



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Edukatif Berbasis *Website* Materi Kebugaran Jasmani pada Siswa Fase D Kelas VIII SMP

Shefyra Putri Islami¹, Siti Nurrochmah²

Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

E-mail: shefyra.putri@gmail.com

ABSTRAK

Berkembangnya IPTEK dan pendidikan abad ke-21, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teknologi digital dan permainan. Namun, penggunaan media pembelajaran permainan digital pada PJOK masih terbatas. Penelitian ini terlaksana dengan dilandasi tujuan menilai kelayakan sebuah media pembelajaran berupa permainan monopoli berbasis web yang memuat materi kebugaran jasmani untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Malang. Metode yang digunakan yakni R&D ataupun research and development melalui adaptasi model pengembangan ADDIE. Proses tersebut melibatkan pakar kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, ahli media, praktisi lapangan (guru PJOK), serta siswa sebagai kelompok uji. Tahapan pengembangannya mencakup analisis kebutuhan, penyusunan konsep permainan, pembuatan prototipe, penilaian dari para ahli, hingga pelaksanaan uji coba dalam kelompok kecil maupun besar. Hasil penilaian memperlihatkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi: 97% berdasarkan pakar kebugaran jasmani, 93% berdasarkan ahli pembelajaran, 93% berdasarkan ahli media, serta 99% berdasarkan penilaian praktisi. Sementara itu, uji coba kelompok kecil sebesar 91% dan uji kelompok besar menghasilkan nilai mean 93% yang juga berkategori sangat layak. Media pembelajaran yang dihasilkan dinilai layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PJOK khususnya kebugaran jasmani. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada media pembelajaran permainan monopoli berbasis website materi kebugaran jasmani yang sejalan dengan perkembangan teknologi digital pada bidang pendidikan.

Kata Kunci: *media pembelajaran; monopoli edukatif; kebugaran jasmani; PJOK*

ABSTRACT

The advancement of science and technology and 21st century education requires innovative learning media that integrates digital technology and games. However, the use of digital game-based learning media in physical education is still limited. This study was conducted with the aim of assessing the feasibility of a web-based monopoly game learning media that contains physical fitness material for eighth grade students at SMP Negeri 20 Malang. The method used was R&D or research and development through the adaptation of the ADDIE development model. The process involved physical fitness experts, learning experts, media experts, field practitioners (PJOK teachers), and students as a test group. The development stages included needs analysis, game concept development, prototype creation, expert

assessment, and small and large group trials. The assessment results showed a very high level of feasibility: 97% based on physical fitness experts, 93% based on learning experts, 93% based on media experts, and 99% based on practitioner assessments. Meanwhile, the small group trial resulted in a score of 91%, and the large group trial resulted in a mean score of 93%, which is also considered very feasible. The resulting learning media is considered feasible for use as a supporting medium for physical education, especially physical fitness. The novelty of this research lies in the website-based monopoly game learning media for physical fitness material, which is in line with the development of digital technology in the field of education.

Keywords: learning media; educational monopoly; physical fitness; PJOK



This is an open-access article distributed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2021 by the author

PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK memberikan perubahan konsep dan sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi kemampuan kognitif, psikomotorik, serta afektif peserta didik (Aryanthi et al., 2019). Pada abad 21 ini guru perlu mengintegrasikan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih berkualitas serta mampu memotivasi siswa, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan demi ketercapaian tujuan pembelajaran (Sinaga dan Alexander, 2023). Pemanfaatan teknologi dan media dalam pembelajaran punya peran besar untuk menyederhanakan tahap pembelajaran serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi ke siswa. Melalui penggunaan teknologi berupa media interaktif seperti *e-modul*, aplikasi, dan *website* akan membantu proses pembelajaran, menambah minat, serta memudahkan siswa untuk mendalami materi (Novita et al., 2019).

