



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN 7C DI SILN KOTA KINABALU

Exsaris Januar¹, Nurhizrah Gistuati², Yanti Fitria³, Sahyuddin⁴

^{1,4}Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu, Malaysia

^{2,3}Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

¹Contributor Email: exsarisazzura@gmail.com

Received: June 7, 2024

Accepted: June 30, 2025

Published: July 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1606>

Abstract

One of the learning problems that occurs at the elementary school level is the lack of student activity in learning. Students also do not practice the 21st century skills written in the 7Cs, namely computational thinking, Compassion, Citizenship, Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication. Appropriate learning media are needed to train students' 21st century skills in learning. This type of research is development research (research and development) with 4D development steps. The aim of this research is to produce valid, practical and effective learning media to train the 7C skills of elementary school level students in the science and science subject Phase C Class 5. The place and object of this research is the Indonesian Overseas School in Kota Kinabalu, Sabah Malaysia with students Class V consists of 30 students registered at Dapodik for the 2023/2024 academic year. The conclusion of this research is that the IKN Monopoly learning media is very valid, effective and practical in learning Natural and Social Sciences.

Keywords: Learning Media; IKN Monopoly; 7C Skills.

Abstrak

Salah satu permasalahan pembelajaran yang terjadi pada tingkat sekolah dasar adalah kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran. Mereka juga tidak terlatih kecakapan abad 21 yang tertulis di dalam 7C yakni computational thinking, compassion, citizenship, critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk melatih keterampilan abad ke-21 peserta didik dalam belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development) dengan langkah pengembangan 4D. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk melatih keterampilan 7C peserta didik jenjang Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS Fase C Kelas 5. Tempat dan objek penelitian ini adalah di Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu, Sabah Malaysia dengan siswa Kelas V yang berjumlah 30 orang pada tahun ajaran 2023/2024. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran Monopoli IKN sangat valid, efektif, dan praktis dalam meningkatkan keterampilan 7 C pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Monopoli IKN; Keterampilan 7C.*

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional telah resmi diterapkan di wilayah Republik Indonesia, termasuk di Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu, Sabah Malaysia. Penerapan Kurikulum Merdeka diharapkan mampu mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi (*loss learning*). *Loss learning* adalah kondisi peserta didik yang mengalami penurunan pengetahuan karena ketidaknormalan proses pembelajaran (Safrizal *et al.*, 2023). Untuk mengatasi fenomena ini diperlukan kerja sama *stacholder* terkait untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Rahmadayanti & Hartoyo (2022), dalam proses pembelajaran guru dan kepala sekolah perlu menyusun, melaksanakan proses pembelajaran, dan mengembangkan kurikulum di sekolah dengan memperhatikan kebutuhan dan potensi siswa. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran karena mereka merupakan kunci utama dalam proses belajar (Gistituati, 2017).

Belajar adalah sebuah proses mengubah tingkah laku dengan tujuan menumbuhkembangkan kepribadian peserta didik dalam situasi agar mereka termotivasi. Perubahan tingkah laku atau pertumbuhan pribadi

anak didik menyangkut perubahan perubahan pengetahuan, afektif dan keterampilan. Menurut Suharti (2020), pembelajaran dengan menggunakan media sangat penting karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret, dan bermakna.

Media dapat digunakan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar terjadi proses belajar untuk mewujudkan perubahan tingkah laku peserta didik. Ini sejalan dengan Prastiyo (2024), bahwa fungsi media adalah mewujudkan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata, mempercepat proses penjelasan materi pembelajaran, mendorong peserta didik belajar secara mandiri, sehingga *out put*-nya lebih terstandarisasi dan terstruktur sesuai dengan alur pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran sehingga anak dapat mempunyai minat terhadap materi pembelajaran yang disajikan (Wulandari et al., 2023). Dibutuhkan kreativitas guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan proses pembelajaran dengan keterampilan abad ke-21.

Pembelajaran berbasis keterampilan abad ke-21 adalah keterampilan pembelajaran dan inovasi yang fokus pada kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi dan kolaborasi sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan (Pujiastuti et al., 2020). Dunia pada masa sekarang sangat cepat bertransformasi untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 (Gonick, 2006). Keterampilan abad ke-21 berfokus dan berorientasi kepada pembekalan keterampilan berpikir peserta didik yang meliputi (a) berpikir kritis, (2) memecahkan/menyehlesaikan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) kolaborasi dengan siapa pun, (6) memiliki inovasi dan kreatif, (7) memiliki daya serap literasi informasi yang kuat (Crockett, 2011).

