

**PENGEMBANGAN MEDIA “ MONOPOLI MATERI KERAJAAN  
DI NUSANTARA” KELAS IV SDN TOLOGOMOJO**

Amelia Khoiriyah Rosyidah<sup>1</sup>, F. Shoufika Hilyana<sup>2</sup>, Erik Aditya Ismaya<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD Universitas Muria Kudus

<sup>1</sup>[ameliakhairiyahr26@gmail.com](mailto:ameliakhairiyahr26@gmail.com), <sup>2</sup>[farah.hilyana@umk.ac.id](mailto:farah.hilyana@umk.ac.id),

<sup>3</sup>[erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of learning innovation and the use of lecture methods that give the impression of monotonous learning. This learning atmosphere will make students bored more quickly. The level of student focus will also decrease when boredom arises. This study aims to test the validity and attractiveness of the monopoly media of the kingdom in the archipelago in science learning for grade IV. The place of this research was conducted at SDN Tlogomojo on February 2025. The subjects in this study were 7 expert validators, 1 class teacher, and 6 students. This study uses the R & D (Research and Development) method developed by Borg and Gall. Data collection instruments were obtained from interviews, observations, and questionnaires. Data validation uses data triangulation. The data analysis techniques used are qualitative data analysis and quantitative data analysis. The results of the study showed that the development of monopoly media carried out through the validation test stages, namely through the validation test of media expert I obtained a percentage of 98.33% which means very feasible, validation of media expert II received a score of 79.76% criteria "feasible", validation of media expert III with a percentage of 93.53% criteria "very feasible". The validation test of material expert I with a score of 97.2%, and validation of material expert II with a score of 98.6% category "very feasible". In addition, validation from language expert I obtained a percentage of 98.33% with the criteria "very feasible" and language expert II 94.16% with the criteria "very feasible". Teacher assessment obtained a percentage of 83.45% and the response of student interest in monopoly media was 87.90% "very interesting".*

*Keywords: Media Monopoly, Kingdom in the Archipelago, IPAS*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya inovasi pembelajaran serta penggunaan metode ceramah memberikan kesan pembelajaran yang monoton. Suasana pembelajaran tersebut akan membuat siswa lebih cepat bosan. Tingkat kefokusannya siswa juga akan berkurang ketika rasa bosan muncul. Penelitian ini bertujuan menguji validitas dan kemenarikan media monopoli kerajaan di nusantara pada pembelajaran IPAS kelas IV. Tempat penelitian ini dilakukan SDN Tlogomojo pada Februari 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah 7 validator ahli, 1 guru kelas, dan 6 siswa. Penelitian ini menggunakan metode R & D (*Research and Development*) yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Instrumen pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket. Validasi data menggunakan triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli yang dilakukan melalui tahapan uji validasi yakni melalui uji validasi ahli media I mendapatkan presentase 98,33% yang artinya sangat layak, validasi ahli media II mendapat skor 79,76% kriteria “layak”, validasi ahli media III dengan presentase 93,53% kriteria “sangat layak”. Adapun uji validasi ahli materi I dengan skor 97,2%, dan validasi ahli materi II dengan skor 98,6% kategori “sangat layak”. Selain itu validasi dari ahli bahasa I memperoleh presentase sebesar 98,33% dengan kriteria “sangat layak” dan ahli bahasa II 94,16% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian guru memperoleh presentase 83,45% serta respon kemenarikan siswa terhadap media monopoli sebesar 87,90% “sangat menarik”.