Salah satu media yang diminati peserta didik adalah permainan, karena menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam suasana menyenangkan. Hal ini relevan dengan pembelajaran PJOK yang menekankan peningkatan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, pembentukan karakter, dan kesadaran hidup sehat (Mulyana et al., 2024). Husna et al. (2025) mengatakan bahwa *game* edukasi merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk merangsang aktivitas siswa dalam memahami materi sekaligus membantu mencapai tujuan belajar serta memberikan motivasi kepada siswa. Gamifikasi merupakan pendekatan yang bersifat inovasi dengan menggabungkan unsur

permainan untuk mendorong motivasi, partisipasi aktif, dan capaian belajar siswa (Sari dan Alfiyan, 2023). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, karena dengan adanya *game* edukasi memudahkan dalam pemahaman materi (Pradana et al., 2019).

Namun, hasil observasi dalam pembelajaran PJOK siswa kelas VIII menunjukkan permasalahan antara lain saat melakukan pemanasan banyak siswa yang salah dalam melakukan gerakan, kurangnya pemahaman tentang manfaat dari praktik gerak saat pembelajaran, metode pembelajaran monoton menyebabkan siswa kurang fokus dan partisipasi aktif menurun. Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan perwakilan siswa, penyediaan media pembelajaran terbatas pada penggunaan buku cetak, penggunaan kertas saat mengerjakan soal yang kurang mendukung perkembangan teknologi di era digital saat ini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran digital dengan metode yang masih konvensional. Berdasarkan permasalahan tersebut, pentingnya inovasi dengan pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur interaktif, edukatif, permainan dan teknologi digital.

Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar kebugaran jasmani berdasarkan hasil diskusi dengan guru, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli edukatif berbasis *website*. Perbedaan *website* dengan media lainnya antara lain dapat diakses oleh banyak pengguna dengan waktu yang sama, diakses melalui berbagai macam perangkat, tidak memerlukan ruang penyimpanan, serta mampu mengkombinasikan beragam media digital dalam satu platform (Fasa dan Purwanti, 2023). Menanggapi persoalan itu, peneliti kemudian merancang sebuah inovasi berupa pengembangan media belajar berbasis permainan monopoli edukatif berbasis *website* yang diberi nama MEGA (Monopoli Kebugaran Jasmani).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan media pembelajaran berbasis *website* dinyatakan sangat layak untuk dijadikan sarana belajar karena terbukti dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Martini et al., 2024). Selanjutnya, Amalina (2021) pada hasil penelitiannya menyatakan media permainan monopoli tepat digunakan sebagai alat pembelajaran yang mampu memacu peningkatan motivasi siswa saat belajar. Selain itu, media pembelajaran

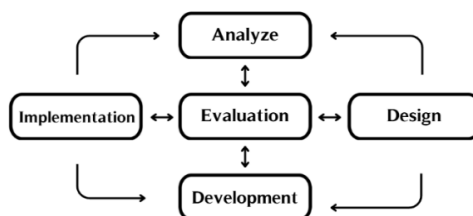
berbasis *website* layak dimanfaatkan guru sebagai sarana pendukung tahap belajar, karena tidak hanya berperan pada pengoptimalan mutu pendidikan, tetapi juga mengembangkan kreativitas guru dalam pembelajaran (Suryandaru dan Setyaningtyas, 2021). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan permainan monopoli konvensional atau aplikasi sederhana. Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat celah penelitian yaitu berupa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan konsep gamifikasi melalui permainan monopoli berbasis *website* khususnya materi kebugaran jasmani. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan terletak dengan mengembangkan permainan monopoli yang dikemas dalam bentuk *website*.