Menurut SEAQIS (2023), keterampilan abad ke-21 meliputi keterampilan 7C yaitu *computational thinking, creative, critical thinking, collaboration, communication, compassion and citizenship*. Diperlukan kreativitas guru dalam membelajarkan keterampilan 7C pada Kurikulum

Merdeka. Guru hendaknya mampu menerapkan pembelajaran berbasis komputasi, kreatif, berpikir kritis, mampu berkolaborasi dengan sesama, meningkatkan keterampilan komunikasi, mampu melakukan bentuk aksi dan emosi dari empati yang membuat seseorang menunjukkan kepedulian dan memberikan bantuan kepada orang lain serta seseorang mampu setia terhadap kewarganegaraannya.

Hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu, sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan proses pembelajaran sudah menerapkan model pembelajaran terbaru seperti *problem based learning*, pendekatan TPACK dan berbagai model pembelajaran inovatif lainnya. Namun, masih belum mengarah kepada keterampilan 7C yang diharapkan seperti *computational thinking, creative, critical thinking, collaboration, communication, compassion and citizenship*. Beberapa keterampilan sudah terlihat, tetapi beberapa keterampilan *compassion* dan *citizenship* belum teridentifikasi secara signifikan. Diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat menfasilitasi penerapan keterampilan 7C peserta didik Sekolah Indonesia di Luar Negeri. Media Pembelajaran yang dimaksud adalah media Pembelajaran Monopoli IKN.

Media Pembelajaran Monopoli IKN merupakan singkatan dari Monopoli Indahnya Keberagaman Nusantara (IKN) adalah sebuah pengembangan media pembelajaran dengan unsur kebaharuan permainan Monopoli menggunakan karakter tokoh nusantara Indonesia dengan menerapkan kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS. Tujuan dari pengembangan media ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran hingga pada akhirnya peserta didik tahu akan kebudayaan Indonesia melalui tokoh dan daerah - daerah di Indonesia yang dituangkan ke dalam sebuah media pembelajaran Monopoli. Pengembangan media Monopoli IKN ini dapat meningkatkan keterampilan komputasi, kreatif, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, empati, dan nasionalisme.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan langkah langkah 4D (*define, design, development and disseminate*). Langkah-langkah 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *define* (pengumpulan informasi), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauhmana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media permainan pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Fase C materi “Indonesiaku Kaya Raya”.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SD yang terdaftar di Dapodik tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi. Validator ahli media pembelajaran Monopoli IKN terdiri dari validator pakar dan validator praktisi. Validator pakar merupakan ahli media pembelajaran yaitu Bapak Dr.Panji Pratama, M.Pd, sedangkan validator praktisi adalah 2 orang guru senior yang sudah lama mengajar di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu dan merupakan guru penggerak, yaitu Bapak Mudrika, M.Pd. dan Bapak Fajar Daulay, M.Pd. Kisi-kisi instrumen dapat dilihat pada Tabel 1di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian oleh Validator

Aspek	Indikator
Penggunaan Media	Kemudahan dalam penggunaan media Kejelasan petunjuk penggunaan
Komunikasi Visual	Komunikatif Kesederhanaan tampilan Pemilihan Warna Pemilihan gambar yang sesuai Tata letak dan susunan huruf Keterbacaan teks Kerapian desain Kemenarikan desain
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian dengan CP/TP/ATP IPAS Fase C Kesesuaian materi pembelajaran

Aspek	Indikator
	Kedalaman soal dengan materi
	Bahasa soal mudah dan jelas dipahami
	Variasi soal yang digunakan

Untuk Kisi-kisi Instrumen Observasi lapangan dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi Lapangan

Aspek yang di amati	Indikator
Keaktifan peserta didik	Keaktifan selama penggunaan media pembelajaran Monopoli IKN
Kejemuhan peserta didik	Kejemuhan peserta didik selama penggunaan Media Monopoli IkN
Ketercapaian Evaluasi	Evaluasi yang dilaksanakan
Ketercapaian Indikator <i>Computational thinking (CT)</i>	Dengan Melihat Instrumen <i>CT</i>
Ketercapaian Indikator <i>Creative</i>	Dengan melihat Instrumen <i>Creative</i>
Ketercapaian Indikator <i>Critical thinking</i>	Dengan melihat Instrumen <i>Critical thinking</i>
Ketercapaian Indikator <i>Collaboration</i>	Dengan melihat Instrumen <i>Collaboration</i>
Ketercapaian indikator <i>Communication</i> ,	Dengan melihat Instrumen <i>Communication</i>
Ketercapaian Indikator <i>Compassion</i>	Dengan melihat Instrumen <i>Compassion</i>
Ketercapaian Indikator <i>Citizenship</i> .	Dengan melihat Instrumen <i>Citizenship</i> .