Kata Kunci: Media Monopoli, Kerajaan di Nusantara, IPAS

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dalam UU No.20/2003 tentang sistem pendidikan Nasional, adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Tujuan utama pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Widiyastuti et al., 2024). Perkembangan zaman yang pesat memberikan pembelajaran dalam dunia pendidikan untuk bisa terus beradaptasi, maka tidak asing bahwa kebijakan pendidikan terus mengalami perubahan dengan

tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Seperti perubahan kurikulum, kurikulum menurut Munandar (2017) merupakan sebuah peta yang kemudian dijadikan kompas dalam proses belajar mengajar terlepas dari bagaimana cara pendidik mengajar, namun tidak dikesampingkan bahwa kurikulum merupakan langkah kongkret dalam membentuk watak dan sikap anak didik. Kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan sejak dari Indonesia merdeka hingga sekarang. Saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang membebaskan guru untuk berinovasi dan menuntut kemandirian siswa dan guru dalam pembelajaran (Devi et al. 2023). Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan dalam

pembelajaran dan seorang guru dapat menyesuaikan pembelajaran dikelas agar kebutuhan pembelajaran dapat dipenuhi dan pembelajaran yang didapat lebih berkualitas. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi pembelajaran IPAS (Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk mendidik siswa agar terbekali kemampuan, minat dan bakat siswa (Ismaya et al., 2024). Dalam pembelajaran IPAS materi IPA maupun IPS cenderung kompleks terutama pada materi IPS lebih banyak bacaan karena usur dari pembelajaran IPS sendiri menyangkut sejarah, ekonomi, sosiologi, hukum dan politik, dan sebagainya. Menurut Syafitri et al. (2022) materi pelajaran IPS yang bertemakan sejarah, memerlukan metode yang membawa emosi peserta didik untuk bersimpati, empati, dan bahagia. Oleh karena itu dalam menggunakan metode pembelajaran, seperti pemilihan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran supaya hasil pembelajaran yang didapat sesuai dengan yang direncanakan.

Media pembelajaran yang baik akan mendorong peserta didik agar fokus pada materi pelajaran yang sedang disampaikan sekaligus membuat suasana kelas terasa lebih menyenangkan (Hilyana et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mempertahankan ingatan terkait materi pembelajaran yang disampaikan. Pemanfaatan media dapat membantu ahli dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan dan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Khoirun Nisa and Aditya Ismaya 2024). Adanya media dapat menjadi perantara dalam memaksimalkan dan mengefisienkan penyampaian materi kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian pada Selasa, 10 November 2024, peneliti mengumpulkan informasi terkait pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri Tlogomojo. Hasil yang didapat dalam proses pembelajaran rata-rata penyampaian materi yang dilakukan oleh guru masih monoton.

Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih dalam bentuk lisan atau metode ceramah. Siswa hanya dapat mendengar apa yang disampaikan guru, hal ini membuat siswa kurang terlibat aktif dalam belajar. Sekolah juga memiliki keterbatasan dalam fasilitas seperti kurangnya media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas, sekolah membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar yang dapat menyalurkan keaktifan para siswa. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, 66,7% siswa menyatakan bahan ajar yang digunakan oleh guru tidak menarik. Siswa menginginkan suasana pembelajaran yang berbeda. 100% siswa juga menyukai pembelajaran dengan metode bermain dan beraktivitas. Oleh karena itu untuk mengaktifkan semangat belajar siswa perlu adanya suatu inovasi dalam penggunaan media.

Penelitian sebelumnya oleh Nisa & Julianto (2020) bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk media monopoli sumber energi dan perubahannya pada kelas IV SD. Hasil yang

diperoleh media monopoli sumber energi dan perubahannya merupakan media yang valid dan layak untuk digunakan dan data kepraktisan dikategorikan sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al., (2021) pada pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong menunjukkan bahwa hasil akhir dari uji validasi dan respon peserta didik menunjukkan kategori sangat layak, monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

Adapun penelitian terdahulu dari Aslam et al., (2021) hasil penelitian pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS siswa kelas tinggi menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli menunjukkan presentase yang sangat tinggi masuk pada kategori sangat valid. Kemudian uji coba dilakukan pada

kelompok kecil yang berjumlah 4 orang masuk kategori sangat baik.