Penelitian ini sebagai upaya dalam mengembangkan, menghasilkan, menilai kelayakan, dan menguji coba produk pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* materi kebugaran jasmani pada siswa fase D kelas VIII SMP Negeri 20 Malang. Produk ini ditujukan untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai materi kebugaran jasmani sekaligus menghadirkan proses belajar yang lebih atraktif dan selaras dengan Kurikulum Merdeka Fase D. Dengan demikian pengembangan produk permainan monopoli edukatif berbasis *website* tepat dan potensial guna mendukung peningkatan mutu pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran PJOK materi kebugaran jasmani.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini memanfaatkan *research and development* (R&D) dengan pendekatan prosedural yang merujuk pada rangkaian langkah dalam model ADDIE (*analyze, design, development, implement, evaluate*) yang dikemukakan oleh Branch. Alasan pemilihan model tersebut didasarkan pada tahapannya yang runtut dan sederhana, sehingga dianggap mampu mendukung proses pengembangan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan penelitian. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 20 Malang pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026. Pihak yang terlibat sebagai subjek penelitian meliputi sejumlah pakar di antaranya ahli materi kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran serta praktisi, yaitu guru PJOK. Pemilihan validator dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kompetensi relevan dengan bidang yang diteliti. Selain itu, 5 siswa kelompok kecil dan 30 siswa kelompok besar kelas VIII

fase D di sekolah tersebut turut berperan sebagai pengguna produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Prosedur Model ADDIE

Sumber: Dick dan Carey

Data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dua jenis informasi. Pertama, data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara, berbagai pendapat, rekomendasi, dan catatan perbaikan dari para ahli. Kedua, data kuantitatif diperoleh melalui pengisian angket analisis kebutuhan, angket uji validasi dan respons peserta didik terhadap produk. Instrumen penelitian mencakup observasi, wawancara, lembar validasi ahli dan respons siswa terhadap produk yang telah diuji coba. Dasar penyusunan instrumen mengacu pada kajian terkait media, karakteristik pembelajaran, dan beberapa indikator. Kelayakan instrumen ditentukan melalui para ahli untuk memperoleh validitas isi serta relevansi indikator dengan tujuan penelitian. Seluruh data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan pemanfaatan skala likert empat tingkat (1–4). Penggunaan skala likert untuk menghindari adanya pilihan netral sehingga responden dapat memberikan penilaian jelas terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Adapun kategori pada skala likert yang digunakan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Pada Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	A	4
Setuju (S)	B	3
Kurang Setuju	C	2
Tidak Setuju	D	1

Sumber: (Sugiyono, 2017)

Dalam tahap berikutnya, derajat validitas produk dianalisis dengan memanfaatkan perhitungan persentase dalam analisis deskriptif. Nilai validitas diperoleh melalui rumus $V = (TSEV / S_{max}) \times 100\%$, di mana TSEV menunjukkan jumlah skor empirik yang diberikan para validator, sedangkan S_{max} merupakan skor maksimum yang dapat dicapai. Selanjutnya, dilakukan proses interpretasi serta penentuan keputusan mengenai mutu produk yang dikembangkan, dengan berpedoman pada kategori validitas yang tersaji pada tabel berikut.:

Tabel 2. Kriteria Kualitas Produk

Kriteria	Keterangan	Tingkat Validitas
75,01% - 100,00%	Sangat valid	Tanpa revisi
50,01% - 75,00%	Cukup valid	Disertai revisi kecil
25,01% - 50,00%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
00,00% - 25,00%	Sangat tidak valid	Dilarang digunakan

Diadaptasi dari: (Akbar & Sriwiyana, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan berdasarkan permasalahan di sekolah, yaitu: (1) kurangnya pemahaman mengenai manfaat dari praktik gerak yang dilakukan, (2) media masih terbatas pada penggunaan buku cetak, (3) penggunaan kertas pada saat mengerjakan soal yang kurang mendukung upaya keberlanjutan teknologi yang didorong dalam era digital saat ini, (4) penyampaian materi hanya disampaikan dengan metode ceramah sehingga siswa seringkali bosan sehingga kurangnya partisipasi aktif, dan (5) belum pernah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website*. Tujuan penerapan permainan monopoli edukatif berbasis *website* materi kebugaran jasmani ini yaitu agar siswa kelas VIII SMPN 20 Malang tidak tertinggal dengan inovasi perkembangan teknologi di era saat ini. Herald et al. (2024) mengatakan bahwa teknologi digital dalam pendidikan membantu penyediaan media dan bahan ajar, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Produk dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang dimulai dari analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi (uji coba) dan evaluasi. Media

pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* ini telah diuji perorangan (uji validasi) yang melibatkan para ahli yaitu dari ahli kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli praktisi dengan hasil rata-rata berada pada kategori sangat valid. Selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang hasil dari kedua kelompok berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan dari hasil validasi dan uji coba, produk ini teruji dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK khususnya materi kebugaran jasmani.