Untuk melihat efektivitas dilakukan tes dengan menggunakan instrumen soal pilihan ganda, sedangkan untuk melihat keterampilan 7C peserta didik digunakan angket lembar observasi. Untuk melihat respon guru dan peserta didik digunakan teknik wawancara dan observasi, serta angket.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian pengembangan media ini berupa Media Monopoli IKN materi "Indahnya Keberagaman Nusantara". Bahan kajian penelitian pada kelas V Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS pada Elemen Keterampilan Proses dengan Capaian Pembelajaran di akhir fase. Di akhir

fase ini, peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Adapun tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu dan profil pelajar pancasila dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Alur Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya

Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pembelajaran	Alokasi Waktu	Profil Pelajar Pancasila
1) Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam (TP1).	Indonesiaku Kaya Raya	6JP	<ul style="list-style-type: none">• Berkebhinekaan Global• Bernalar• Kritis• Kreatif
2) Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia (TP2)	Indonesiaku Kaya Raya	6 JP	<ul style="list-style-type: none">• Berkebhinekaan Global• Bernalar• Kritis• Kreatif

Sumber : PMM (Platform Merdeka Mengajar)

Tahap *Define* merupakan tahapan untuk memahami syarat pengembangan. Singkatnya, ini adalah tahap analisis kebutuhan. Selama pengembangan produk, pengembang harus mempertimbangkan persyaratan pengembangan, melakukan analisis, dan mendapatkan informasi tentang seberapa jauh pengembangan harus dilakukan. Analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan melihat literatur dan penelitian sebelumnya. Menurut Thiagarajan dkk. (1974), lima tugas yang dapat dilakukan pada tahap definisi termasuk:dilakukan analisis kebutuhan pengembangan media ini dilakukan analisis ujung depan, analisis karakteristik peserta didik di sekolah luar negeri, analisis CP/ATP di kurikulum, analisis konsep materi “Indonesiaku Kaya Raya”, dan perumusan tujuan pelajaran yang akan diajarkan. Setelah tahap

define, berikutnya adalah tahap *Design* (perencanaan) yang meliputi penyusunan tes PAP, pemilihan media pembelajaran beserta bahan pembuatan Media Monopoli IKN, kemudian merancang awal media.

Setelah media dirancang dilakukanlah tahap pengembangan (*development*). Untuk rincian tahap perancangan, jenis produk, rincian detail produk beserta sasaran media Monopoli IKN. dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Data Media Monopoli IKN (Indahnya Keberagaman Nusantara)

Nama Produk	Monopoli IKN (Indahnya Keberagaman Nusantara)
Jenis Penelitian	R & D model 4D
Jenis Produk	Alat Permainan pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya
Kelas/ Kurikulum	V / Kurikulum Merdeka
Rincian Detail Produk	Merupakan sebuah kertas millimeter berukuran Panjang : 90 cm Lebar : 60 cm Keterangan Alat ini terbuat dari kertas millimeter dan ditempel dengan sebuah kertas kecil ukuran 10 cm x 5 cm dengan diberi hiasan warna yang mencolok untuk menarik perhatian peserta didik, diberi nomor 1 sampai 30 yang diawali dengan START dan diakhiri dengan FINISH.
Penjelasan tentang Produk	Monopoli IKN adalah sebuah alat permainan dalam mata pelajaran IPAS tentang materi Indonesiaku Kaya Raya. Alat permainan ini memancing minat dan aktifitas belajar peserta didik yang cenderung monoton menjadi aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Terdiri dari lembaran kertas millimeter dengan ukuran 90 cm x 60 cm dengan menggunakan bidak sejenis kertas hasil print dengan tokoh nusantara seperti Jendral Sudirman, Bung Tomo, Bung Hatta, Sukarno. Karakter ini dipilih agar mereka tau dengan tokoh nasional, dan mampu meneladani sikap sikap kepahlawanan dalam kelompoknya untuk berjuang memenangkan permainan Monopoli IKN.
Sasaran	Peserta didik kelas V Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu, Sabah Malaysia yang berjumlah 30 orang terdaftar di Dapodik tahun ajaran 2023/2024.

Uji Validasi media Monopoli IKN ditinjau dari aspek desain media, isi, dan materi. Untuk uji efektivitas penerapan media Monopoli IKN diukur dari pelaksanaan ketercapaian langkah-langkah yang tertuang dalam Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Keefektifan media Monopoli IKN juga dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan cara memberikan tes pilihan ganda sebanyak 10 butir terkait materi pembelajaran. Untuk praktikalitas dilihat dari respon guru dan respon peserta didik dalam penerapan media IKN.