Dari permasalahan yang ada pada latar belakang peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli. Terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya mulai dari subjek, desain, komponen permainan monopoli, serta muatan materi yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menguji validitas Media Monopoli materi kerajaan di nusantara kelas IV SDN Tlogomojo, melalui validasi para ahli, respon guru serta siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Develovment* menurut borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017) yang memiliki 10 tahapan. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-7 yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian ini dilakukan di SDN Tlogomojo pada Februari 2025. Subjek dalam penelitian ini terbagi

menjadi dua yakni subjek validasi terdiri dari 7 validator ahli dan subjek uji coba yang terdiri dari 1 guru dan 6 siswa. Instrumen pengumpulan data diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket. Validasi data menggunakan triangulasi. Proses ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan meminimalkan ketidak jelasan dan makna ganda yang mungkin muncul selama pengumpulan dan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dalam bentuk narasi atau visual, seperti teks verbal atau gambar, yang tidak dinyatakan menggunakan angka atau huruf. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri Tlogomojo serta hasil angket kebutuhan siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai yang dapat diukur. Data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan dengan cara mencari presentase:

$$p = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kemudian dicari rata-ratanya dengan rumus (Riduwan 2011)

$$x = \frac{\sum xi}{N}$$

Keterangan :

$x$  = Nilai rata-rata

$\sum xi$  = Jumlah total nilai tiap data

$n$  = jumlah data

Hasil presentase yang sudah dicari rata-ratanya kemudian diidentifikasi, semakin tinggi presentase skor yang didapat maka tingkat kevalidan media juga semakin baik. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 kriteria penilaian validator ahli

| Presentase | Keterangan                             |
|------------|----------------------------------------|
| 81% - 100% | Sangat layak/ Sangat valid             |
| 61% - 80%  | Layak/ Valid                           |
| 41% - 60%  | Cukup layak/ Cukup valid               |
| 21% - 40%  | Belum layak/ Belum Valid               |
| 0% - 20%   | Sangat belum layak/ Sangat Belum Valid |

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### HASIL

Hasil pengembangan media pembelajaran ini adalah berupa produk dalam bentuk media pembelajaran monopoli yang siap untuk divalidasi. Validasi ahli

dilakukan untuk melihat validitas pembelajaran, isi, dan bahasa yang mencakup semua perangkat yang dikembangkan (Murni et al., 2022). Berikut adalah hasil penilaian para ahli:

#### A. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian validasi dari para ahli media I, II, dan III terkait kevalidan media monopoli kerajaan di nusantara diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian       | Ahli Media I | Ahli Media II | Ahli Media III | Rata-Rata |
|-----------------------|--------------|---------------|----------------|-----------|
| Tampilan              | 100%         | 80%           | 90%            | 90%       |
| Tulisan               | 95%          | 75%           | 100%           | 90%       |
| Bahasa                |              |               |                |           |
| Penggun               | 100%         | 84,30 %       | 90,60 %        | 91,63%    |
| aan Media             |              |               |                |           |
| Rata-rata Keseluruhan |              |               |                | 90,54%    |

Tabel tersebut menunjukkan bahwa kevalidan media monopoli kerajaan di nusantara dari segi tampilan memperoleh presentase 90% termasuk kriteria sangat layak karena di atas 80%. Pada aspek tulisan dan bahasa termasuk kriteria sangat layak dengan presentase 90%. Dalam aspek penggunaan media, dari 3 validator memperoleh hasil 91,63% yang artinya termasuk dalam kriteria sangat layak. Rata-rata

dari keseluruhan penilaian ahli media 90,54% artinya media sangat layak.