Proses pengembangan produk menghasilkan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* yang berisi materi kebugaran jasmani. Produk ini dirancang agar bisa dijangkau serta dimanfaatkan melalui berbagai perangkat yang memiliki akses internet. Pengembangan produk mengikuti kerangka ADDIE yang diperkenalkan oleh Branch (2009), yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, penerapan, serta evaluasi. Alasan pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini adalah karena model tersebut memiliki alur pengembangan yang mengacu pada tahapan R&D, serta disusun secara lebih sistematis, sederhana, dan fleksibel sehingga efisien serta memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Berbeda dengan model lainnya, seperti Borg & Gall yang memiliki alur kompleks yaitu terdiri dari 10 tahapan dan memerlukan waktu yang lebih panjang.

Pada tahap pertama, yaitu analisis dilakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan angket analisis kebutuhan. Ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* yang dapat menarik minat belajar, meningkatkan kualitas belajar pada materi kebugaran jasmani. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil dari angket analisis kebutuhan >93% siswa menyatakan membutuhkan, menginginkan, tertarik, setuju, senang dan tepat dengan adanya pengembangan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* materi kebugaran jasmani. Sesuai dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli edukatif berbasis *website* yang diberi nama MEGA (Monopoli Kebugaran Jasmani).

Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran sebagai strategi alternatif ketercapaian tujuan pembelajaran (Wiarto, 2016). Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran PJOK khususnya pada materi kebugaran jasmani belum pernah menggunakan media pembelajaran tambahan bentuk permainan monopoli edukatif berbasis *website*.

Pada tahap desain, peneliti melakukan penyusunan materi melalui diskusi dengan guru dan perwakilan siswa, perancangan konsep dasar permainan (jumlah kotak, jenis pertanyaan/tantangan, sistem penilaian). Selain itu, peneliti menentukan jenis pertanyaan/tantangan yang sesuai dengan materi kebugaran jasmani dengan acuan Kurikulum Merdeka, penyusunan isi soal yang berkaitan dengan materi, merancang *storyboard* untuk isi visualisasi tampilan *game* (permainan) untuk tampilan di *website*, memilih elemen isi visual desain, memilih platform perangkat lunak yang mendukung proses pembuatan produk, mempersiapkan pembuatan video gerakan dari komponen kebugaran jasmani, serta menyusun instrumen (uji validasi dan uji coba) sebagai bagian dari persiapan tahap uji coba produk. Berikut adalah hasil diskusi dengan guru dan perwakilan siswa mengenai materi:

Tabel 3. Hasil Diskusi Terkait Materi Kebugaran Jasmani

No.	Materi
1.	Pengertian Kebugaran Jasmani
2.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebugaran Jasmani
3.	Manfaat Kebugaran Jasmani
4.	Komponen Kebugaran Jasmani (Kekuatan, Kecepatan, Kelincahan, dan Keseimbangan)
5.	Contoh Video Latihan Kebugaran Jasmani
6.	Soal Pertanyaan Kebugaran Jasmani di Permainan Monopoli
7.	Soal Tantangan Gerakan Kebugaran Jasmani di Permainan Monopoli

Peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* menggunakan *Construct 3*, dengan

menambahkan fitur interaktif seperti klik dadu, *pop-up* pertanyaan/tantangan, skor, gambar kartun, audio, serta video latihan kebugaran jasmani yang diunggah ke YouTube.