Gambar 1. Monopoli IKN setelah Divalidasi

Berdasarkan rata-rata hasil validasi, untuk validasi desain berada pada angka 3,80, validasi isi (konten) berada pada angka 3,90 dan validasi materi berada pada angka 3,90. validator konten tentang rencana pelaksanaan pembelajaran maka didapat kategori hasil validasi sangat valid berada pada 3,90 persentase 94% dengan konversi A dengan nilai $85\% \leq X \leq 100\%$. Modul Ajar divalidasi oleh praktisi dan mendapatkan angka rata - rata 3,80 dengan persentase 95% dengan kategori sangat valid untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Rata-rata hasil validasi tiga aspek tersebut adalah 3,86. Untuk lebih jelasnya validasi media pembelajaran Monopoli IKN dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Monopoli IKN

No	Validasi	Rata - Rata	Kategori
1	Desain	3,80	Sangat Valid
2	Isi (Konten)	3,90	Sangat Valid
3	Materi	3,90	Sangat Valid
	Total	3,86	Sangat Valid

Berdasarkan ketiga aspek validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli IKN sangat valid digunakan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan 7C dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Data hasil pembelajaran aspek kognitif diperoleh dari nilai pretest dan posttest selama pelaksanaan penelitian dengan diterapkannya 2 tujuan pembelajaran. Sebelum menggunakan media pembelajaran peneliti memberikan soal pretest kepada peserta didik. Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik, dilakukanlah penerapan media Monopoli IKN dan selanjutkan kembali melakukan posttest. Hasil nilai pretest dan postes dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Efektifitas melalui Pretest dan Posttes Penerapan Monopoli IKN

No	Jenis Test	Jumlah Siswa	Mean	SD	Nmax	Nmin
1	Pretest	30	65,00	10,85	78	54
2	Posttest	30	90,00	7,04	95	70
Rata - Rata			77,50	5,43	86,5	62

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) untuk 2 tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Raya. Sebelum diterapkan media Monopoli IKN rata-rata hasil belajar pada angka 65,00 dan setelah diterapkan media Monopoli IKN rerata hasil belajar pada angka 90. Untuk angka standar deviasi sebelum diterapkan media Monopoli IKN berada pada angka 10,85 setelah diterapkan 7,04. Nilai maksimum pretest 78 dan setelah diterapkan media 95.

Nilai minimum sebelum diterapkan media 54 setelah diterapkan media menjadi 70. Berdasarkan data di atas pada tujuan pembelajaran 1 terdapat pengaruh penerapan media sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran. Pada tahap uji praktikalitas, peneliti menggunakan instrumen respon guru dan respon peserta didik. Untuk melihat respon guru dibuat Instrumen Angket praktikalitas divalidasi oleh validasi isi (konten). Berdasarkan validasi respon peserta didik dapat dilihat bahwa rata-rata validasi respon peserta didik berada pada angka 3,83 dengan persentase 95,75

%. Maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media Monopoli IKN valid untuk digunakan dalam penelitian pengembangan media Monopoli IKN. Guru antusias memperhatikan peneliti menjelaskan media pembelajaran. Data hasil dari repon guru bisa dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas Respon Guru Media Monopoli IKN

No	Responden	Rata - Rata penilaian
1	G1	3,80
2	G2	3,75
3	G3	3,90
Jumlah		3,81

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata dari respon guru terkait penerapan media pembelajaran Monopoli IKN berada pada angka 3,81. Jika dikonversikan berada pada angka 90,50 % dan berada pada kategori sangat valid. Hasil wawancara dengan salah satu guru di Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu menyatakan bahwa media pembelajaran Monopoli IKN membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, anak-anak kreatif dalam belajar, dan mereka terasah kemampuan berpikir kritis dan komputasinya. Media ini juga sangat bagus dalam penerapan rasa nasionalisme di luar negeri. Guru juga menyatakan bahwa media ini sangat relevan digunakan pada anak-anak pekerja migran di luar negeri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat meningkatkan keterampilan 7C peserta didik.



Gambar 1. Penerapan Monopoli IKN dalam Pembelajaran

Untuk Pengujian Instrumen Keterampilan 7C dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Penerapan Keterampilan 7C dalam Pembelajaran

No	Keterampilan	Indikator	Prilaku Peserta Didik	Jumlah Siswa Sebelum Penerapan	Jumlah Siswa Sesudah penerapan
1	<i>Computation al thinking</i>	Dekomposisi, pengenalan pola, berpikir algoritma dan generalisasi/ abstraksi (Arifanti,2023)	<ul style="list-style-type: none">- Mengidentifikasi informasi dari permasalahan- Siswa mampu mengenali pola atau karakteristik yang sama/berbeda dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guna membangun suatu penyelesaian- Siswa mampu menyebutkan langkah-langkah logis yang digunakan untuk menyusun suatu penyelesaian dari permasalahan yang diberikan- Siswa mampu menarik kesimpulan dari pola yang ditemukan dalam permasalahan yang diberikan	55%	85%
2	<i>Creative</i>	Kelancaran, Keluwesan, Keaslian (Abidin, 2016)	<p>Kelancaran berpendapat dalam memaparkan.</p> <p>Keluwesan berpendapat dalam menyajikan pemahaman konsep geografis.</p> <p>Keaslian memaparkan hubungan antara konsep manusia dengan unsur geografis,</p>	70%	90%