### **B. Validasi Ahli Materi**

Validasi materi digunakan untuk mengetahui kelayakan penyajian materi pada media monopoli kerajaan di nusantara. Hasil validasi dari 2 validator ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian       | Ahli Materi I | Ahli Materi II | Rata-Rata |
|-----------------------|---------------|----------------|-----------|
| Kelayakan Isi         | 100%          | 100%           | 100%      |
| Penyajian Materi      | 91,60%        | 95,80%         | 93,70%    |
| Kebermanfaatan        | 100%          | 100%           | 100%      |
| Rata-rata keseluruhan |               |                | 97,9%     |

Hasil penilaian ahli materi terkait kelayakan isi memperoleh hasil 100% atau sangat layak. Pada aspek kelayakan penyajian materi presentase yang diperoleh yakni 93,70% dengan kriteria sangat layak. Dari aspek kebermanfaatan presentase yang diperoleh 100% atau sangat layak. Adapun rata-rata hasil validasi ahli materi dari semua aspek diperoleh sebesar 97,90% yang artinya penyajian materi pada media monopoli kerajaan di nusantara sangat layak.

### **C. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi bahasa digunakan untuk mengetahui penilaian mengenai kebahasaan yang

digunakan pada pengembangan media monopoli. Hasil validasi yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Aspek Penilaian                           | Ahli Bahasa I | Ahli Bahasa II | Rata-Rata |
|-------------------------------------------|---------------|----------------|-----------|
| Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia | 95%           | 95%            | 95%       |
| Kesesuaian dengan tingkat peserta didik   | 100%          | 87,50%         | 93,75%    |
| Komunikatif                               | 100%          | 100%           | 100%      |
| Rata-Rata keseluruhan                     |               |                | 96,25%    |

Berdasarkan aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia presentase yang diperoleh adalah 95% yang artinya sangat layak. Pada aspek kesesuaian dengan tingkat peserta didik presentase yang diperoleh adalah 93,75% dengan kriteria sangat layak. Aspek komunikatif memperoleh presentase 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Adapun hasil rata-rata keseluruhan validasi oleh ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 96,25% termasuk dalam kriteria sangat layak

### **D. Penilaian Subjek Uji Coba**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui penilaian guru kelas dan siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran

monopoli kerajaan di nusantara yang dikembangkan. Hasil penilaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Respon Guru

| Aspek                | Presentase    | Kriteria              |
|----------------------|---------------|-----------------------|
| Penggunaan           | 87,5%         | Sangat Menarik        |
| Tampilan             | 83,33%        | Sangat Menarik        |
| Penyajian media      | 93,75%        | Sangat Menarik        |
| Penyajian isi/materi | 75            | Menarik               |
| Rata-Rata Penilaian  | <b>84,89%</b> | <b>Sangat Menarik</b> |

Penilaian respon guru terhadap media pembelajaran monopoli kerajaan di nusantara dari aspek penggunaan mendapatkan skor 87,5%. Dalam aspek tampilan skor yang diperoleh 83,33% artinya media monopoli kerajaan nusantara memiliki tampilan yang sangat menarik. Aspek penyajian media memperoleh presentase 93,75% termasuk dalam kriteria sangat menarik. Pada aspek kelayakan isi/ materi presentase yang diperoleh sebesar 75% termasuk kriteria menarik. Adapun rata-rata keseluruhan dari penilaian guru terhadap media monopoli kerajaan di nusantara yakni sebesar 84,89% atau sangat menarik.

Selain itu adapun respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran monopoli kerajaan di nusantara adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

| Aspek Penilaian       | Presentase Rata-rata | Kriteria       |
|-----------------------|----------------------|----------------|
| Penggunaan            | 83,33%               | Sangat menarik |
| Tampilan              | 95,83%               | Sangat menarik |
| Penyajian media       | 83,33%               | Sangat menarik |
| Rata-rata keseluruhan | 87,49%               | Sangat menarik |