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 2. Papan Monopoli

Produk awal kemudian melalui uji validasi oleh ahli kebugaran jasmani, ahli pembelajaran, Selain itu, para ahli media dilibatkan untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan aspek akademik, serta kecukupan. Temuan dari proses validasi tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sehingga siap digunakan oleh peserta didik. Tabel berikut menyajikan rangkuman hasil penilaian dari masing-masing pakar:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Kebugaran Jasmani

Aspek	Frekuensi	Persentase (%)
Kejelasan	5	100
Kesesuaian	5	100
Ketepatan	5	95
Kemenarikan	5	95
Kebermanfaatan	5	95
Rata-rata		97

Berdasarkan tabel 4, pilihan jawaban responden dominan pada aspek kejelasan dan kesesuaian. Hal ini menunjukkan bahwa materi dan informasi yang terdapat pada produk dapat dipahami dengan baik, serta materi dan soal yang disajikan sesuai dengan konsep kebugaran jasmani. Paparan rekapitulasi hasil angket respon validasi ahli kebugaran jasmani yang disajikan di tabel berikut memperlihatkan persentase total mean keseluruhan 97%.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Frekuensi	Persentase (%)
Kemenarikan	5	100
Kejelasan	5	95
Kebermanfaatan	5	95
Ketepatan	5	90
Kesesuaian	5	85
Rata-rata		93

Berdasarkan tabel 5, pilihan jawaban responden dominan pada aspek kemenarikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan mampu menarik karena adanya fitur interaktif serta gamifikasi dapat menarik minat siswa saat pembelajaran. Kondisi mendukung prinsip gamifikasi yaitu memanfaatkan elemen permainan dalam pembelajaran. Paparan rekapitulasi hasil

angket respon validasi ahli pembelajaran yang diuraikan pada tabel tersebut menunjukkan persentase total rerata keseluruhan 93%.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Frekuensi	Persentase (%)
Ketepatan	5	100
Kejelasan	5	95
Kebermanfaatan	5	95
Kemenarikan	5	90
Kesesuaian	5	85
Rata-rata		93

Berdasarkan tabel 6, pilihan jawaban responden dominan pada aspek ketepatan. Adanya pengembangan produk ini tepat sebagai sarana belajar yang mendukung kemajuan teknologi digital dalam pembelajaran. Paparan rekapitulasi hasil angket respon validasi ahli media pembelajaran menunjukkan persentase total mean keseluruhan 93%.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Frekuensi	Persentase (%)
Kejelasan	5	100
Ketepatan	5	100
Kemenarikan	5	100
Kebermanfaatan	5	100
Kesesuaian	5	95
Rata-rata		99

Berdasarkan tabel 7, pilihan jawaban responden dominan pada aspek kejelasan, ketepatan, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Materi kebugaran jasmani yang disajikan dalam produk mudah dipahami oleh siswa karena disusun secara sistematis. Pada aspek ketepatan, bahwa isi materi, bentuk soal sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK di sekolah karena ketepatan penting agar media tetap

relevan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa. Desain permainan yang variatif dan terdapat animasi menarik daya tarik untuk pembelajaran. Selain itu, media ini bermanfaat untuk mendukung proses belajar karena memadukan unsur permainan dan pembelajaran. Paparan rekapitulasi hasil angket respon validasi ahli praktisi menunjukkan persentase total rata-rata keseluruhan 99%.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para ahli pada bidang materi, pembelajaran, serta media, permainan monopoli edukatif berbasis *web* yang memuat materi kebugaran jasmani dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Dengan demikian, produk ini dianggap memadai untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Kesimpulan tersebut diperoleh dari analisis angket pada tahap uji perorangan serta berbagai masukan dan rekomendasi yang disampaikan validator, yang kemudian dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan penyempurnaan produk. Berikut adalah saran dan masukan dari para ahli untuk perbaikan produk:

Tabel 8. Saran dan Masukan Terkait Produk oleh Para Ahli

No.	Saran dan Masukan	Keterangan
1.	Perubahan tampilan background dengan tema kebugaran jasmani	✓
2.	Menambahkan penjelasan terkait cara melakukan gerakan dan otot yang bekerja pada video	✓
3.	Perbaikan kunci jawaban pada soal pertanyaan	✓
4.	Materi yang awalnya berada di platform canva masukan ke dalam <i>website</i> permainan monopoli	✓
5.	Warna font menambahkan logo UM dan FIK pada tampilan utama	✓

