	0.33	Valid
Average CVR/CVI	0.46	Valid

As shown in Table 2, all evaluated items met the minimum criteria for content validity. CVR values ranged from 0.33 to 1.00, indicating acceptable to strong agreement among experts regarding the relevance and essentiality of the learning media components. The average CVI value of 0.46 confirms that the product satisfies validity requirements and is suitable for instructional use. Although the overall validation outcomes were highly positive, experts provided qualitative feedback for further improvement. Recommendations included simplifying instructional text on certain cards to enhance readability for elementary students, increasing the variation of physical challenges to maintain engagement, and adjusting color composition on the game board to reduce potential visual distraction. These suggestions were used as formative input to refine the product before proceeding to subsequent testing stages.

In summary, the results up to the expert validation stage demonstrate that the Monopoly-based PJOK learning media was developed in direct response to instructional needs and achieved a high level of feasibility and content validity. Expert evaluations confirmed that the media is pedagogically sound, curriculum-aligned, visually appropriate, and practical for Grade V PJOK learning. These findings provide a strong empirical foundation for continuing the development process into field testing and effectiveness evaluation, which are addressed beyond the scope of the present chapter.

DISCUSSION

The purpose of this study was to develop a Monopoly-based learning medium for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) for Grade V elementary school students and to examine its feasibility through expert validation. The discussion presented in this chapter focuses on interpreting the findings obtained up to the expert validation stage and situates these findings within the context of relevant theoretical and empirical literature. The results of the needs analysis confirm that PJOK learning in elementary schools continues to encounter persistent pedagogical challenges, particularly in the delivery of theoretical content. Consistent with earlier studies, the findings indicate that PJOK instruction remains largely teacher-centered and relies heavily on verbal explanation, resulting in low student engagement and limited conceptual understanding (Saputra, 2022; Yustiyati et al., 2024). This condition underscores the importance of developing instructional media that can transform abstract PJOK concepts into concrete, meaningful learning experiences aligned with students' developmental stages. According to constructivist learning theory, elementary school students require direct interaction with learning materials to effectively construct knowledge, especially when learning involves movement and physical coordination (Rosiana et al., 2023).

The development of a Monopoly-based PJOK learning medium represents a pedagogical response to these challenges (Hambali et al., 2024). The high feasibility ratings provided by experts indicate that the developed product successfully integrates curriculum-aligned content, appropriate instructional design, and user-friendly media features. The PJOK subject matter expert's evaluation demonstrates that the content embedded within the game aligns well with learning objectives and competencies specified in the Merdeka Curriculum. This finding supports previous research emphasizing that instructional media must be closely aligned with curriculum standards to ensure relevance and instructional coherence (Mustafa & Dwiyoogo, 2020; Kemdikbudristek, 2022).

The learning media expert's high feasibility assessment further suggests that the visual design, layout, and structural organization of the Monopoly-based media adhere to principles of effective instructional design. According to multimedia learning theory, instructional media that combine visual clarity, concise text, and meaningful interaction can enhance learners' cognitive processing and reduce extraneous cognitive load (Mayer, 2022; Sweller et al., 2019). The positive evaluation of the media's visual and functional aspects indicates that the design successfully supports comprehension rather than distracting learners, which is particularly important for elementary school students.

Similarly, the senior PJOK teacher's evaluation highlights the practical applicability of the media in real classroom settings. This finding is significant because the effectiveness of instructional innovations in PJOK is strongly influenced by their practicality and adaptability to existing school conditions (Teronika et al., 2024). Media that are perceived as complex or time-consuming are less likely to be adopted by teachers. The high feasibility rating from a practitioner perspective suggests that the Monopoly-based PJOK media has strong potential for classroom integration. The results of the CVR and CVI analyses further reinforce the validity of the developed product. Acceptable to high CVR values indicate substantial agreement among experts regarding the essentiality of the media components. This finding aligns with validation studies in educational research that emphasize the importance of expert consensus in establishing content validity for newly developed instructional products (Anas Sudijono, 2017; Mariam et al., 2020). The validation outcomes suggest that the learning objectives, game mechanics, and instructional

tasks embedded within the Monopoly-based media are appropriate and relevant for Grade V PJOK learning.

The experts' qualitative feedback, although minor in nature, provides important insight into the iterative nature of instructional media development. Suggestions such as simplifying textual instructions, increasing variation in movement challenges, and refining color composition reflect common considerations in developing learning media for young learners. Similar recommendations have been reported in prior studies on board game-based learning media, which emphasize readability, variation, and visual balance as critical factors influencing student engagement and learning effectiveness (Anggraini & Kristin, 2022; Hermawati & Lestari, 2024). From a theoretical perspective, the positive validation results support the premise that game-based learning media, particularly board games, can serve as effective instructional tools in PJOK. Monopoly-based learning media provide opportunities for experiential learning, where students learn by doing, interacting, and reflecting on their actions within a structured game environment. This aligns with experiential learning theory, which posits that knowledge is constructed through concrete experience followed by reflection and application (Kolb, 2014). Moreover, the integration of physical challenges within the game supports the concept of physical literacy, which emphasizes motivation, confidence, and competence in movement as foundations for lifelong physical activity (Whitehead, 2019).

