



## Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keranu pada Materi Daerah Kebanggaanku Kelas V SDN Tandek Lombok Tengah

Dwi Shafira<sup>1</sup>, Nurul Kemala Dewi<sup>2</sup>, Aisa Nikmah Rahmatih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11731>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 31 Juli 2025

Accepted: 05 Agustus 2025

**Abstract:** This research is motivated by the lack of variety of learning media in social studies subjects which has an impact on the less than optimal learning process. This condition causes low student participation in the learning process. In addition, this research was also conducted to improve previous research related to the development of monopoly media. Keranu monopoly media discusses more specifically the cultural heritage in West Nusa Tenggara which is the difference between this research and previous research. The purpose of this research is to develop Keranu Monopoly media (archipelago diversity) on the material of my proud region of grade V SDN Tandek which is valid and practical. The type of research used is research and development (R&D) research using the ADDIE development model. The stages are as follows: 1. Analysis, is the initial stage carried out to identify the problem. 2. Design, namely the activity of designing the form or concept of the media product to be developed. 3. Development, is the stage of developing media according to the design, followed by validation by material experts and media experts. 4. Implementation, is the implementation stage where researchers conduct product trials on small groups and large groups. 5. Evaluation, in this stage, the researcher will evaluate the feasibility of the media that has been implemented through the suggestions and input obtained. The research location is at Tandek Elementary School with 21 fifth-grade students as research subjects. The instruments used in this study are validation sheets from material experts, media experts, teacher and student response questionnaires using a Likert scale of 1-5. The data analysis technique in this study is qualitative and quantitative descriptive data analysis. The results of this study indicate that the monopoly keranu learning media received a validity percentage of 95% with a very valid category by media experts and 95% with a very valid category by material experts. The practicality percentage is 90.6% with a very practical category from the results of small group tests, and 89% with a very practical category from the results of large group tests. Therefore, it can be concluded that the monopoly keranu learning media is suitable from the valid and practical aspects to be used as a learning medium for the material of my proud region of fifth grade at Tandek Elementary School.

**Keywords:** Monopoly Media Development, Monopoly Keranu, ADDIE Model.

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dilaksanakan untuk menyempurnakan penelitian terdahulu terkait pengembangan media monopoli. Media monopoli keranu membahas lebih spesifik terkait warisan budaya yang ada di Nusa Tenggara Barat yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Monopoli Keranu (keragaman nusantara) pada materi daerah kebanggaanku kelas V SDN Tandek yang Valid dan Praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian research

and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut: 1. Analysis, merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan. 2. Design, yaitu kegiatan merancang bentuk atau konsep produk media yang akan dikembangkan. 3. Development, merupakan tahap mengembangkan media sesuai dengan desain, diikuti dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. 4. Implementation, merupakan tahap pelaksanaan dimana peneliti melakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar. 5. Evaluation, tahapan ini peneliti akan melakukan evaluasi terhadap kelayakan media yang telah diterapkan melalui saran dan masukan yang di dapatkan. Lokasi penelitian yaitu di SDN Tandek dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 21 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert 1-5. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data dekskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli keranu mendapat persentasi kevalidan sebesar 95% dengan kategori sangat valid oleh ahli media dan 95% dengan kaegori sangat valid oleh ahli materi. Persentase kepraktisan 90,6% dengan kategori sangat praktis dari hasil uji kelompok kecil, dan 89% dengan kategori sangat praktis dari hasil uji kelompok besar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli keranu sudah layak dari aspek valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi daerah kebanggaanku kelas V SDN Tandek.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Monopoli, Monopoli Keranu, Model ADDIE.

## Pendahuluan

Kemajuan dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh pada penggunaan alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan (Yustiqvar, dkk., 2019). Motto (2019) kemajuan teknologi informasi telah berdampak pada penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. oleh karena itu peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu keatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Gawise, dkk., 2022)

Media berperan sebagai perantara bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami peserta didik (Hadisaputra, dkk., 2019). Sejalan dengan Istiningsih dkk., (2018), bahwa dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima dan mengingat materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS). Menurut Putri dan Citra (2019) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pelajaran wajib dan diajarkan dari tingkat dasar hingga menengah. Mata pelajaran ini memberikan pemahaman mengenai aspek sosial, ekonomi, politik, dan budaya yang membentuk masyarakat. Mata pelajaran sejarah dan ilmu sosial sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, terutama karena pendekatan pembelajaran yang belum bervariasi (Rahayu dkk, 2022).