Berdasarkan tabel 8, setelah revisi dilaksanakan, penelitian berlanjut pada tahap implementasi melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 peserta, serta uji coba kelompok besar dengan 30 siswa kelas VIII di SMP Negeri 20 Malang. Adapun ringkasan hasil uji coba disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Frekuensi	Persentase (%)
Kesenangan	3	97
Kemudahan	4	93
Menyenangkan	3	93
Kejelasan	4	90
Ketepatan	4	89
Kesesuaian	4	89
Kebermanfaatan	4	89
Kemenarikan	4	93
Rata-rata		91

Berdasarkan tabel 9, pilihan jawaban responden dominan pada aspek kesenangan. Berdasarkan temuan dari uji coba pada kelompok kecil, tingkat kelayakan menunjukkan persentase rata-rata keseluruhan mencapai 91%. Setelah tahap ini, pengujian dilanjutkan pada kelompok besar dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Frekuensi	Persentase (%)
Kesenangan	3	95
Ketepatan	3	94
Kejelasan	4	93
Kemenarikan	4	93
Kebermanfaatan	4	93
Menyenangkan	4	93
Kesesuaian	4	92
Kemudahan	4	91
Rata-rata		93

Berdasarkan data pada Tabel 10, responden dominan memilih jawaban pada aspek kesenangan. Temuan dari analisis uji coba pada kelompok besar

menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 93%. Mengacu pada hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria dan dinyatakan sangat valid, sehingga media pembelajaran berupa permainan monopoli edukatif berbasis *website* layak digunakan sebagai sarana pendukung proses belajar.

Tahap terakhir adalah evaluasi, bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan dari produk yang telah diuji cobakan. Evaluasi bertujuan untuk revisi perbaikan produk yang telah dihasilkan yaitu permainan monopoli edukatif berbasis *website* materi kebugaran jasmani. Selain itu, akan dianalisis terkait kekurangan serta kelebihan media pembelajaran yang sudah dibuat sebagai bahan evaluasi dan perbaikan produk kedepannya. Media pembelajaran berbasis *website* bersifat fleksibel karena aksesnya dan mudah digunakan, selain itu meningkatkan minat siswa dalam belajar melalui tampilan desain yang menarik perhatian siswa (Yulianti et al., 2025).

Ditinjau dari perspektif Kurikulum Merdeka Fase D, media ini selaras dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar. Kurikulum merdeka menekankan penguatan kompetensi dan keterlibatan aktif siswa. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya menerima pengetahuan namun juga melatih keterampilan motorik sesuai dengan capaian pembelajaran PJOK Fase D. Kelebihan media pembelajaran permainan monopoli edukatif berbasis *website* materi kebugaran jasmani yaitu (1) dapat diakses di semua perangkat yang mendukung koneksi internet, (2) tidak membutuhkan memori penyimpanan, (3) dapat diakses melalui *browser*, (4) terdapat materi dan contoh latihan kebugaran jasmani serta terdapat video penjelasan bagaimana melakukan gerakan dengan baik, dan (5) memberi solusi pada siswa memiliki dengan adanya permainan monopoli yang dapat menghibur dan merangsang siswa untuk menjawab soal yang terdapat dalam *website*.

Secara pedagogis, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media ini menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dibandingkan metode konvensional. Salah satu manfaat dari produk ini adalah siswa dapat mengakses tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal tersebut menciptakan fleksibilitas