Empirically, the findings of this study are consistent with previous research demonstrating the effectiveness of Monopoly-based or board game-based learning media in enhancing motivation and conceptual understanding. Studies by Trinovitasari (2015), Marini and Silalahi (2022), and Rahmadani et al. (2023) reported that Monopoly-based media increased student engagement and facilitated meaningful learning across different subject areas. However, unlike many prior studies that primarily focus on cognitive outcomes, the present study emphasizes the integration of cognitive, affective, and psychomotor domains, which is a core requirement of PJOK learning. This integrative approach addresses a gap in existing literature, where board game-based media are rarely designed to include structured physical activity as a central component (Badriyah et al., 2024; Rustianti & Asih, 2025).

Overall, the discussion of expert validation results indicates that the developed Monopoly-based PJOK learning media is pedagogically sound, content-valid, and practically feasible. The alignment between expert evaluations and theoretical expectations suggests that the media has strong potential to improve the quality of PJOK instruction by making learning more interactive, contextual, and student-centered. While the findings at this stage are limited to expert validation, they provide a robust foundation for subsequent field testing to examine the effectiveness of the media in improving student learning outcomes and engagement.

CONCLUSION

This study aimed to develop a Monopoly-based learning medium for Physical Education, Sports, and Health (PJOK) for Grade V elementary school students and to examine its feasibility through expert validation. Based on the findings obtained up to the expert validation stage, several important conclusions can be drawn. First, the development of the Monopoly-based PJOK learning media was grounded in clearly identified instructional needs. The needs analysis revealed persistent challenges in PJOK learning, particularly related to low student engagement, limited use of instructional media, and difficulties in understanding theoretical PJOK concepts. These challenges highlight the necessity of innovative learning media that can integrate cognitive understanding with physical activity in a meaningful and engaging manner.

Second, the developed Monopoly-based learning media demonstrates strong alignment with PJOK learning objectives and the Merdeka Curriculum. The integration of theoretical questions, structured movement challenges, and collaborative gameplay reflects a holistic approach to PJOK learning that encompasses cognitive, affective, and psychomotor domains. This integrative design supports contemporary views of physical education as a comprehensive learning experience rather than solely a movement-based activity.

Third, the results of expert validation indicate that the developed media meets high standards of feasibility and content validity. Evaluations by the PJOK subject matter expert,

learning media expert, and senior PJOK teacher consistently rated the media as very feasible. The Content Validity Ratio (CVR) and Content Validity Index (CVI) analyses further confirmed that the instructional components of the media were considered relevant and essential by experts. These findings suggest that the Monopoly-based PJOK learning media is pedagogically sound, curriculum-aligned, visually appropriate, and practically applicable in elementary school settings. In conclusion, this study contributes to the field of physical education by providing an innovative, game-based instructional medium that addresses existing pedagogical gaps in elementary PJOK learning. The Monopoly-based learning media offers a promising alternative to conventional teaching approaches and has the potential to foster more engaging, contextual, and student-centered PJOK instruction. Further research is recommended to examine the effectiveness of the media through classroom implementation and to explore its adaptability across different grade levels and learning contexts.

ACKNOWLEDGEMENT

The author would like to express sincere gratitude to all individuals and institutions that contributed to the completion of this study. Special appreciation is extended to the experts in Physical Education and instructional media who provided valuable evaluations, constructive feedback, and professional insights during the validation process. Their contributions were instrumental in refining and strengthening the quality of the developed learning media. The author also wishes to thank the PJOK teachers and school administrators who supported the needs analysis process and shared their practical experiences and perspectives on PJOK instruction. Their cooperation and openness greatly enriched the relevance and applicability of this study. Finally, heartfelt appreciation is conveyed to academic supervisors, colleagues, and family members for their guidance, encouragement, and continuous support throughout the research and writing process. Their contributions played a significant role in the successful completion of this study.

