

DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v4i4.800><https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 180/II Mulia Bhakti

Iif Pratiwi¹, Desinta Rasyani², Sumarni Umar Ahmad³

¹Universitas Merangin, Jambi, Indonesia, iifpratiwi1987@gmail.com

²Universitas Merangin, Jambi, Indonesia, desintarasyanirasyid@gmail.com

³Universitas Merangin, Jambi, Indonesia, sumarnispd611@guru.sd.belajar.id

Corresponding Author: iifpratiwi1987@gmail.com

Abstract: *The purpose of this research is to develop and test the effectiveness of the learning monopoly in improving the learning outcomes and learning activities of elementary school students in the science subject. In this research, the ADDIE model development is applied, there are five stages: analyzing, designing, developing, implementing and evaluating. The study was conducted by identifying learning needs and student characteristics. The design created a prototype of the educational monopoly media that was adapted to the science learning standards. In the development stage, the media was validated by experts and tested on four students. The research results showed that the Educational Monopoly learning media was included in the category of meeting the requirements, with an average feasibility level of 95%, 93% by media experts, 93% by material experts, and 100% by language experts. In addition, the media's feasibility level was high, having an average score of 80.56% for student responses (practical category) and 92% for teacher responses (very practical category). Student learning outcomes have been proven to be improved by the use of this media, as shown by the increase in the average score of 56 in the pre-test to 81.92 in the post-test, with a difference of 25.92 points and an N-Gain result of 0.56, which means that the use of this media is included in the fairly effective category. Most students have achieved a minimum mastery of 65, meaning that the media can help most students achieve their competencies. In addition, student learning outcomes have also improved. Educational Monopoly learning media is considered feasible, practical, and effective in improving student learning outcomes, with an average activity score of 3.54 on the minor scale trial and 3.60 on the binary scale implementation, each with an increase of 1.7%. Overall, Educational Monopoly has proven to be an alternative, innovative and interesting learning media because it has been proven to be feasible, practical, and effective in improving student learning outcomes and their activities in the science subject at the elementary school level.*

Keyword: *Learning Media, Educational Monopoly, Natural And Social Sciences (IPAS), Learning Outcomes, Student Learning Activities, ADDIE Model, Practicality, N-Gain.*

Abstrak: Pengembangan dan pengujian seberapa efektif monopoli pembelajaran pada peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar murid SD dalam mata pelajaran IPAS ialah tujuan dari riset ini. Di Riset ini, pengembangan model ADDIE diterapkan, terdapat lima tahapan yaitu menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Kajian dilakukan dengan pengidentifikasian kebutuhan pembelajaran dan karakteristik murid. Desain membuat prototipe media monopoli pendidikan yang disesuaikan dengan standar pembelajaran IPAS. Di tahap mengembangkan, media tervalidasi ahli dan diuji coba pada empat siswa. Hasil riset memperlihatkan bahwasannya media pembelajaran Monopoli Pendidikan termasuk ke kategori terpenuhinya syarat, dengan tingkat kelayakan rata-rata sebesar 95%, sebanyak 93% pakar media, 93% pakar materi, serta 100% pakar bahasa. Selain itu, tingkat kelayakan media menjulang tinggi, memiliki skor rerata 80,56% untuk respons siswa (kategori praktis) dan 92% untuk respons guru (kategori sangat praktis). Hasil belajar siswa telah terbukti dapat ditingkatkan dengan penggunaan media ini, seperti diperlihatkan dari meningkatnya nilai rerata 56 pada pra uji ke 81,92 pada pasca uji, dengan selisih 25,92 poin dan hasil N-Gain sebanyak 0,56, yang mengartika bahwasannya penggunaan media ini termasuk dalam kategori yang cukup efektif. Sebagian besar murid telah mencapai ketuntasan minimal 65, diartikan media dapat memperbantu sebagian besar murid mencapai kompetensi mereka. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat. Media pembelajaran Educational Monopoly dianggap layak, praktis, dan efektif dalam peningkatan hasil belajar murid, dengan skor aktivitas rerata 3,54 terhadap uji coba skala minor serta 3,60 implementasi skala binor, masing-masing dengan peningkatan 1,7%. Secara keseluruhan, Educational Monopoly telah terbukti menjadi alternatif media pembelajaran inovatif serta menarik dikarenakan terbukti layak, praktis, dan efektif dalam peningkatan hasil belajar murid dan aktivitas mereka di mata pelajaran IPAS di tingkat SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Educational Monopoly, IPAS, Hasil Belajar, Aktivitas Siswa, ADDIE, Kepraktisan, N-Gain.