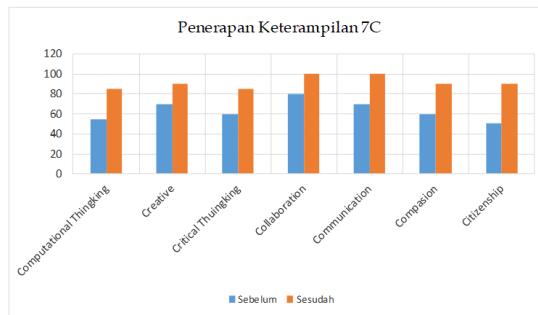
No	Keterampilan	Indikator	Prilaku Peserta Didik	Jumlah Siswa Sebelum Penerapan	Jumlah Siswa Sesudah penerapan
3	<i>Critical thinking</i>	Klarifikasi Dasar (Basic Clarification) Memberikan alasan untuk suatu keputusan (The Bases for a decision) Menyimpulkan (Inference) Klarifikasi lebih lanjut (Advanced Clarification) Dugaan dan keterpaduan (Supposition and integration) Sumber: Sofri Fikri Arif & Nur Cahyono, 2020	(1) merumuskan suatu pertanyaan, (2) menganalisis argument dan (3) bertanya dan Memberikan menjawab pertanyaan klarifikasi. (1) mempertimbangka n kredibilitas suatu sumber, (2) mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi. (1) membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, (2) membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, dan (3) membuat serta mempertimbangkan nilai keputusan. (1) Mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, dan (2) mengacu pada asumsi yang tidak dinyatakan. (1) Mempertimbangkan dan memikir kan secaralogis, premis, alasan, asumsi, posisi dan usulan lain, dan (2) menggabung-kan kemampuan- kemampuan lain dan disposisi-disposisi dalam membuat serta mempertahankan sebuah keputusan.	60%	85%

No	Keterampilan	Indikator	Prilaku Peserta Didik	Jumlah Siswa Sebelum Penerapan	Jumlah Siswa Sesudah penerapan
	<i>Collaboration</i>	Berkontribusi secara aktif Bekerja secara produktif Menunjukkan sikap tanggung jawab Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi Menunjukkan sikap saling menghargai Sumber: (Dhitasarifa et al., 2023)	Berkontribusi dalam mengemukakan hasil pemikiran, menyatukan ahsil diskusi dan mencari penyelesaian masalah Aktif melakukan diskusi, menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien, fokus berdiskusi dalam pencarian solusi serta komunikasi lancar dalam diskusi. Bertanggungjawab dalam penugasan yang diberikan, menyelesaikan tugas tepat waktu, mematuhi instruksi yang diberikan. Menerima kritik dan saran, mendiskusikan perbedaan pendapat dan menerima penugasan yang diberikan. Menghargai dan menghormati pendapat teman dalam forum, tidak memaksakan pendapat serta menerima keputusan bersama dalam penyelesaian masalah.	80%	100%
5	<i>Communication</i>	Menjelaskan ide, situasi, dan relasi secara lisan dan tulisan. Mendengarkan	Menyatakan suatu situasi, gambar, diagram, atau benda nyata ke dalam bahasa, simbol, ide, atau model matematika,	70%	100%

No	Keterampilan	Indikator	Prilaku Peserta Didik	Jumlah Siswa Sebelum Penerapan	Jumlah Siswa Sesudah penerapan
6	<i>Compassion</i>	<i>Self-Kindness, Common Humanity, Mindfulness</i>	<p>berdiskusi, dan menulis (Rame Nova Yanti, 2019)</p> <p>Menjelaskan ide, situasi, dan relasisecaralisan dan tulisan,</p> <p>Mendengarkan, berdiskusi, dan menulis tentang matematika,</p> <p>Membaca dengan paham suatu presentasi matematika,</p> <p>Menyusun konjektur, menyusun argumen, merumuskand efinisi dan generalisasi,</p> <p>Mengungkapkan kembali suatu uraian atau paragraf matematik dalam bahasa sendiri.</p> <p>Menerima ketidaksempurnaan, kegagalan, dan kesalahan diri sendiri,</p> <p>Berusaha menenangkan dan memberikan perhatian pada diri sendiri saat mengalami keterpurukan, Tidak memberikan penilaian buruk, bersikap dingin, dan meremehkan diri sendiri, Tidak fokus pada kelemahan dan kegagalan diri sendiri, Tidak merasa terisolasi dan terputus dari dunia sekitar ketika mengalami kegagalan Tidak menyalahkan orang lain atau keadaan saat ada yang salah pada dunia luar.</p>	60%	90%