REFERENCES

- Amaliawati, Y. H., Adi, A., Putra, R., & Limara, F. A. (2024). Analysis and interface design of digital Monopoly board game for interactive learning in elementary schools. *Proceedings of Educational Technology Conference*, 987–998.
- Anas Sudijono. (2017). *Pengantar statistik pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Development of Monopoly-based learning media to improve motivation and learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Badriyah, L., Setiawan, I., Suropto, A. W., & Fahmi, M. (2024). Implementation of Merdeka Curriculum in physical education learning at elementary school level. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(2), 784–794.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Development of instructional materials using the ADDIE model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., & Mulyana, A. (2024). Game-based learning approaches in physical education: A national review. *Jurnal Pendidikan Jasmani Nasional*, 5(3), 3119–3128.
- Garwan, H., Saputri, C., & Maskuroh, S. (2023). The use of Monopoly game as learning media to support students' vocabulary achievement. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5, 912–919.
- Hambali, S., Hardi, V., Supriyatni, D., Pristiawati, A., Verianti, G., & Ockta, Y. (2024). Sport Monopoly Games: A Physical Education Learning For Physical Fitness Student. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 9(1), 29–34. <https://dx.doi.org/10.26737/jetl.v9i1.5826>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). ADDIE model in instructional design for educational research and development. *Journal of Islamic Education Learning*, 1(1), 28–37.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Development of Monopoly-based educational games in elementary schools. *Journal of Elementary Education Research*, 3(2), 67–71.
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT Press.
- Latip, A. (2022). Application of the ADDIE model in the development of science literacy-based learning media. *Diksains: Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Mariam, U., Yuliati, A., Handoko, B. T., & Fatmasari, R. K. (2020). Flow theory as an effort to strengthen learning motivation. *Special and Inclusive Education Journal*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.36456/special.vol1.no2.a2771>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Development of thematic Monopoly learning media in elementary schools. *Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159–167.
- Marmaini, M., Rizal, S., & Jannah, M. (2023). Social and cognitive impacts of game-based learning. *Journal of Educational Psychology Studies*, 4(1), 43–49.
- Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *Journal of Applied Instructional Design*, 11(2), 69–76.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Physical education curriculum in Indonesia in the 21st century. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Ningsih, E. P. (2024). The role of game-based learning in increasing student participation in physical education. *Journal of Salutare*, 1(1), 28–34.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) as an innovative approach in education. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Putra, R. H., Prasetya, Y. E., & Shidik, F. A. (2024). Evaluation of educational board game interface design for elementary students. *Proceedings of Educational Design Conference*, 887–901.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., & Hidayati, Y. M. (2023). Problem-based learning model using Monopoly game media to improve elementary students' understanding. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1415>
- Rosiana, W., Angga, P. D., & Tahir, M. (2023). Development of physical literacy learning media for elementary students. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 9(2), 964–975. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4707>
- Rustianti, E. S., & Asih, S. S. (2025). Development of Diversity Monopoly game to improve science learning outcomes of elementary students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(4), 173–186. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10706>
- Saputra I Wayan Raka. (2022). The effect of online PJOK learning on student motivation and critical thinking. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(2), 295–307.
- Senoaji, F., Parsaulian, B., & Hamid, A. M. (2019). Instructional design flexibility using ADDIE model. *Educational Design Studies*.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sweller, J., Van Merriënboer, J. J. G., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31, 261–292.
- Teronika, T., Maulana, J. M., & Raihanda, Z. (2024). Teacher readiness and implementation challenges in game-based learning. *Journal of Educational Practice*, 10(1), 1682–1695.
- Trinovitasari, A. (2015). The use of Monopoly game as instructional media to increase learning motivation. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Whitehead, M. (2019a). *Physical literacy across the world*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203702697>
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Sabila, S. A., & Mulyana, A. (2024). Increasing students' interest in physical education learning through traditional games. *Jurnal Keolahragaan Juara*, 4, 25–33.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : UNORRIZQO

Nomor Induk Mahasiswa (NIM) : 242330001

Tempat, Tanggal Lahir : Prabumuli, 27 November 1990

Jenis Kelamin : Laki-laki

Alamat : Desa Tambangan Kelekar Kecamatan Gelumbang,
Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan

Nomor Telepon : 081377973128

Alamat Email : rizqouno507@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN 24 Gelumbang (1996-2002)
2. SMPN 1 Gelumbang (2002-2005)
3. SMKN 1 Gelumbang (2005-2008)
4. S1 Pendidikan Olahraga Universitas Bina Darma Palembang (2008-2012)
5. S2 Magister Pendidikan Jasmani Universitas Bina Darma Palembang (2024-2026)

Nama Orang Tua

Ayah : Alm. Norman

Ibu : Roudoh

Alamat : Desa Tambangan Kelekar Kecamatan Gelumbang,
Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan

Data Keluarga

Isrti : Rezi Novianti

Anak ke 1 : Hagia Sophia Ar-Rizqo

Anak ke 2 : Sultan Muhammad Al Fatih Ar-Rizqo

Alamat : Desa Tambangan Kelekar Kecamatan Gelumbang,
Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan



LAMPIRAN



SURAT KEPUTUSAN
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
NOMOR: 339/SK/PPs-UBD/MPJ/VIII/2025

TENTANG
PEMBIMBING TESIS MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI JENJANG STUDI STRATA DUA (S2)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS BINA DARMA
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA

Menimbang : a. Bahwa mahasiswa semester akhir diharuskan membuat TESIS sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana Program Studi PENDIDIKAN JASMANI;
b. Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan dimaksud, dipandang perlu untuk menunjuk Pembimbing TESIS bagi setiap mahasiswa;
c. Bahwa untuk memenuhi butir-butir di atas, perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai landasan hukumnya.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003;
2. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 tahun 2005;
4. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas;
5. Akte Pendirian Yayasan Nomor 95 tanggal 28 Desember 2003;
6. Statuta Universitas Bina Darma;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 078/SK/Univ-BD/VI/2009 tanggal 1 Juni 2009.
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 0001/SK/Univ-BD/I/2019 tanggal 10 Januari 2019.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan saudara:

Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

sebagai Pembimbing dalam penyusunan TESIS bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama : UNORRIZQO

NIM : 242330001

Judul Tesis : MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan dan apabila dalam waktu tersebut mahasiswa belum menyelesaikan TESIS, maka akan diterbitkan Surat Keputusan Pembimbing yang baru, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

KETIGA : Surat Keputusan asli ini diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dilaksanakan dan diindahkan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Palembang
Pada Tanggal: 13 Agustus 2025
Direktur,

Universitas **Bina Darma**
PROGRAM PASCASARJANA

Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Tembusan:

1. Pembimbing
2. Arsip

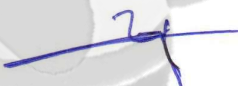


**PROGRAM PASCASARJANA
PENDIDIKAN JASMANI – S2
UNIVERSITAS BINA DARMA**

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : UNORRIZQO
NIM : 242330001
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Monopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