PENDAHULUAN

Pendidikan membantu kemajuan bangsa secara strategis karena bukan saja peningkatan pengetahuan serta keterampilan, tetapi juga membentuk karakter murid kemandirian, dan kemampuan mereka untuk memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sosial mereka. Guru harus memiliki kemampuan untuk merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran secara sistematis dan mengoptimalkan berbagai aspek pembelajaran untuk memastikan bahwa siswa menerima pengalaman belajar yang bermanfaat. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah pengajaran yang sangat krusial di SD karena menggabungkan studi tentang fenomena alam dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Pembelajaran IPAS, bagaimanapun, masih menghadapi banyak tantangan. Beberapa di antaranya adalah materi yang tidak jelas, kurangnya fokus pengajaran pada pemecahan permasalahan, serta penggunaan alat pendukung pembelajaran yang buruk mengakibatkan murid susah memahami tentang materi berubah buruk serta berakibat kepada hasil belajar.

Menurut Arsyad (2021), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu menambah perhatian dan motivasi serta pemahaman murid mengenai materi yang diajarkan. Keterbatasan pemakaian alat bantu pembelajaran pada mata pelajaran IPAS menyebabkan murid kurang terlibat secara aktif pada proses pengajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari. Berakibat pada tingkat memahami murid terhadap materi kurang maksimal serta berakibat dengan minimnya hasil pengajaran yang diperoleh (Susanto, 2022).

Hasil observasi di SD Negeri 180/II Mulia Bhakti menunjukkan bahwa buku paket dan papan tulis masih menjadi media utama dalam proses pembelajaran IPAS. Tidak ada guru yang

telah membuat atau memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif yang menggabungkan ide belajar sambil bermain (*learning through play*) untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Kondisi tersebut berpengaruh pada minimnya motivasi belajar, partisipasi aktif serta antusiasme siswa. Data hasil ulangan harian memperkuat temuan ini: mayoritas murid kelas V belum memenuhi KKM sebesar 65, dengan tingkat ketuntasan belajar hanya 44%, dan 56% lainnya masih di bawah standar ketuntasan.

Berdasarkan masalah tersebut, inovasi pembelajaran harus dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa. Educational Monopoly, alat bantu pengajaran berdasar pada permainan yang diterapkan di materi struktur bumi dalam mata pelajaran IPAS, adalah alternatif yang dapat digunakan. Alat bantu ini dirancang mampu menciptakan suasana belajar interaktif, memberikan kesenangan, serta berpusat pada murid. Ini ditujukan pada peningkatan kemauan murid dalam belajar, mempermudah pemahaman konsep serta memberikan kesempatan siswa untuk latihan mandiri dengan soal melalui aktivitas bermain. Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa media pengajaran berdasar permainan monopoli edukatif mampu meningkatkan aktivitas, hasil pengajaran, dan motivasi murid di SD. Maka, tujuan dari riset ialah membuat alat bantu pembelajaran inovatif, menarik, serta efektif mendukung pelajaran IPAS di SD. Riset berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas 5 SD Negeri 180/II Mulia Bhakti."

Dari 25 siswa kelas V, hanya 11 (atau 44 persen) memenuhi KKM sebanyak 65 serta 14 (atau 56 persen) gagal memenuhi kriteria. Data menunjukkan bahwa siswa masih mencapai hasil belajar yang rendah. Berbagai faktor yang muncul selama proses pembelajaran memengaruhi kondisi ini. Beberapa di antaranya adalah perhatian rendah siswa saat kegiatan berlangsung dan kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan benar untuk membuat suasana belajar yang aktif, efektif, dan menarik. Murid dalam pengajaran IPAS kurang terlibat secara aktif serta kesulitan memahami konsep.

METODE

Riset mempergunakan metode R&D dengan tujuan penghasilan suatu produk pengajaran sekaligus pengujian tingkat kewajaran, kepraktisan serta keefektifannya sebelum diterapkan di proses pengajaran. Teknik R&D terpilih dikarenakan bukan saja terfokus pada mengembangkan produk, melainkan ke proses validasi dan penyempurnaan produk berdasarkan kebutuhan pengguna di lapangan sehingga mencipta produk yang bisa digunakan secara empiris (Sugiyono, 2023). Menurut Borg dan Gall (2003), riset serta pengembangan ialah proses tersusun yang dirancang pada pengembangan, memvalidasi serta menyempurnakan sarana edukasi agar sesuai dengan kepentingan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan metode R&D memungkinkan peneliti melakukan analisis kebutuhan, merancang produk, menguji kelayakan, serta mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan secara komprehensif. Proses pengembangan sistematis, komprehensif, dan fleksibel model ADDIE dipilih karena dapat diterapkan untuk mengembangkan produk pendidikan yang berbeda, seperti media, bahan ajar, strategi, dan metode pembelajaran (Branch, 2009). Selain itu, model ini memberikan langkah-langkah yang jelas dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Ini memudahkan peneliti dalam pembuatan media media pengajaran yang memenuhi kepentingan siswa (Molenda, 2015). Oleh karena itu, riset berjudul "Pengembangan alat bantu pengajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Pengajaran Murid di Pelajaran IPAS di Kelas 5 SD Negeri 180/II Mulia Bhakti" menggunakan model ADDIE untuk membuat media pembelajaran monopoli pada materi struktur lapisan bumi yang layak, praktis, efektif, inovatif serta atraktif sehingganya dapat memajukan hasil belajar murid dan aktivitas pembelajaran mereka.