saat belajar, menghilangkan keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan. *Website* sebagai media pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual, auditori, dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Syabrina et al., 2025). Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Cahyaningrum et al. (2023) yang mengatakan permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih hidup, interaktif, dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik selain itu dapat mengurangi kebosanan dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Qodariah dan Aditya (2025) mengatakan media pembelajaran monopoli sangat layak menjadi alternatif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Selain itu, Syofian dan Fauzi (2021) menyatakan media pembelajaran monopoli memberikan pengaruh signifikan untuk menambah pemahaman siswa pada materi, karena proses pembelajaran yang menarik, serta menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan penelitian serta proses pengembangannya telah berhasil melahirkan suatu media pembelajaran berupa permainan monopoli edukatif yang berbasis *website* untuk siswa fase D kelas VIII SMP. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan uji perorangan oleh para ahli serta uji coba kelompok menunjukkan hasil diperoleh dalam kategori sangat layak. Penelitian ini berkontribusi ilmiah terhadap perkembangan IPTEK dalam bidang PJOK dalam pengembangan media gamifikasi digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui aktivitas permainan yang interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa permainan monopoli edukatif berbasis *website* pada materi kebugaran jasmani untuk peserta didik fase D kelas VIII di SMP Negeri 20 Malang layak diterapkan dalam proses belajar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran, sehingga belum menguji secara eksperimen pengaruh media terhadap peningkatan hasil kognitif maupun

motorik siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang melibatkan kelompok eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2011). Pengembangan Pembelajaran Kurikulum Ilmu dan Pengetahuan Sosial. Cipta Media.
- Amalina, E. N., & Inayati, R. (2021). Pengembangan Media 'Economic Monopoly' Berbasis Game Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(3), 129–137. <https://doi.org/10.26740/jupe.v9n3.p129-137>
- Aryanthi, K. D., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i1.22215>
- Cahyaningrum, Y., Cuhazriansyah, M. R., Hendrawan, A., & Nafi'ah, N. (2023). Implementasi game based learning (GBL) monopoli digital (MonDig) dalam pembelajaran mahasiswa IKIP PGRI Bojonegoro. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 8, 70–74. <https://doi.org/10.29210/30032935000>
- Fasa, I. A., & Purwanti, K. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(01), 15–24. <https://journal-fip.um.ac.id/index.php/sd/article/view/782/123>
- Heraldi, B., Badzlina, U. D., Pratiwi, N. F., Supriyadi, & Hermawan, J. S. (2024). INOVASI PENDIDIKAN DI ERA DIGITAL: PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR. *Jurnal Sekolah PGSD FIP Unimed*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.24114/js.v9i1.64806>
- Husna, A., Yusnidar, & Miharti, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Genially Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 455–461. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1415>
- Mulyana, A., Lestari, D., Pratiwi, D., Rohmah, N. M., Tri, N., Agustina, N. N. A., & Hefty, S. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Martini, K., Suwiwa, I., Komang, I., & Adnyana, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Materi Passing Bola Voli Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Ikatan Keluarga Alumni Undiksha, 22(1), 16–24.
<https://doi.org/10.23887/ika.v>
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2019). Penilaian Penerimaan Teknologi E-Learning Pemrograman berbasis Gamification dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 163–168. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201743299>
- Qodariah, L., & Aditya. (2025). Media Digital Monopoli untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 19 Bekasi. *Jurnal Humanitas*.
<https://doi.org/10.29408/jhm.v11i3.30730>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1, 43–52.
<https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sinaga, C. D., & Alexander, J. (2023). Pemanfaatan Kemajuan Teknologi Dan Motivasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Guna Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*.
<https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i4.1856>
- Sugiyono. (2017). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. Alfabeta.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Syabrina, M., Meliati, & Nati, R. (2025). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SUMBER BELAJAR SISWA BERBANTU WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SDN 6 KOTA PALANGKA RAYA. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2, 142–157. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim/article/view/28/43>
- Syofian, A., & Fauzi, S. N. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Journal for Teachers and Learning*, 1, 24–38.
<https://pdfs.semanticscholar.org/e5ef/97d6c803572419288ef09a1fc1fff80a43cb.pdf>
- Wiarso, G. (2016). MEDIA PEMBELAJARAN Dalam Pendidikan Jasmani. Laksitas.
- Yulianti, D., Suriansyah, A., Harsono, A., Ridhaningtyas, L. P., & Noorhapizah, N. (2025). Implementation of Web-Based Teaching Media as an Effort to Utilize Digital Technology in Learning. *Amplitudo*.
<https://doi.org/10.56566/amplitudo.v4i1.301>