Hasil rata-rata dari siswa kelas IV SDN Tlogomojo sebanyak 6 siswa menunjukan bahwa penggunaan media monopoli kerajaan nusantara sangat menarik dengan presentase yang didapat 83,33%. Pada aspek tampilan presentase yang diperoleh sebesar 95,83% termasuk dalam kriteria sangat menarik. Dari aspek penyajian media memperoleh presentase 83,33% dalam kriteria menarik. Adapun rata-rata keseluruhan penilaian siswa terhadap kemenarikan media monopoli kerajaan di nusantara adalah 87,49% masuk dalam kriteria sangat menarik. Dari hasil uji coba media memperoleh presentase sangat layak, jadi tidak perlu adanya revisi produk. Jika uji coba yang dilakukan menemukan kekurangan revisi produk perlu dilakukan, namun jika uji coba yang dilakukan tidak ditemukan kekurangan maka revisi produk tidak

perlu dilakukan (Shoufika Hilyana et al. 2023).

## **PEMBAHASAN**

Kevalidan media monopoli kerajaan di nusantara diperoleh melalui uji validasi dari beberapa validator ahli. Pada penelitian ini validitaor ahli terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan melalui saran atau masukan dari para ahli. Hasil validasi ini akan menghasilkan rekomendasi, komentar, dan masukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk menilai dan mengubah produk yang dikembangkan (Choirunnisa and Arini 2023). Saran dan masukan yang didapat akan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan supaya menjadi produk layak digunakan. Kegiatan revisi desain produk awal dilakukan agar produk yang dikembangkan benar-benar layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran (Naik et al. 2023).

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, tampilan produk media monopoli kerajaan di nusantara

memperoleh presentase 90% dengan kriteria sangat layak. Artinya tampilan pada media monopoli memiliki desain yang menarik. Dari aspek tulisan seperti pemilihan huruf, ketepatan pilihan bahasa, tata letak dan susunan huruf mendapatkan presentase 90% yaitu sangat layak, artinya keterbacaan teks dapat mudah terbaca sesuai anak usia kelas IV. Dalam penggunaan media memperoleh skor 91,54% dengan kriteria sangat layak, artinya penggunaan media monopoli kerajaan di nusantara mudah digunakan karena disertai buku panduan aturan dan cara bermain monopoli.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukan bahwa kelayakan isi pada media monopoli kerajaan di nusantara sesuai dengan capaian serta tujuan pembelajaran dengan rata-rata skor yang diperoleh yakni 100% termasuk dalam kriteria sangat layak. Dalam pembuatan media pembelajaran kelayakan isi perlu diperhatikan agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan isi materi pada pembelajaran, sehingga materi bisa pembelajaran dapat tersampaikan melalui media tersebut. Widiyanti & Wiarta (2021)

menyatakan kejelasan dan keterkaitan antara indikator pembelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, serta kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran yang terkandung di dalam media pembelajaran akan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. berdasarkan hasil penelitian, pada aspek penyajian materi skor yang diperoleh adalah 91,60% dengan kriteria sangat layak. Aspek kebermanfaatan media memperoleh kriteria sangat layak dengan skor 100%. Penggunaan media monopoli kerajaan di nusantara memberikan manfaat karena dapat membantu guru dalam proses pembelajaran serta siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar.

Adapun hasil validasi dari validator ahli bahasa terkait pengembangan media monopoli kerajaan di nusantara. Validasi bahasa terdiri dari tiga aspek yakni kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia, kesesuaian bahasa dengan tingkat peserta didik, serta komunikatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Mahesti &