Ilmu pengetahuan sosial memiliki beberapa tujuan utama, yaitu: (a) mengenal konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan

lingkungannya,(b) memiliki kemampuan dasar dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, pemecahan masalah, serta keterampilan dalam kehidupan sosial,(c) memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan(d) memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat yang beragam di tingkat lokal, nasional, dan global Sapriya dalam (Rosidah, 2016). Melihat tujuan yang terdapat pada Ilmu Pengetahuan Sosial, maka penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat memperjelas materi dan membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara konkret. Oleh karena itu, maka pembelajaran di sekolah harus dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Karena pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Menurut Yusnaldi (2023), hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Sciences*) adalah sebuah disiplin ilmu yang berfokus pada studi mengenai manusia, masyarakat, serta interaksi sosial di antara mereka. Ilmu sosial ini mencakup beragam bidang seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, dan psikologi sosial. Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa, masing-masing dengan kebudayaan lokal yang unik. Keberagaman budaya di Indonesia tumbuh dari keberadaan sekitar 633 suku bangsa yang tersebar secara heterogen di berbagai wilayah. Keberagaman ini melahirkan kekayaan nilai-nilai kearifan lokal yang membentuk karakter masyarakat indonesia sebagai masyarakat multikultural (Rahmatih dkk., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Tandek didapati bahwa guru kesulitan untuk mengadakan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS yang dimana mata pelajaran IPS mengandung banyak teori di dalamnya. Guru melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbantuan buku paket dan poster, dimana dalam pembelajaran tersebut peserta didik sedikit sekali terlibat selama proses pembelajaran. Namun, karena media tersebut berupa media yang sudah tersedia, maka tidak sesuai dengan materi yang ada di buku ajar. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media yang sesuai dengan materi atau topik yang ada dalam buku ajar.

Hasil pengamatan yang dilakukan saat proses pembelajaran terlihat bahwa siswa kurang terlibat dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan kurang adanya pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dimana didalamnya terdapat banyak kegiatan yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan diharapkan peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramdani, dkk, (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang konvensional membuat siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Monopoli. Monopoli merupakan salah satu permainan yang sudah mendunia. Media monopoli dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan efektif. Menurut Kurniawan (2020), dengan media monopoli peserta didik dapat bermain sekaligus belajar serta menumbuhkan motivasi mereka untuk memenangkan permainan dengan cara memahami semua materi yang ada pada media pembelajaran.

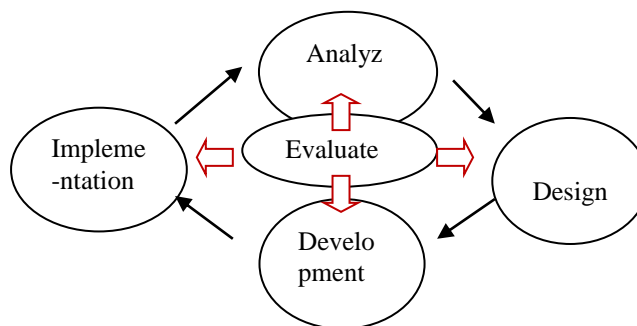
Kebaharuan dalam penelitian ini terletak pada bahan dan ukuran yang digunakan dalam membuat media monopoli. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adilah (2022) media monopoli di buat dengan ukuran 80x53 cm. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan bahan vinyl dengan ukuran yang lebih besar yaitu 2x2 meter untuk mempermudah peserta didik dalam penggunaannya. Bahan vinyl dipilih karena memiliki daya tahan yang lebih lama jika dibandingkan dengan bahan kertas yang digunakan dalam pembuatan monopoli pada umumnya. Penelitian ini juga dilengkapi dengan buku panduan yang berisi aturan permainan dan juga materi terkait warisan budaya yang ada di Nusa Tenggara Barat. Selain itu, materi yang digunakan juga berbeda,

yakni materi daerah kebanggaanku kelas V. Media monopoli keranu ini menggunakan desain visual yang menggambarkan rumah adat ketiga suku yang ada di Nusa Tenggara Barat pada bagian tengahnya. Selain itu pada setiap kotak yang ada dalam media monopoli keranu berisi berbagai kebudayaan dari ketiga suku tersebut (Sasak, Samawa, Mbojo). Dengan adanya Pengembangan Media Monopoli KERANU dapat menambah variasi media pada mata pelajaran IPS, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Keranu pada Materi Daerah Kebanggaanlu Kelas V SDN Tandek Lombok Tengah" untuk mengembangkan media monopoli keranu yang valid dan praktis.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). R&D adalah proses atau serangkaian langkah untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga dapat di pertanggungjawabkan. Penelitian ini mengadopsi model ADDIE Robert Marbe Branch seorang profesor di bidang pembelajaran, desain dan teknologi dengan tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*.



**Gambar 1.** Alur Tahapan ADDIE

Model ADDIE dipilih karena produk atau model yang dihasilkan dapat dipastikan valid karena dalam setiap tahapan harus berdasarkan analisis yang mendalam. Menurut Waruwu (2024), model pengembang ADDIE lebih sistematis dan juga terstruktur jika dibandingkan dengan model pengembangan lainnya.

Penelitian dilakukan di kelas V SDN Tandek yang terletak di Labulia, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 pada

semester genap. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V SDN Tandek. Sedangkan Objek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Monopoli Keranu (keragaman nusantara) pada materi Daerah Kebanggaanku.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan media monopoli keranu pada materi daerah kebanggaanku kelas V melalui uji kevalidan dan kepraktisan media. Uji kevalidan media di dapatkan dari uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan uji kepraktisan media di dapatkan dari hasil angket peserta didik yaitu pada uji coba kelompok kecil (6 orang siswa ) dan kelompok besar (15 orang siswa ) serta angket respon guru.