No	Keterampilan	Indikator	Prilaku Peserta Didik	Jumlah Siswa Sebelum Penerapan	Jumlah Siswa Sesudah penerapan
7	<i>Citizenship</i>	<i>Altruism</i> <i>Civic virtue</i> <i>Conscientiousness</i> <i>Courtesy</i> <i>Sportmanship</i>	Mampu menerima dengan ketenangan hati baik pengalaman positif negatif, atau netral, Tidak melarikan diri dengan mendramatisir tentang apa yang sedang terjadi pada diri sendiri, Melihat situasi yang terjadi dengan perspektif yang lebih luas. (Ayu Septiania et al., 2019) yaitu perilaku membantu orang lain tanpa ada paksaan pada tugas-tugas yang berkaitan erat dengan operasi oprasi menunjukkan pastisipasi sukarela dan dukungan terhadap fungsi-fungsi organisasi baik secara professional maupun sosial alamiah. berisi tentang kinerja dari prasyarat peran yang melebihi standart minimum adalah perilaku meringankan problem-problem yang berkaitan dengan pekerjaan yang dihadapi orang lain. berisi tentang pantangan-pantangan membuat isu-isu yang merusak meskipun merasa jengkel. (Hendrawan et al., 2019)	50%	95%

Untuk Grafik keterampilan 7C sebelum dan sesudah diterapkannya media dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Keterampilan 7C Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diterapkannya Media

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa untuk keterampilan komputasi siswa sebelum diterapkan media berada pada 55%, dan setelah diterapkan media berada pada angka 85%, keterampilan kreatif sebelum diterapkan media persentase prilaku siswa sebanyak 65% dan setelah diterapkan media berada pada angka 85%. Keterampilan berpikir kritis dari 60% sebelum diterapkannya media menjadi 85% setelah diterapkannya media, keterampilan kolaborasi sebelum diterapkan media berada pada angka 80% setelah diterapkan media berada pada angka 100%. Untuk keterampilan komunikasi sebanyak 65% setelah diterapkan media berada pada angka 100%, keterampilan kompassion dari 60% menjadi 85%, da terakhir keterampilan kewarganegaraan dari 45% menjadi 85%.

2. Pembahasan

Menurut Rosanti (2024), berpikir komputasi merupakan kemampuan dan keterampilan yang wajib dikembangkan dan dilatihkan pada peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar agar dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran dan diharapkan pada akhirnya proses berpikir mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Mubarokah *et al.* (2023), menyatakan bahwa keterampilan komputasi adalah keterampilan yang memungkinkan peserta didik mendefinisikan pola, menyelesaikan masalah-masalah kompleks terurai menjadi bagian-bagian yang lebih kecil,

membuat langkah-langkah untuk mencari solusi-solusi terbaik, dan membuat representasi data dengan simulasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir komputasi adalah kemampuan seorang peserta didik untuk menyelesaikan masalah kompleks dan besar dan menguraikan menjadi hal-hal yang lebih kecil dan mencari solusi secara terstruktur dari permasalahan tersebut. Dalam penerapan Monopoli IKM mata pelajaran IPAS, peserta didik diberikan sebuah permasalahan besar terkait tentang Masalah-masalah dan isu yang ada di Indonesia secara nasional. Salah satu permasalahannya adalah tentang keadaan geografis Indonesia dan permasalahannya (TP 1), menurut Città *et al.* (2019) tentang keterampilan berpikir komputasi.

Pada kegiatan dekomposisi, siswa membuat wadah monopoli, menganalisis dan mencetaknya dan algoritma dengan mengukur sesuai dengan kebutuhan yang disepakati secara sebelumnya bersama-sama di kelas, menempelkannya dalam kertas berukuran 60 cm x 60 cm. mengisinya dengan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia, kemudian menguraikan menjadi kotak-kotak kecil dan menyusunnya dalam sebuah kertas milimeter. Beberapa tantangan yang ditemukan saat penerapan media Monopoli di antaranya peserta didik harus mampu menakar skala -skala peta Indonesia yang akan digambar dan dituangkan ke dalam kertas landasan monopoli. Siswa paham dulu dengan makna skala, seperti skala peta Indonesia 1 : 5.000.000, kemudian mereka menguraikan peta tersebut menjadi kotak - kotak kecil , mereka juga harus paham tentang garis lintang dan garis bujur. Karena mereka baru dalam pembuatan media ini, diperlukan penjelasan yang detail dari guru terkait penugasan yang diberikan dalam kelompok. Hasil dari proses ini sebanyak 6 kelompok mampu membuat peta Indonesia ke dalam wadah monopoli dan mampu berpikir komputasi dalam membuat peta keadaan geografis Indonesia.