Instrument penelitian teratapkan dalam pengumpulan pendataan secara sistematis dengan tujuan riset (Sugiyono, 2023). Alat yang dipergunakan di riset termasuk lembar observasi

kegiatan belajar, lembar validasi, daftar pertanyaan respons guru dan murid serta tes hasil pembelajaran. Secara keseluruhan, alat-alat ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur bagian seperti kepraktisan, kelayakan, dan keefektifan alat bantu pembelajaran monopoli yang dibuat.

Prosedur pengumpulan data yang diterapkan pada riset melalui sejumlah metode:

1. **Pengamatan Langsung/Observasi**, yaitu kegiatan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran di SD Negeri 180/II Mulia Bhakti untuk mengidentifikasi keadaan pengajaran, karakter atau sifat murid, selanjutnya berbagai problem fundamental dalam mengembangkan alat bantu pengajaran (Arikunto, 2021).
2. **Dokumentasi**, yaitu pengumpulan data berupa foto, video, serta dokumen pendukung lainnya selama proses penelitian berlangsung. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian sekaligus memperkuat hasil observasi dan implementasi media pembelajaran (Sugiyono, 2023).
3. **Instrumen validitas**, berupa lembar penilaian (angket) yang ditujukan ke pakar materi, pakar media, pakar bahasa, pendidik kelas V, serta murid untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan isi, tampilan, bahasa, serta aspek teknis media pembelajaran monopoli. Hasil penilaian dipergunakan sebagai landasan dalam melakukan pembenahan serta finalisasi produk tahap selanjutnya (Branch, 2009).
4. **Instrumen efektivitas**, yang terdiri atas: **Tes hasil belajar**, berupa 25 soal untuk tes awal serta tes akhir. Dengan penskoran 1 (benar), sedangkan skor 0 (salah). Instrumen ini digunakan pada mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran monopoli (Sudjana, 2019). b. **Lembaran observasi aktivitas belajar**, yang dipakai pada mengamati tingkat keterlibatan siswa selama proses pengajaran berlandaskan penilaian aktivitas ditentukan. Pendataan yang diperoleh menggambarkan tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan (Hamalik, 2019).

Selanjutnya data dikumpulkan, kemudian di analisis tujuannya melihat tercapai atau tidaknya riset. Dalam riset tersebut, analisis data dijalankan dengan penggunaan kombinasi perhitungan deskriptif kualitatif serta kuantitatif.

- a. Menggunakan perhitungan deskriptif kualitatif, hasil observasi, dokumentasi, saran validator, dan catatan lapangan diceritakan secara naratif. Tujuan analisis ini adalah untuk menggambarkan cara pengembangan, implementasi, dan perbaikan alat bantu pengajaran berdasarkan temuan penelitian (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Seluruh instrumen penelitian dirancang secara tersusun untuk mendapatkan pendataan yang valid, reliabel serta objektif terhadap tingkat kesesuaian, kepraktisan, maupun keefektifan alat bantu pembelajaran monopoli.
- b. Analisis deskriptif kuantitatif dipergunakan pada pengolahan data angka yang didapatkan dari hasil validator, angket responden guru serta murid, tes hasil belajar, serta lembar observasi aktivitas belajar. Data diperhitungkan menggunakan skala Likert lima tingkat, kemudian dikonversi ke dalam bentuk skor rata-rata dan persentase untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Analisis ialah tahapan pertama pembuatan alat bantu Pengajaran, targetnya untuk mendeteksi masalah dan kebutuhan pengajaran. Di kelas V SD Negeri 180/II Mulia Bhakti, analisis dilakukan melalui aktivitas observasi serta wawancara. Hasil pengujian

membuktikan bahwasannya kurangnya minat murid tentang pelajaran IPAS). Akibatnya, perolehan dari perhitungan belajar siswa menjadi lebih rendah. Keterbatasan perbedaan alat bantu pengajaran yang dipakai selama proses pengajaran memengaruhi kondisi tersebut. pendidik masih mempergunakan buku paket serta buku sedoman sebagai alat bantu utama, menggunakan video pengajaran sesekali, dan menghadapi keterbatasan sumber daya pendukung seperti proyektor dan perangkat suara.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagai salah satu solusi untuk masalah yang dihadapi, peneliti memilih untuk membuat alat pembelajaran yang berbasis permainan Monopoli. Alat bantu ini dibuat bukan saja untuk penyampaian modul IPAS, juga membuat pengajaran interaktif serta menyenangkan. Oleh sebab itu, diharapkan bahwa penggunaan alat bantu berlandaskan pada permainan Monopoli akan menambah motivasi, minat serta kephahaman murid tentang bahan ajar yang dipelajari.