Nama Pembimbing : Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
	20-01-2025	Konsultasi Judul	
	15-03-2025	Acc Judul Silahkan dimulai bab 1, 2, 3	
	24-03-2025	Bab I, tambahkan lagi teori-teori, jangan hanya 1 atau 2.	
	12-04-2025	Bab I, silahkan munculkan gab Analisis di Paragraf terakhir Bab I. Bab II, silahkan disusun masing masing sub bab minimal 15 teori 10 tahun terakhir	

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
	03-05-2025	Perbaiki lagi paragraf Latarbelakang terakhir. Bab. II. buat seperti paragraf saja. Susun Draft Model Pembelajaran.	
	24-05-2025	Perbaiki lagi bab II rancangan penelitian Pastikan teori-teori yang ada harus ada daftar pustakanya Susun Bab III	
	31-05-2025	Perbaiki uji Efektivitas. Pastikan kutipan dengan daftar Pustaka	

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
	14-06-2025	Koreksi lagi daftar pustaka	
	05-07-25	ACC Sempuro	

**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI – S2
UNIVERSITAS BINA DARMA**



LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : UNORRIZQO
Nim : 242330001
Konsentrasi : Pendidikan Jasmani
Judul : Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Monopoli bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

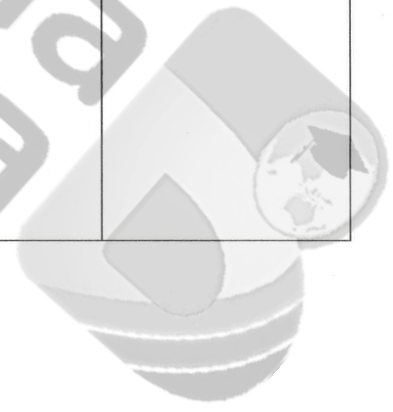
Pembimbing : Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
	15-09-2025	Selesaikan dengan 3 Validasi Ahli (expert Judgement)	
	22-09-2025	Model oke, Segera urus izin penelitian. Lanjut Uji Coba kel. kecil	
	11-10-2025	Kel. kecil beres, lanjut uji coba kel. Besar	
	18-10-2025	Kel. Besar tidak ada masalah Lanjut uji Efektivitas.	
	15-11-2025	Efektivitas oke. Selesaikan Bab IV & V	
	06-12-2025	Perbaiki Bab IV kalimat tidak boleh menggunakan simbol	

tambahkan teori di pembahasan

	13-12-2025	Bab IV Oke. Bab V juga oke. Draft Artikel untuk ke Jurnal Sinta 4.	
	17-12-2025	Silahkan Submit Artikel ACC ujian tesis	

Universitas Bina
Dharma



Lampiran 3. Perbaikan Tesis

 ISO 9001 : 2000	FORMULIR Perbaikan Proposal Tesis	NomorDok :	
		NomorRevisi :	
		Tgl. Berlaku :	
		Klausa ISO :	

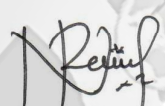
Nama : UNORRIZQO
NIM : 242330001
Judul Tesis : Media Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Monopoli Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

(Kepada mahasiswa harap di isi sesuai dengan hasil ujian proposal tesis).

Dosen Pembimbing : Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

Tanggal Seminar : 13 Agustus 2025

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Proposal Tesis.

No.	Nama Dosen pembimbing/Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.		1. 
2.	Dr. Noviria Sukmawati, M. Pd.		2. 
3.	Dr. Muslimin, M. Pd.		3. 

Palembang, September 2025
Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
Ketua,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

 ISO 9001 : 2000	Formulir Perbaikan Tesis	Nomor Dok : _____
		Nomor Revisi : _____
		Tgl. Berlaku : _____
		Klausa ISO : _____

Nama : UNORRIZQO

NIM : 242330001

Judul Tesis : MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS
PERMAINAN UNOPOLI BAGI PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR

Dosen Pembimbing : Dr. APRIZAL FIKRI, M.Pd.

Tanggal Ujian : 05 Februari 2026

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Tesis.

No.	Nama Dosen Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.		
2.	Dr. Noviria Sukmawati, M. Pd.		
3.	Dr. Dewi Septaliza, M. Pd.		

Palembang, 05 Februari 2026

Program Studi Pendidikan Jasmani – S2

Ketua,


 Universitas Bina Darma
 Magister Pendidikan Jasmani

Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

1%

2

todoxdigital.com

Internet Source

1%

3

Afifah Alya Khulqi, Wedra Aprison.
"Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Augmented Reality pada Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi
Pekerti di SMAN 1 Bukittinggi", YASIN, 2026

Publication

1%

4

Dinda Rizky Diwanti, Syahrial Syahrial,
Alirmansyah Alirmansyah. "Pengembangan
Media Pembelajaran Digital Menggunakan
Assemblr Edu pada Pembelajaran IPS Siswa
Sekolah Dasar Materi Keberagaman Budaya
di Lingkungan Sekitar", Cokroaminoto Journal
of Primary Education, 2026