Koeswanti (2021) pada aspek bahasa yang digunakan pada materi memiliki 2 indikator yaitu kesesuaian penggunaan bahasa pada materi dengan tingkat perkembangan peserta didik, bahasa yang digunakan bersifat komunikatif. Berdasarkan hasil penelitian kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat layak. Aspek kesesuaian bahasa dengan tingkat peserta didik mendapatkan presentase 93,75% termasuk kriteria sangat layak. Adapun aspek komunikatif yakni 100% atau sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian dari subjek uji coba, hasil penilaian respon guru kelas terhadap kemenarikan media pembelajaran monopoli kerajaan di nusantara pada aspek penggunaan mendapatkan skor 87,5% termasuk kriteria sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran sangat menarik apalagi terdapat buku panduan yang memberikan petunjuk permainan dan cara bermain. Pada aspek kemenarikan tampilan memperoleh presentase 83,33% dengan kriteria sangat menarik. Dari hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa media monopoli memiliki tampilan yang menarik dari segi gambar, desain komposisi dan pemilihan warna, serta keterbacaan teks yang digunakan. Aspek penyajian media monopoli kerajaan di nusantara memperoleh presentase sebesar 93,75% atau sangat menarik. Aspek penyajian isi/ materi presentase yang diperoleh sebesar 75% dalam kriteria menarik. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi pada pengembangan media monopoli kerajaan di nusantara menarik dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Dengan penggunaan media monopoli kerajaan di nusantara ini kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi. Mariana et al., (2024) menyatakan media pembelajaran yang dikemas dengan baik akan memberikan dampak positif dalam memajukan potensi siswa, sistem pengajaran dan pembelajaran yang diperlukan menggunakan alat bantu, salah satunya adalah menggunakan media permainan monopoli. Media monopoli dapat menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Respon siswa terhadap pengembangan produk media monopoli kerajaan di nusantara dari

aspek penggunaan sangat menarik dengan presentase yang didapat 83,33% dan pada aspek tampilan presentase yang diperoleh sebesar 95,83%. Dari aspek penyajian media memperoleh presentase 83,33% dalam kriteria menarik. Berdasarkan hasil angket respon siswa media monopoli kerajaan di nusantara sangat menarik dari segi tampilan, penggunaan, maupun penyajian media. Penyajian media yang inovatif dan memiliki tampilan desain yang menarik akan membuat siswa tertarik dengan media tersebut, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Mahesti & Koeswanti (2021) mengatakan media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan materi pelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cepat. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan tentunya dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta perubahan zaman sekarang. (Hasna Nur Alifah et al. 2023)

Dari penilaian para validator serta repospon guru dan siswa menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli materi

kerajaan di nusantara sangat layak/valid dan sangat menarik untuk dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya oleh Permatasari et al., (2024) menyatakan pengembangan media monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS Kelas 5 di SD Negeri 96 Palembang memenuhi kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan.

Penelitian terdahulu oleh Hikmah et al., (2023) juga menyatakan media monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Adapun penelitian terdahulu dari Ngilmiah et al., (2022), menyatakan inovasi media pembelajaran monopoli berbasis etnopedagogik dapat digunakan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan mengenalkan kearifan lokal.

Menurut Sihotang (2022) media pembelajaran monopoli melatih siswa dalam hal kreativitas, kerja sama tim, persaingan antar kelompok, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir kritis dan jiwa sportivitas.

Penggunaan media monopoli kerajaan di nusantara juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Guru dapat memperjelas penyampaian pesan kepada siswa melalui penggunaan media tersebut. Dilihat dari aktivitas siswa mereka sangat antusias belajar menggunakan media monopoli kerajaan di nusantara. Siswa terlihat senang dan sangat tertarik terhadap media tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran monopoli pembelajaran yang dihasilkan akan menjadi lebih berkesan, sehingga ingatan siswa akan bertahan lebih lama. Menurut Dwiqi et al., (2020) kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan kejelasan sajian materi akan mampu meningkatkan motivasi

### **E. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli yang dilakukan melalui tahapan uji validasi yakni melalui uji validasi ahli media I mendapatkan presentase 98,33% "sangat layak", validasi ahli media II mendapat skor 79,76% kriteria "layak", validasi ahli media III dengan presentase 93,53% kriteria "sangat layak". Adapun uji validasi ahli materi I dengan skor 97,2%, dan validasi ahli materi II