2. Tahap Desain

Rancangan media pembelajaran Monopoli dengan tema "Struktur Lapisan Bumi" dirancang pada tahap desain. Rancangan ini berpusat pada siswa. Pada titik ini, dilakukan beberapa tugas penting, seperti yang berikut.

1. Pemilihan Materi

Bahan ajar dipilih yaitu pembelajaran Struktur Lapisan Bumi kelas 5 SD. Pemilihan materi disesuaikan kesenjangan antara kondisi saat ini dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Penyesuaian Materi dengan Media

Bahan ajar yang ditetapkan kemudian dimasukkan ke konsep mainan Monopoli. Melalui pengintegrasian tersebut, alat bantu tidak saja berfungsi sebagai penyajian materi, tapi mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mengesankan serta menyenangkan bagi peserta didik.

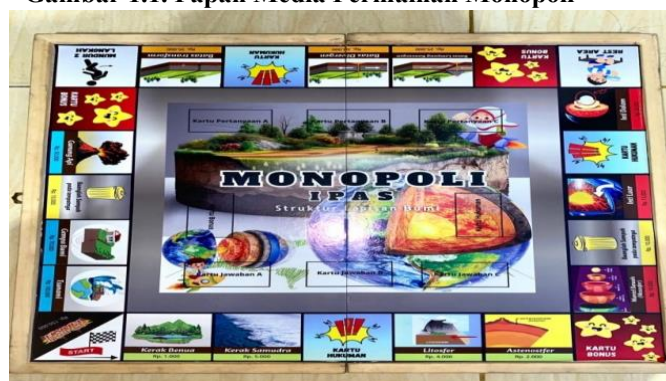
3. Penyusunan Instrumen Tes

Instrumen tes disusun guna menimbang/mengukur pencapaian murid sebelum dan sesudah pengajian alat bantu pengajaran. Tes diberikan dalam bentuk **tes awal** dan **tes akhir** yang meliputi beberapa soal, dengan penyusunan butir soal mengacu pada kompetensi pembelajaran serta indikator pencapaian yang telah ditetapkan.

4. Perancangan Media Permainan Monopoli

Media pembelajaran dirancang dalam bentuk papan permainan Monopoli dengan penampilan yang menyenangkan bagi murid SD. Proses pembuatannya meliputi penyusunan papan dasar, pemasangan engsel dan pengunci, serta penempelan desain permainan yang dibuat menggunakan aplikasi desain grafis. Adapun peralatan dan perlengkapan yang dipergunakan balok kayu, tripleks, engsel, pengunci, paku, dan stiker papan permainan. Seluruh komponen tersebut dirakit menjadi media pembelajaran Monopoli yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar 1.1. Papan Media Permainan Monopoli



Aplikasi Canva digunakan untuk mendukung permainan, dan media pembelajaran Monopoli terdiri dari empat jenis kartu yang dirancang dengan menarik. Salah satu komponen utama media tersebut adalah kartu pertanyaan yang memuat butir-butir soal tentang materi Struktur Lapisan Bumi. Kartu-kartu ini disusun secara bertingkat berdasarkan tingkat kesulitan soal, dan dirancang dalam format dua sisi untuk membuatnya mudah digunakan selama pembelajaran. Sebagai contoh, pengelompokan kartu pertanyaan adalah sebagai berikut.

1. **Kartu A (Mudah)**, berisi pertanyaan dengan tingkat kesulitan dasar yang bertujuan mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap materi.
2. **Kartu B (Sedang)**, memuat pertanyaan dengan tingkat kesulitan menengah yang dipergunakan dalam mengembangkan kemampuan murid dalam pemahaman konsep secara lebih mendalam.
3. **Kartu C (Sulit)**, berisi pertanyaan dengan tingkat kesulitan tinggi yang dirancang untuk menguji kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik terhadap materi secara lebih komprehensif.

Tujuan pembuatan kartu pertanyaan secara bertingkat adalah untuk memberikan tantangan belajar yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan membantu evaluasi pemahaman materi secara bertahap selama kegiatan pembelajaran.