Publication

1%

5

moam.info

Internet Source

1%

6

repository.binadarma.ac.id

Internet Source

1%

Lampiran 5. Hasil Validitas uji CVI dan CVR

Pertanyaan	E1	E2	E3	Ne	N	N/2	Ne- (N/2)	CVR	Kriteria
1	4	4	4	3	3	1,5	1,5	1	Valid
2	3	4	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
3	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
4	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
5	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
6	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
7	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
8	4	4	4	3	3	1,5	1,5	1	Valid
9	4	3	4	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
10	4	4	3	2	3	1,5	0,5	0,33	Valid
Jumlah	39	34	39	Jumlah				4,67	
Rata-rata	3.9	3.4	3.9	Rata-rata				0.46	Valid
Rerata	3.73								

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Expert

V : Valid



PEMERINTAH KABUPATEN MUARA ENIM
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan A.Yani No.10 Telepon (0734) 422024
MUARA ENIM 31311

IZIN PENELITIAN / SURVEY

Nomor : 500.10.30.1 /155/BKBP-I /IX/ 2025

- Dasar : 1 Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang penerbitan Surat Keterangan Penelitian
2 Gubernur Sumatera Selatan Nomor 56 Tahun 2014 hal Pedoman Penerbitan Izin Penelitian.
3 Surat Dari Universitas Bina Darma Nomor : 346/PPs-UBD/MPJ/IX/2025

DENGAN INI MEMBERIKAN IZIN KEPADA :

Nama : Unorrizqo
Dari : Universitas Bina Darma Program Pasca Sarjana
Alamat : Jln. Jend. Ahmad Yani No. 3 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang Sumatra Selatan
Pekerjaan : Karyawan Honorer
Kebangsaan : Indonesia
Judul Kegiatan : Media Pembelajaran Pjok Berbasis Permainan Monopoli Bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.
Lokasi Penelitian : SD N 5 Gelumbang & SD N 27 Gelumbang
Lama Penelitian : 6 Oktober 2025 s/d 6 November 2025
Maksud / Tujuan : Untuk Mengetahui Media Pembelajaran yang dibuat apakah Efektif dipakai untuk Media Pembelajaran di Sekolah Dasar
Email / No hp : rizqouno507@gmail.com/081377973128

Survey/ Riset dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan kegiatan Permohonan izin Penelitian/Survey/Riset harus melaporkan kedatangannya kepada Kepala Unit /Organisasi setempat dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan/Izin ini.
2. Tidak dibenarkan melakukan izin Penelitian/Survey/Riset yang tidak sesuai/tidak ada kaitannya dengan Judul Izin Penelitian/Survey/Riset yang dimaksud.
3. Harus mentaati sesuai ketentuan Perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Apabila masa berlaku Surat Penelitian/Izin ini telah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian/ Survey/Riset belum selesai, perpanjangan Penelitian/Survey/Riset harus diajukan kembali kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Muara Enim.
5. Setelah selesai kegiatan magang/Survey/Riset agar menyerahkan 1 (satu) eksemplar Laporan Hasil Penelitian / Survey / Riset kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Muara Enim
6. Surat Penelitian / Izin ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang Surat Pemberitahuan / Izin ini tidak mentaati / Mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Muara Enim
Pada tanggal : 22 September 2025

A.n KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN MUARA ENIM
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



Dodi Hariadi, S.H
Penata (III/c)
NIP.1971032220060410031



PEMERINTAH KABUPATEN MUARA ENIM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jalan Mayor Tjik Agus Kiemas, S.H Komplek Islamic Center
Telp.(0734) 421042 Fax.0734-421042 E-mail: disdikbudm.enim@gmail.com

Muara Enim, 22 September 2025

Nomor : 070/4203/Disdikbud.ME-1/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 5 Gelumbang
Kepala SD Negeri 27 Gelumbang
Kabupaten Muara Enim
Di-

Tempat

Menindaklanjuti Surat Universitas Bina Darma Palembang Program Pascasarjana Nomor 346/PPs-UBD/MPJ/IX/2025 tanggal 20 September 2025 dan Surat Izin Penelitian/Survey/Riset dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Muara Enim Nomor : 500.10.30.1/155/BKBP-I/IX/2025 tanggal 22 September 2025, atas nama :

Nama : **UNORRIZQO**
NIM : 242330001
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Maka pada prinsipnya penelitian dimaksud dapat dilaksanakan di SD Negeri 5 Gelumbang dan SD Negeri 27 Gelumbang Kabupaten Muara Enim, dalam rangka Penyusunan Tesis dengan judul : **"MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN MONOPOLI BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR"**.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian tersebut tidak mengganggu proses Belajar Mengajar pada SD Negeri 5 Gelumbang dan SD Negeri 27 Gelumbang Kabupaten Muara Enim;
2. Pelaksanaan penelitian tersebut tidak menyimpang dari judul Skripsi yang diajukan;
3. Yang bersangkutan agar menyampaikan hasil penelitian tersebut kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Muara Enim melalui Kepala SD Negeri 5 Gelumbang dan SD Negeri 27 Gelumbang Kabupaten Muara Enim.