Keterampilan selanjutnya adalah keterampilan kreatif yaitu kelancaran berpendapat dalam memaparkan, keluwesan berpendapat dan menyajikan pemahaman konsep kondisi geografis indonesia yang terletak di antara dua benua dan dua samudra. Peserta didik pada tahap ini sangat

antusias mulai dari membat media monopoli hingga mereka bisa menyelesaikannya. Sebelum diterapkannya media, jumlah siswa yang kreatif hanya 21 orang siswa, setelah diterapkan penggunaan media Monopoli IKN, jumlah siswa yang kreatif sesuai dengan indikatornya sebanyak 85% atau 27 orang. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran mereka diberi sebuah tantangan untuk menyelesaikan sebuah misi dan kotak kotak kecil monopoli. Kemudian dadu dimainkan. Ketika bidak dijalankan dan dapat posisi kotak tertentu, mereka akan ada tugas seperti membuat pantun tentang keanekaragaman kekayaan Indonesia, menyelesaikan masalah matematis keadaan geografis skala dan beberapa tugas lainnya yang adapat meningkatkan rasa nasionalisme seperti soal soal pencipta lagu nasional.

Keterampilan yang paling signifikan naiknya adalah keterampilan *citizenship* dan *compasion*. Keterampilan *citizenship* (kewarganegaraan) merupakan hal penting diterapkan di sekolah indonesia yang ada di luar negeri. Ada 13 SILN di dunia yang memerlukan sebuah strategi bagaimana menciptakan rasa nasionalisme pada peserta didik. Hasil penerapan sebelum diterapkan media berada pada angka 50% dan setelah diterapkan media berada pada angka 95%. Angka ini naik secara singnifikan, yaitu 45%. Nasionalisme adalah sebuah ideologi yang berdasarkan rasa cinta terhadap tanah kelahiran. Rasa cinta dalam nasionalisme akan mewujudkan sikap untuk memperjuangkan kepentingan bangsa atau negara. Media Monopoli IKN efektif dalam meningkatkan *citizenship* peserta didik berkebangsaan Indonesia di luar negeri.

Menurut Teori Hans Kohn, nasionalisme merupakan suatu pemikiran yang mengembangkan keyakinan dan keteguhan hati pada seseorang bahwa kesetiaan terbesar mesti diberikan untuk negara dan bangsa. Berdasarkan teori ini dapat dinyatakan bahwa menanamkan rasa nasionalisme kepada peserta didik merupakan hal yang sangat penting agar jika mereka besar nanti dapat mencintai dan setia kepada negara kesatuan republik indonesia. Hal ini harus ditanamkan saat mereka berada pada pendidikan dasar. Diperlukan media dan strategi inovatif guru agar rasa nasionalisme ini tercapai. Dengan menggunakan media ini ada 2 orang anak yang masih belum paham terhadap

rasa citizenship Indonesia. Setelah dilakukan wawancara terhadap 2 anak ini, ternyata orangtua mereka adalah warga Indonesia dan Malaysia. Ketika ditanya, apakah mereka ingin kembali ke negara Indonesia, mereka menyatakan bahwa mereka akan tinggal di Malaysia, karena di sini tanah kelahirannya. Dibutuhkan peran guru agar peserta didik dapat memilih kewarganegaraannya secara bijak ketika mereka sudah besar kelak. Harapannya, tentu mereka akan memilih warganegara Indonesia.

Keterampilan yang mengalami perubahan signifikan kedua adalah rasa *compassion* (rasa iba terhadap diri sendiri). Dalam ilmu psikologi dinyatakan bahwa keterampilan *compassion* dikategorikan sebagai aksi daripada emosi. *Compassion* menggabungkan sikap kepedulian, bagaimana berempati empati kepada orang lain, dan kasih sayang.

Seseorang dengan *compassion* akan membantu meringankan beban yang dirasakan orang lain. Sebelum diterapkan media rasa *compassion* ini berada pada angka 60%, dan setelah diterapkan media berada pada angka 85%. Penerapan media Monopoli membutuhkan kerjasama, dan pasti ada menang dan kalah, selanjutnya dalam permainan ini ada yang menang dan ada yang kalah. Peserta didik mengalami perubahan yang signifikan karena mereka berinteraksi dengan teman 1 tim, muncul sebuah rasa untuk senasib dan sepenaggungan dalam kelompok. Mereka semuanya semangat dalam melaksanakan permainan, peranan guru sangat penting disini untuk menanamkan rasa menerima kekalahan dan berjiwa besar ketika kelompoknya kalah dalam permainan monopoli IKN. Akhirnya peserta didik yang kalah *legowo*, dan peserta didik dengan kelompok yang menang juga tidak boleh bereuforia berlebihan merayakan kemenangan kelompoknya, selebrasi yang berlebihan akan membuat suasana lainnya tidak nyaman. Berdasarkan pengamatan guru, media Monopoli IKN dapat meningkatkan rasa *compassion*, siswa kelompok yang kalah tidak menyalahkan diri sendiri, dan yang menang mampu menahan euforia kemenangan.