**Gambar 1.2. Tampilan Kartu Pertanyaan
Kartu A Tingkat Kesukaran Soal Mudah**



Kartu B (Tingkat Kesukaran Soal Sedang)



Soal C (Tingkat Kesukaran Soal Sulit)



Gambar 1.3 Tampilan Kartu Jawaban

Kartu A (Tingkat Kesukaran Soal Mudah)



Kartu B (Tingkat Kesukaran Soal Sedang)



Kartu C (Tingkat Kesukaran Soal Sulit/Menantang)



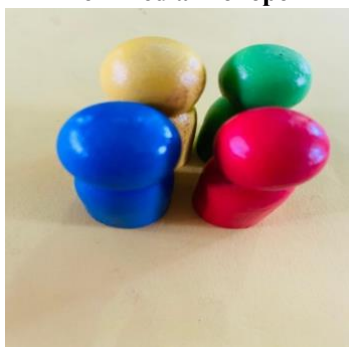
Kartu Bonus



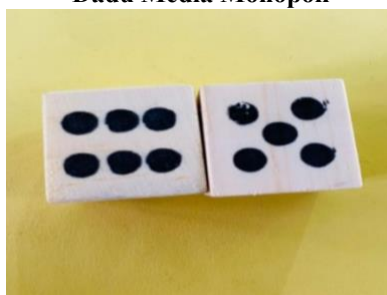
Kartu Hukuman



Pion Media Monopoli



Dadu Media Monopoli



Uang Mainan



Buku Panduan Media Permainan Monopoli



Buku Materi Pembelajaran Tentang Media Permainan Monopoli



3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Hasil dari analisis dan desain sebelumnya digunakan untuk menyempurnakan rancangan media pembelajaran Monopoli di tahap pengembangan. Media ini dibuat sebagai alternatif untuk mengatasi masalah dengan pembelajaran IPAS di SD Negeri 180/II Mulia Bhakti, terutama kurangnya minat dan prestasi siswa. Diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggunaan media berbasis permainan. Ini akan mengurangi kejenuhan siswa pada pemahaman materi. Media dibuat mempergunakan bahan yang mudah diperoleh, sehingga pengembangannya mudah dan hemat biaya. Meskipun ide dasar dari permainan Monopoli umumnya digunakan, media ini disesuaikan untuk tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

4. Tahap Implementasi

Alat bantu pengajaran monopoli diterapkan pada kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui seberapa efektif dan berguna media tersebut. Pada saat ini, pengujian dengan skala besar dilakukan di kelas 5 SD Negeri 180/II Mulia Bhakti, yang terdiri dari 25 siswa. Selama proses pembelajaran, siswa memainkan media Monopoli sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan, sedangkan guru melakukan pemantauan mengenai aktivitas belajar murid dengan alat bantu lembar observasi mencakup aspek keterlibatan, interaksi, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan permainan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, seluruh siswa mengikuti post-test untuk menakar kenaikan hasil pengajaran setelah menggunakan alat bantu Monopoli dibandingkan dengan hasil pre-test yang telah diberikan sebelumnya.

Hasil Angket Praktikalitas

Tabel 1.1 Hasil Angket Praktikalitas Media Peserta Didik

No	Pernyataan	Total Skor
1	Media Monopoli Mudah Digunakan Oleh Saya	94
2	Aturan Permainan Mudah Dipahami	112
3	Media Membantu Saya Memahami Materi IPAS	90
4	Media Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan	98
5	Waktu Bermain Media Monopoli Sesuai Dengan Kemampuan Saya	102
6	Media Mendorong Saya Untuk Aktif Bertanya Dan Berdiskusi	103
7	Media Mudah Dibawa Atau Disiapkan Oleh Guru	107
8	Media Meningkatkan Motivasi Belajar Saya	102
9	Media Membantu Saya Lebih Cepat Memahami Materi	102
10	Media Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Saya	97
Total Skor Diperoleh		100,7
Skor Maksimal		125
Persentase Praktikalitas		80,56
Kategori		Praktis

Sumber : Data Primer 2026

Semua siswa kelas V SD Negeri 180/II Mulia Bhakti menerima angket kepraktisan untuk mengetahui seberapa praktis pemakaian alat bantu Monopoli di pelajaran IPAS. Angket didistribusikan dengan tujuan menentukan kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar langsung peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 1.2
Hasil Angket Praktikalitas Media Guru

No	Pernyataan	Total Skor
1	Media mudah dipersiapkan sebelum pembelajaran	4
2	Media mudah digunakan saat mengajar	5
3	Instruksi dan aturan media jelas bagi guru	4
4	Media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	5
5	Media cukup menarik dan memotivasi siswa	5
6	Media tidak memerlukan waktu terlalu lama untuk digunakan	4
7	Media mudah disesuaikan dengan jumlah siswa	4
8	Media aman dan nyaman digunakan di kelas	5
9	Media efektif untuk membantu siswa memahami materi	5
10	Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa	5
Total Skor Diperoleh		46
Skor Maksimal		5
Persentase Praktikalitas		92
Kategori		Sangat Praktis

Derajat efisiensi alat bantu Monopoli Edukatif, berdasarkan tanggapan murid, mencapai rerata 80,56% dan termasuk klasifikasi praktis, menurut perhitungan pada tabel. Hasil memperlihatkan bahwasannya alat bantu pengajaran yang dikembangkan gampang dipakai, petunjuk jelas untuk digunakan, dan mampu membantu siswa mengikuti pelajaran dengan baik.