Demikian untuk dimaklumi, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Muara Enim,
Sekretaris

u.b

Kasubbag Umum dan Kepegawaian



ELLY JUMIATI, SE

Penata

Nip. 19790119 200801 2 006

Tembusan :

1. Asisten Direktur Program Pascasarja Univ. Bina Darma Palembang
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 5

Tabel Hasil Angket Uji Coba Skala kecil SDN 27 Gelumbang

No	Nama	Soal										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A.KH	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
2	DF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	DAN	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	34	85
4	DW	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
5	GST	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	KHR	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
7	M.NF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	NDF	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
9	NLA	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
10	NFL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	PTR	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85
12	WSN	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
Rata-rata												446	92.92

Tabel Hasil Angket Uji Coba Skala Besar SDN 5 Gelumbang

No	Nama	Soal										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	ADV	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
2	ADD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	ADL	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	34	85
4	A.FS	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
5	A. RDH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	ALY	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
7	APR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	ARA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
9	BIM	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
10	CNT	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	DVN	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85
12	DZK	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
13	FYZ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
14	FRD	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
15	JSM	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	35	87,5
16	KMR	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
17	M.AF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
18	M.AD	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
19	M.GH	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5

20	M.DH	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
21	M.AR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
22	NVY	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
23	QYR	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5
24	TLT	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
25	VNA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
26	A.HR	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	90
27	AF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
28	AGS	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	34	85
29	AIH	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
30	ALF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
31	ANS	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
32	ATN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
33	ARZ	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
34	ATH	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
35	CHR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
36	DNZ	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85
37	DSA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
38	ELN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
39	EZA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
40	FLY	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	35	87,5
41	INT	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
42	KEY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
43	KIN	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
44	M.HF	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5
45	M.RF	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90

46	M.AL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
47	M.DF	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
48	NFS	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5
49	SML	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
50	SYN	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
Rata-rata												1831	91.6

Tabel Hasil Tes Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) Siswa SDN 5 Gelumbang

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Selisih (Gain)	Keterangan
1	AND	56	64	8	
2	A.F	64	72	8	
3	A L	48	78	30	
4	ALY	72	80	8	
5	ALK	28	50	22	
6	ADR	60	78	18	
7	ATY	76	82	6	
8	AYU	52	68	16	
9	DST	68	76	8	
10	FZL	32	60	28	
11	JHN	56	76	20	
12	KHA	76	80	4	
13	KHY	72	84	12	
14	M.S	56	78	22	
15	MYS	62	78	16	
16	M.F	80	82	2	
17	M.R	72	80	8	

18	M.AD	68	78	10	
19	M.NA	72	80	8	
20	M.RM	64	78	14	

Tabel Hasil Tes Kognitif (Pre-Test dan Post-Test) Siswa SDN 27 Gelumbang

No	Nama Siswa	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Selisih (Gain)	Keterangan
1	AA	80	80	0	
2	AIR	60	64	4	
3	AP	48	56	8	
4	AM	52	62	10	
5	CMS	48	52	4	
6	FAR	44	44	0	
7	NZ	68	76	8	
8	JAA	72	76	4	
9	KM	40	40	0	
10	LN	60	62	2	
11	MFA	52	72	20	
12	MGS	68	80	12	
13	RG	68	76	8	
14	RMC	52	72	20	
15	RAS	64	72	8	
16	LL	68	84	16	
17	SS	48	60	12	
18	SW	72	76	4	
19	WAQ	44	52	8	
20	AA	40	52	12	

Tabel Hasil Angket Uji Efektifitas Siswa SDN 5 Gelumbang dan SDn 27 Gelumbang

No	Nama	Soal										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AND	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	38	95
2	A. F	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	A L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	ALY	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
5	ALK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
6	ADR	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
7	ATY	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
8	AYU	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
9	DST	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
10	FZL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
11	JHN	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85
12	KHA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
13	KHY	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
14	M.S	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
15	MYS	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	35	87,5
16	M. F	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5
17	M. R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
18	M. AD	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5

19	M. NA	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
20	M. RM	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
21	ARN	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
22	AA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
23	AIR	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
24	AP	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
25	AM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
26	CMS	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	33	82,5
27	FAR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
28	NZ	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38	95
29	JAA	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
30	KM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
31	LN	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34	85
32	MFA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	95
33	MGS	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
34	RG	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
35	RMC	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	35	87,5
36	RAS	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	35	87,5
37	LL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
38	SS	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	92,5
39	SW	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	35	87,5
40	WAQ	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	36	90
Rata-rata												37.25	93.13%

PAPAN PERMAINAN UNOPOLI



KARTU PERMAINAN UNOPOLI



Lakukan Teknik
Dasar Pasing Bawah



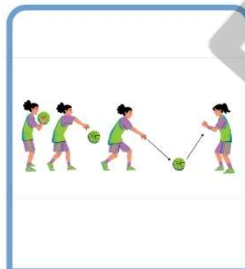
Lakukan Teknik
Dasar Servis Atas



Lakukan Teknik
Dasar Pasing Atas



Lakukan Teknik
Dasar Servis Bawah



Lakukan Teknik
Dasar Bounce Pass



Lakukan Teknik
Dasar Shoting



Lakukan Teknik
Dasar Menendang



Lakukan Teknik
Dasar Menggiring



Shooting



Pemain Harus
Keluar Lapangan



Mendapatkan
Kartu Merah



Shuttlecock



Lapangan
Bulu Tangkis



Lapangan
Tenis Meja



Teknik Pukulan,
Teknik Servis, Teknik
Memegang Bed



Teknik Memegang
Raket, Servis,
Smash, drop shot



Teknik Dasar
Bola Basket Pada
Gambar diatas?



Apabial terkena
Kartu Merah
Pemian harus?



Apabila terkena
Kartu Kuning 2 kali
pemain harus?



Bola Bulu Tangkis
biasa disebut ?