dengan skor 98,6% kategori “sangat layak”. Selain itu validasi dari ahli bahasa I memperoleh presentase sebesar 98,33% dengan kriteria “sangat layak” dan ahli bahasa II 94,16% dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian dari subjek uji coba terhadap kemenarikan media monopoli kerajaan di nusantara memperoleh presentase 83,45% dari guru. Adapun dari siswa sebesar 87,90% “sangat menarik”. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli kerajaan di nusantara sangat valid/ layak serta sangat menarik, sesuai dengan penilaian para ahli dan responden.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, and Asep Herry Hernawan. 2022. “Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(4):5877–89.
- Aslam, Aslam, Mimin Ninawati, and Anita Noviani. 2021. “Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi.” *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education* 4(1):35–43.
- Choirunnisa, Muflika, and Novanita Whindi Arini. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc ( Monopoly Social ) Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar.” *Research And Development Journal Of Education* 9(2):788–97.
- Devi, C. R., S. D. Permata, and ... 2023. “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi.” *Global Education Journal* 1(3):73–89.
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I. Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):33.
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, and Erik Aditia Ismaya. 2023. “Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD.” *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 1(3):103–15. doi: 10.54066/jikma.v1i3.463.
- Hikmah, Nurul, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Fitri Puji Astria. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(3):1809–22.
- Hilyana, F. Shoufika, Diana Ermawati, Lovika Ardana

- Riswari, Fatikhatus Najikhah, and Ahmad Hariyadi. 2024. "Upaya Meningkatkan Literasi Digital Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Brain Teaser." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Untuk Negeri* Volume 4.
- Ismaya, Erik Aditia, Imaniar Purbasari, and Frindy Putri Rahmawati. 2024. "Teacher Strategies in Instilling Students Social Attitudes Through Learning Natural and Social Sciences in Class IV Elementary School." *Teacher Strategies in Instilling Students Social Attitudes Through Learning Natural and Social Sciences in Class IV Elementary School* Vol.14 No.
- Khoirun Nisa, Umami, and Erik Aditya Ismaya. 2024. "Pengembangan Media Teka Teki Silang 'ASEAN' Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 06(02):13261–70.
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6(3):275–82.
- Mahesti, Ganes, and Henny Koeswanti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9(1):30.
- Mariana, Nina, Dessy Triana Relita, and Anna Marganingsih. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 9(1):99–109.
- Munandar, Arif. 2017. "Kurikulum Sebagai Jantung Pendidikan." Pp. 130–43 in *Aula Handayani IKIP Mataram*.
- Murni, Sri Utaminingsih, and Erik Aditia Ismaya. 2022. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Guru Kita PGSD* 6(4):471. doi: 10.24114/jgk.v6i4.38736.
- Naik, Siti, Tantri Nur, Zetti Finali, and Dyah Ayu Puspitaningrum. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya ( Mosida ) Berbasis Kearifan Lokal Jember." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 443–57.
- Nisa, Khoirun, and Julianto. 2020. "Pengembangan Media Monopoli Tentang Sumber Energi Dan Perubahannya Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol 8 No 4 (2020)):693–703.
- Permatasari, Intan, Lukman Hakim, Kiki Aryaningrum, and Teni Nurrita. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Penbelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar."

- Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 10(April):479–92.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Shoufika Hilyana, F., Mutiara DevyZ, Nor Ilma, Radhisya AdristiK, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan. 2023. "Pengembangan Media Mini Zoo Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 7 Kandangmas." *Jurnal Pendidikan IPA* 12(2):133–38.
- Sihotang, Nurhasanah. 2022. "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* 2(1):60–67.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Vol. 11. Bandung: ALFABETA.
- Syafitri, Mutia Ade, Muh. Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Peranan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan IPS Untuk Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(6):4411–14.
- Widiyanti, Ni Made Denna, and I. Wayan Wiarta. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021." *Journal for Lesson and Learning Studies* 4(1):21–25.
- Widiyastuti, Indry, Wawan Shokib Rondli, and Erik Aditia Ismaya. 2024. "Pengaruh Penerapan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi 'Norma' Kelas V Sekolah Dasar." *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(2):140–48.