Namun, hasil penilaian kepraktisan, yang didasarkan pada jawaban guru, memperoleh nilai rata-rata 92 persen, dan tergolong kategori sangat simpel. Persentase tersebut memperlihatkan bahwasannya alat bantu Monopoli sangat gampang dipakai, sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan dapat membantu guru menyampaikan pelajaran secara lebih efektif dan menarik.

Media pembelajaran Monopoli Edukatif memenuhi kriteria praktis dan sangat praktis, menurut hasil penilaian siswa dan guru. Maka, bisa digunakan sebagai pengganti alat bantu pengajaran IPAS di SD karena mampu memfasilitasi pembelajaran yang lancar dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Efektivitas media pembelajaran **Monopoli Edukatif** ditinjau berdasarkan kenaikan hasil belajar dilihat dari nilai **awal tes** dan **akhir tes**. Hasil **pre-test** yang diberikan kepada 25 peserta didik menggambarkan nilai rerata adalah **56**, masih di bawah **ketuntasan** sebesar **65**. Artinya hasil ini mayoritas murid belum memenuhi ketuntasan sebelum dipergunakannya alat bantu pengajaran.

Sebelum digunakan pada pengujian skala binor, alat bantu Monopoli Edukatif diuji pada empat siswa dalam pengujian skala minor, dengan tujuan memperlihatkan seberapa mudah media digunakan dan bagaimana siswa berinteraksi selama pembelajaran, serta untuk mendapatkan masukan awal untuk membantu menyempurnakan media. Setelah perbaikan hasil dan saran para validator, media lalu digunakan ke pengujian skala besar.

Hasil akhir dari tes memperlihatkan kenaikan hasil belajar yang cukup besar dengan rerata 25,92 poin dari 56 pada awal tes 81,92 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Monopoli Edukatif terjadi peningkatan di pembelajaran IPAS.

Hasil analisis menggunakan N-Gain menunjukkan bahwa nilainya adalah 0,56, dengan kategori sedang. Hasil memperlihatkan bahwasannya media pembelajaran Monopoli Edukatif dianggap cukup efektif dalam peningkatan hasil belajar. Selain itu, dapat disimpulkan

bahwasannya alat bantu pengajaran bisa mempermudah murid dalam pemahaman IPAS secara baik karena mayoritas telah memenuhi Nilai Ketuntasan sebesar 65.

Tabel 1.3 Peningkatan Hasil Pre-Test dan Post-test

Aspek	Pre-Test	Post Test	Keterangan
Skor Benar Rata-Rata	14	20,14	Meningkat Signifikan
Skor Persentase Rata-Rata	56	81,92	Meningkat Signifikan
Skor Tertinggi	19	23	Meningkat Signifikan
Skor Terendah	9	18	Meningkat Signifikan
Ketuntasan	28% (7 Siswa)	100% (25 siswa)	Ketuntasan Meningkat Signifikan

Sumber : Data Primer 2026

Efektivitas Media Pembelajaran Ditinjau dari Aktivitas Belajar

Selain itu, metode pembelajaran monopoli edukatif dievaluasi dengan melihat apa yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Selama penggunaan media pembelajaran Monopoli pada materi Struktur Lapisan Bumi, pengamatan dilakukan oleh seorang pengamat. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas murid yang dirancang berdasarkan parameter aktivitas pembelajaran. teknik tersebut dipergunakan untuk mendapatkan data tentang keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Uji coba skala kecil dilakukan pada pertemuan pertama, dengan empat siswa sebagai sampel awal. Peserta didik memainkan media Monopoli Edukatif, menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS, dan berinteraksi dengan media sesuai dengan aturan permainan selama kegiatan berlangsung. Observer melihat bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, aktif, terlibat, dan bekerja sama. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menerima skor aktivitas belajar rata-rata 3,54 pada skala penilaian 1–4, tergolong sangat aktif. Hasil memperlihatkan alat bantu pembelajaran Monopoli dengan kemampuan untuk membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih interaktif sekaligus mengajak murid bergabung lebih inter aktif pada pembelajaran.