Gambar di atas
merupakan
lapangan ?



Gambar diatas
merupakan
lapangan ?



Sebutkan Teknik
Dasar Permainan
Tenis Meja !



Sebutkan Teknik
dasar Permainan
Bulu Tangkis !



Teknik Dasar
Bola Voli Pada
Gambar diatas?



Sebutkan 3 Teknik
Dasar Permainan
Bola Voli !



Pukulan Keras
mematikan dalam
Permainan Bola Voli ?



Bola Masuk
Gawang Disebut?



Gambar
Lapangan.....?



Jumlah Pemain Bola
1 Team Basket?



Sebutkan 3 Teknik
Dasar Permainan
Bola Basket !



Teknik Dasar
Bola Basket Pada
Gambar diatas?



Pasing
Atas



Servis, Pasing
dan Smash



Smash



Goal



Lapangan
Bola Basket



5 Orang



Dribbling, Shoting
dan Passing



Dribling



Meloncat, Berjalan
dan Berlari



Menarik Kaki,
Membungkuk dan
Menekuk Kaki



Mengumpan,
Melempar dan
Menendang



Bola Voli



**Lapangan
Bola Voli**



6 Orang



**Pasing
Bawah**



**Servis
Atas**



Gerkan Lokomotor
Dalam Permainan
Sepak Bola !



Gerkan Non Lokomotor
Dalam Permainan
Sepak Bola !



Gerkan Manipulatif
Dalam Permainan
Sepak Bola !



**Gambar di atas
merupakan Bola?**



**Gambar
Lapangan.....?**



**Jumlah Pemain
Bola Voli 1 Team ?**



**Teknik Dasar
Bola Voli Pada
Gambar diatas?**



**Teknik Dasar
Bola Voli Pada
Gambar diatas?**



2 x 45 Menit



**Lapangan
Sepak Bola**



11 Orang



**Penjaga Gawang
atau Kiper**



**Sepak Bola, Bola Voli
dan Bola Basket**



**Bulu Tangkis,
Tenis Meja, Kasti,
Roundes**



**PSSI (Persatuan
Sepak Bola
Seluruh Indonesia)**



**Menendang,
Menggiring,
Mengoper**



**Waktu Normal
Pertandingan
Sepak Bola ?**



**Gambar
Lapangan.....?**



**Jumlah Pemain
Sepak Bola 1 Team ?**



**Pemain ini
disebut apa?**



**Sebutkan 3
Permainan Bola
Besar !**



**Sebutkan 3
Permainan Bola
Kecil !**



**Induk Organisasi
Sepak Bola
Indonesia?**



**Sebutkan 3 Teknik
Dasar Permainan
Sepak Bola !**



Praktik seperti gambar di atas !



Praktik seperti gambar di atas !



Praktik seperti gambar di atas !



Praktik seperti gambar di atas !



Praktik seperti gambar di atas !



Praktik seperti gambar di atas !



Praktik seperti gambar di atas !



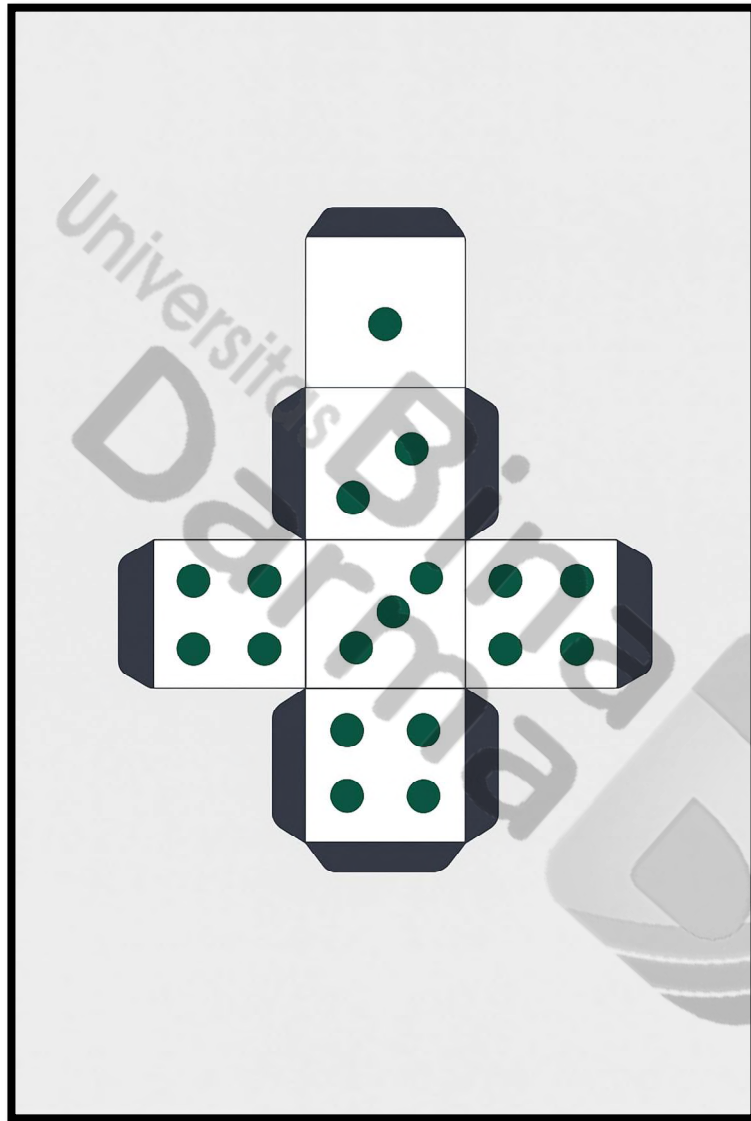
Praktik seperti gambar di atas !