D. Penutup

Penerapan media Monopoli IKN (Indahnya Kebudayaan Nusantara) merupakan media yang valid berada pada angka 3,86 serta efektif dalam

meningkatkan keterampilan 7 C peserta didik dalam pembelajaran IPAS Topik Indonesiaku Kaya Raya materi keadaan geografis dan kondisi lingkungan sekitar. Respon guru dan peserta didik sangat bagus, dapat dilihat dari angket yang diberikan berada pada angka 3,86. Hasil wawacara dengan guru menyatakan bahwa media pembelajaran Monopoli IKN membuat peserta didik aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penerapan Media Monopoli IKN berpengaruh terhadap keterampilan 7C peserta didik. Keterampilan 7C yang sangat signifikan terjadinya kenakan yaitu *citizenship* dan *compassion*. Keterampilan *compassion* dari 60% siswa yang terlihat menjadi 85% jumlah siswa setelah diterapkannya media Monopoli IKN , dan keterampilan kewarganegaraan dari 45% menjadi 85%. Hal ini terjadi karena pengetahuan peserta didik SILN Kota Kinabalu masih relatif rendah, dan terjadi peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media Monopoli IKN.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah Indonesia Luar Negeri Kota Kinabalu yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian. Terimakasih kepada guru dan rekan sejawat yang bersedia sebagai Tim Observer dan pengambilan data dalam penelitian, kemudian tidak lupa pula kepada Ibu Prof. Dr. Nurhizrah Gistituati dan Prof. Yanti Fitria yang membimbing dalam penulisan artikel ini.

Daftar Referensi

- Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran: dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. Bandung: Refika Aditama
- Ayu Septiania, A., Annisa, R., Ardiany, M., & Salsabila Aprilia, N. (2019). *Laporan Skala Sikap Self-Compassion*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24546.07369>
- Città, G., Gentile, M., Allegra, M., Arrigo, M., Conti, D., Ottaviano, S., Reale, F., & Sciortino, M. (2019). The effects of Mental Rotation on Computational Thinking. *Computers & Education*, 141, 103613. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103613>

- Crockett, L. , J. I. , & C. A. (2011). *Literacy is not enough: 21st century fluencies for the digital age*. Corwin Press.
- Dhitasarifa, I., Yuliatun, A. D., & Savitri, E. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi di SMP Negeri 8 Semarang. *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
- Gistituati, N. (2017). Increasing Teacher Performance for School Quality Improvement. *Proceedings of the 9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*. <https://doi.org/10.2991/icset-17.2017.116>
- Gonick, L. S. (2006). *New Media and Learning in the 21st Century*.
- Hendrawan, A., Sucahyowati, H., Chayandi, K., Program Doktor Ilmu Manajemen UNSOED, M., & Pengajar Akademi Maritim Nusantara Cilacap, S. (2019). "Perilaku Organizational Citizenship Behavior (Ocb) dan Kelestarian Lingkungan". *Seminar Nasional Edusainstek*. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Mubarokah, H. R., Pambudi, D. S., Lestari, N. D. S., Kurniati, D., & Jatmiko, D. D. H. (2023). "Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa dalam Menyelesaikan Soal Numerasi Tipe AKM Materi Pola Bilangan". *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(2), 343. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i2.8013>
- Prastiyo, F. (2024). Media Bola Pancasila dengan Team Games Tournament dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 67–86. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1304>
- Pujiastuti, H., Utami, R. R., & Haryadi, R. (2020). "The Development Of Interactive Mathematics Learning Media Based On Local Wisdom and 21st Century Skills: Social Arithmetic Concept". *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(3), 032019. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/3/032019>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Rame N. Y. A. S. M. , Luvy S. Z. (2019). "Analisis Kemampuan Pemahaman dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pdda Materi Relasi Dan Fungsi". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). 209-219. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.95>

- Rosanti, A. O. (2024). Studi Literatur: Pengembangan Modul Computational Thinking Berbasis Quantum Teaching and Learning (QTL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Komputasi Siswa Kelas 4 SD Al Abidin Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Indonesia*, 2(2), 124-134.
- Safrizal, S., Yulnetri, Y., & Wulandari, N. (2023). Hubungan Kemampuan Literasi Digital Guru dengan Learning Loss pada Siswa Sekolah Dasar di Nagari Lima Kaum. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 829-842. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1147>
- SEAQIS. (2023). *Kecenderungan dan Isu Pembelajaran Sains Global*.
- Sofri Fikri Arif, D., & Nur Cahyono, A. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 3(1), 323-328.
- Suharti, S. H. (2020). *Strategi Belajar Mengajar* (1st ed.). Jakad Media Publishing.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