Alat bantu Monopoli digunakan di pertemuan kedua. Pengujian skala besar dilakukan dengan 25 siswa. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi. Setiap kelompok memainkan media secara bergiliran, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi sesuai dengan prosedur permainan yang telah ditetapkan. Selama kegiatan, pengamat terus menggunakan lembar observasi untuk mengukur keterlibatan, partisipasi, konsentrasi, dan interaksi antar murid.

Pengujian skala besar memperlihatkan skor aktivitas pembelajaran murid meningkat menjadi 3,60 dan tetap berada dalam kategori sangat aktif. Hasil uji coba skala kecil memperlihatkan bahwasannya pemakaian alat bantu Monopoli tetap mempertahankan bahkan menaikkan aktivitas pengajaran murid meskipun diterapkan pada siswa yang lebih banyak. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan skor sebesar 0,06 atau sekitar 1,7% dibandingkan dengan uji coba skal

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan pada kedua tahap pengujian, ditarik kesimpulan alat bantu pembelajaran Monopoli Edukatif sukses pada peningkatan efektivitas pembelajaran siswa serta meningkatkan interaksi mereka. Media ini juga memiliki kemampuan mencipta suasana akademik yang kondusif, kolaboratif, serta menyenangkan, yang membantu murid mencapai target pembelajaran IPAS.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Riset pengembangan menciptakan alat bantu pengajaran inovatif bernama Monopoli Edukatif untuk siswa kelas V SD Negeri 180/II Mulia Bhakti dengan materi Struktur Lapisan Bumi. Dengan menggunakan aplikasi desain digital, media pembelajaran ini disusun semenarik serta interaktif sehingga menyesuaikan kebutuhan murid SD. Produk yang dibuat terdiri atas papan mainan, pion, dadu, uang mainan, dan empat jenis kartu: pertanyaan, jawaban, bonus serta hukuman. Bahan yang digunakan sangat kokoh sehingga dapat digunakan kembali selama kegiatan pembelajaran.

Model ADDIE digunakan sistematis memastikan bahwasannya alat bantu dibuat berdasar atas tujuan pembelajaran, materi ajar, dan kebutuhan siswa. Hasil tervalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperlihatkan bahwasannya alat bantu pembelajaran Monopoli memperoleh rata-rata tingkat kesesuaian sebanyak 95%.

Pengujian kepraktisan juga memperlihatkan alat bantu pembelajaran Monopoli sangat praktis. Untuk kategori praktis, peserta didik memperoleh skor rata-rata 80,56%, dan guru memperoleh skor rata-rata 92 persen. Hasilnya memperlihatkan kemudahan media dalam penggunaan, dengan instruksi jelas, dan mendapatkan respons positif dari pendidik serta murid dalam pengajaran.

Dalam hal efektivitas, pemakaian alat bantu pembelajaran Monopoli telah terbukti terjadi kenaikan prestasi murid. Rerata sebelum tes meningkat dari 56 ke 81,92 pada tes setelahnya, dan nilai N-Gain sebesar 0,56 menunjukkan bahwa tes ini cukup efektif. Selain itu, mayoritas murid memenuhi batas ketuntasan sekolah. Ini menunjukkan peningkatan penguasaan materi IPAS.

Efektivitas media juga ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi memperlihatkan pengujian skala minor memiliki peningkatan aktivitas belajar dari rata-rata 3,54 menjadi 3,60 pada pengujian skala binor; tergolong sangat aktif. Riset memperlihatkan alat pembelajaran Monopoli dapat membuat kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Mereka juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif di setiap tahapan proses pembelajaran.

Hasil riset menggambarkan Monopoli Edukatif adalah alat bantu pengajaran yang layak, praktis serta efektif di pelajaran IPAS tentang Struktur Lapisan Bumi kelas 5 sekolah dasar. Kemudian, alat bantu ini dapat digunakan sebagai sarana alternatif yang membantu pembelajaran inovatif, kreatif, dan interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran, hasil belajar, dan aktivitas belajar yang dilakukan siswa.

Keterbatasan

Riset ini memiliki beberapa keterbatasan, yang perlu dipertimbangkan saat menginterpretasikan hasilnya. Berikut adalah beberapa keterbatasan tersebut.

Fokus penelitian terbatas. Studi ini hanya dilakukan di SD Negeri 180/II Mulia Bhakti, yang melibatkan 25 siswa jenjang 5. Maka, riset tidak bisa digeneralisasikan secara luas pada berbagai sekolah atau karakteristik siswa.

Jumlah materi yang terbangun yang terbatas Media pembelajaran monopoli hanya berkonsentrasi pada materi Struktur Lapisan Bumi. Karena itu, efektivitas media pada materi IPAS lainnya belum diketahui, dan penelitian lebih lanjut diperlukan.