ATURAN PERMAINAN

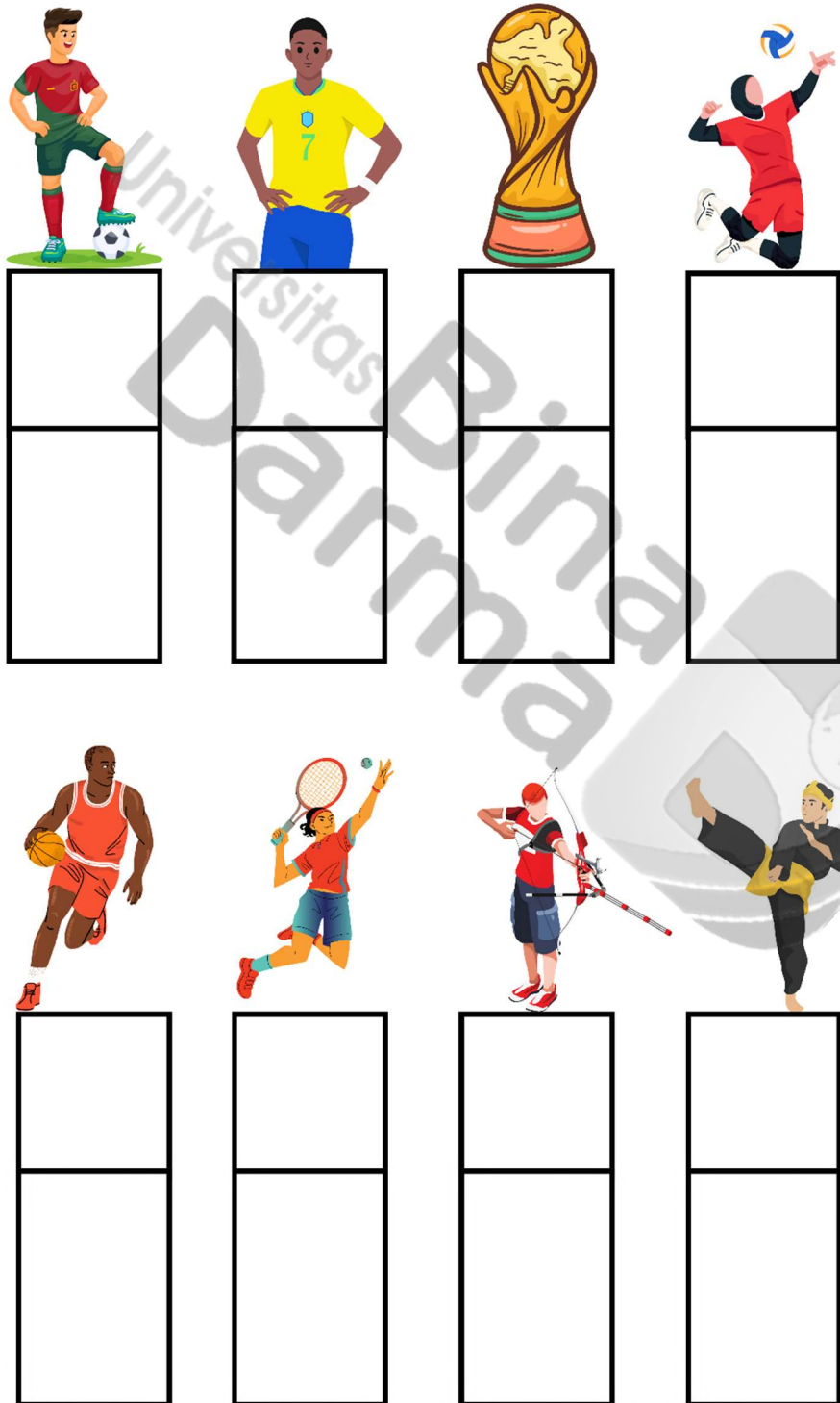
ATURAN PERMAINAN

1. Permainan dimulai dengan pemain melemparkan dadu secara bergantian.
2. Pemain melangkah di atas papan permainan, dan meletakkan bidak pada petak sesuai angka dadu yang keluar.
3. Pemain mengambil kartu soal dan menjawab soal tersebut.
4. Jika benar maka pemain mendapat tambahan poin yang sesuai dengan yang tertera di papan.
5. Jika jawaban salah pemain mendapat pengurangan poin sesuai dengan yang tertera di papan.
6. Pada akhir permainan, guru mengumumkan pemenang yaitu pemain yang memiliki poin terbanyak dialah pemenangnya.

DADU PERMAINAN UNOPOLI



PION PERMAINAN UNOPOLI



Lampiran 9. Lampiran Foto-foto

UJI COBA SKALA KECIL SDN 27 GELUMBANG



FOTO UJI SKALA BESAR SDN 5 GELUMBANG





FOTO PRE-TEST DAN POST TEST



FOTO UJI EFEKTIFITAS SDN 5 GELUMBANG DAN SDN 27 GELUMBANG