Penelitian ini hanya mengukur pengaruh media dengan hasil belajar dan aktivitas belajar dalam waktu singkat karena pengujian media dilakukan dalam waktu yang terbatas. Akibatnya, pengaruh penggunaan media terhadap retensi belajar, peningkatan kemampuan berpikir, dan motivasi belajar dalam jangka panjang belum dapat dievaluasi secara menyeluruh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai ekspansi media pembelajaran **Monopoli Edukatif** pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 180/II Mulia Bhakti, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. **Guru**, dianjurkan memanfaatkan media pengajaran Monopoli Edukatif sebagai alat bantu alternatif media pengajaran mata pelajaran IPAS karena terbukti layak, praktis, serta efektif pada peningkatan hasil serta aktivitas belajar murid. Selanjutnya, guru terus melakukan pengembangan alat bantu pengajaran lebih inovatif, kreatif, tentunya sesuai dengan kemampuan murid supaya kegiatan pengajaran lebih interaktif, menyenangkan, berpusat pada murid.
2. **Sekolah**, Pihak terkait direkomendasikan mendukung pengembangan dan pemanfaatan alat bantu pengajaran inovatif melalui sarana, prasarana, serta fasilitas yang tersedia. Sekolah juga dapat mendorong guru untuk mengikuti pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional terkait desain dan penggunaan media pembelajaran sehingga kualitas pengajaran menjadi naik.
3. **Peserta Didik**, diusulkan mampu menggunakan alat bantu pembelajaran Monopoli Edukatif secara optimal sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan. Implementasi alat bantu ini disarankan bisa meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, kemampuan bekerja sama, dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS.
4. **Penelitian Selanjutnya**, diusulkan lebih dikembangkan lagi alat bantu pengajaran Monopoli mata pelajaran lain yang melibatkan jumlah subjek lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selanjutnya, riset selanjutnya lebih mengembangkan alat bantu pengajaran bentuk digital artinya terintegrasi teknologi sesuai dengan perkembangan pendidikan di era digital.
5. **Bagi Pengembangan Media Pembelajaran**, Alat bantu pengajaran masih bisa disempurnakan, baik dari aspek desain, variasi permainan, maupun fitur evaluasi pembelajaran. Pengembangan lebih lanjut diharapkan mampu menghasilkan media yang lebih interaktif, adaptif, dan dapat digunakan pada berbagai materi pembelajaran sehingga manfaatnya semakin luas dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kontribusi Author

Penulis bertanggung jawab secara penuh terhadap keseluruhan riset, dari merumuskan permasalahan, menyusun rancangan penelitian, pengembangan media pembelajaran Monopoli, mengumpulkan serta menganalisis pendataan, menginterpretasikan hasil riset, hingga penyusunan dan penyempurnaan naskah. Seluruh proses penelitian dilakukan oleh penulis dengan bimbingan dosen pembimbing, dan penulis menyatakan bahwa tidak terdapat kontribusi dari pihak lain sebagai penulis bersama dalam penyusunan artikel ini.

Acknowledgment (Opsional)

Penulis memuji rahmat, karunia, serta ridha-Nya yang telah memungkinkan penyelidikan ini dilakukan dengan baik. Selanjutnya berterima kasih kepada pembimbing, atas arahan, masukan, dan inspirasi yang disampaikan sehingga terselsainya riset ini. Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan pada Mulia Bhakti, Kepala SD Negeri 180/II, pendidik dan murid yang telah mengizinkan, berpartisipasi, dan mendukung penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada keluarga dan sahabat atas doa, perhatian, serta dukungan moral yang terus-menerus.

REFERENSI

- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. In *Tahun* (Vol. 4, Issue 1).
- Endang Mulyatiningsih.2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*

- Fentari, R. (2023). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe Picture And Picture. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Fitri Ghaniem, A. (2021). *Amalia Fitri Ghaniem, dkk. SD KELAS V* (Sandi S. Munawar, Ed.; Dwi Pajar Ratriningsih, Trans.; 1st ed.). Pusat Perbukuan. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Ilham, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5).
- Kartika, I. and A. Akbar. (2024). "Penggunaan Media Pembelajaran Mobuya (Monopoli Budaya) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Materi Kekayaan Budaya Indonesia." *Sebelas April Elementary Education 3.2: 136-145*.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Khairunisa. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Lorenza, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Inside Outside Circle (Ioc) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas Iv Sdn Gugus V Kecamatan Sutera. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Muafiah, A. (2020). *Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19*. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Nur Amelia, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(4).
- Nuridin. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Kesiapan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 247–254.
- Nurjanah, I., Aghtiar Rakhman, P., Hendra Cipta, N. (2023). Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Sultan Ageng Tirtayasa, U., Serang, K., & Banten, P. Pemanfaatan Media Permainan Monopoli Super Pintar (Monstar) Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif di Sekolah Dasar. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidiciplinary*, 1(2), 707.