Teknik pengumpulan data penelitian di dapatkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif berupa saran dan komentar terhadap produk yang dikembangkan oleh ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui angket penilaian yang diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon guru dan siswa.

Analisis kevalidan data diperoleh melalui penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Konversi skala tingkat pencapaian kevalidan media monopoli keranu tercantum dalam Tabel 1 dan 2.

**Tabel 1.** Kategori Validitas Media Monopoli

Persentase	Kategori
86-100%	Sangat Valid
71-85%	Valid
65-70%	Cukup Valid
41-64%	Kurang Valid
25-40%	Tidak Valid

Sumber : Putri (2024)

Analisis kepraktisan data diperoleh melalui angket respon peserta didik dan guru. Konversi skala tingkat pencapaian kepraktisan media monopoli keranu dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 2.** Kategori Kepraktisan Media Monopoli

Persentase	Kategori
85-100%	Sangat Praktis
70-84%	Praktis
55-69%	Cukup Praktis
40-54%	Kurang Praktis
<40%	Tidak Praktis

Sumber : Rizki (2023)

Untuk menghitung rata-rata nilai, maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

## Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli keranu pada materi daerah kebanggaanku kelas V SDN Tandek Lombok Tengah yang valid dan praktis. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut tahapan yang digunakan dalam penelitian pengembangan model ADDIE.

### Analysis

Analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan di sekolah meliputi analisis kebutuhan siswa dan materi. Analisis masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran baik dari peserta didik maupun guru. Tahapan analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan juga wawancara dengan wali kelas V SDN Tandek. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diemukan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa banyak melakukan aktivitas yang melibatkan mereka secara langsung. Guru mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar utama, dan media visual berupa poster yang ditempelkan di kelas. Media tersebut kurang dalam memfasilitasi keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, menurut Wahyuni (2022), ketika siswa terlibat langsung dalam proses belajar, maka hal tersebut tidak hanya berperan dalam meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap pertumbuhan sosial emosional peserta didik.

Analisis selanjutnya adalah analisis peserta didik kelas V SDN Tandek yang diketahui bahwa peserta didik kurang mengetahui terkait warisan budaya yang ada di sekitar mereka, terutama warisan budaya yang ada di provinsi Nusa Tenggara Barat. Pemahaman terhadap warisan budaya lokal sangat penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta menjaga nilai luhur. Menurut Syahputra dkk., (2020) sejarah lokal merupakan media pembentuk memori kolektif dan identitas bangsa.

Ketiga analisis materi yang berkaitan dengan materi daerah kebanggaanku, merupakan muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang harus diketahui peserta didik agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap warisan budaya yang ada di daerah sekitarnya. Berdasarkan analisis ini maka perlu adanya bimbingan yang tepat digunakan sesuai dengan kebutuhan, peserta didik, dan materi daerah kebanggaanku. Media yang cocok digunakan yaitu



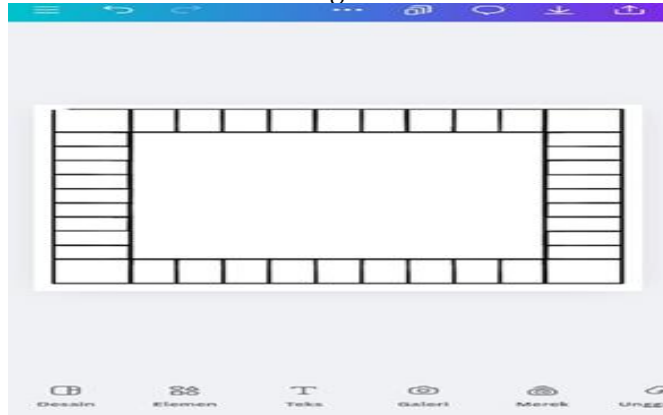
media monopoli keranu. Media ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih baru dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Lestari dkk.,(2021) media permainan monopoli dapat meningkatkan semangat, motivasi belajar serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran

### Design

Tahap desain yaitu kegiatan merancang bentuk atau konsep produk media yang akan dikembangkan. Menurut Setyosari, (2020) desain dilakukan atas dasar ketepatan, kecermatan, dan keahlian yang diterapkan dalam proses perencanaan untuk memecahkan suatu masalah. Dalam penelitian ini dilakukan perancangan konsep media monopoli keranu. Peneliti merumuskan bagaimana media monopoli keranu dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah terkait peningkatan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahapan ini media monopoli keranu dirancang sesuai dengan kebutuhan.

Media monopoli, buku panduan, kartu materi dan kartu soal di desain menggunakan aplikasi canva. Ukuran media monopoli keranu (keragaman nusantara) yang dibuat yaitu 2x2m. Ukuran ini dipilih agar media yang dihasilkan berukuran besar sehingga lebih jelas dilihat dan peserta didik lebih leluasa dalam memainkannya. Adapun bahan dari media monopoli keranu yaitu berbahan vinyl. Tahap desain ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang media monopoli keranu.

Media permainan monopoli keranu ini terbuat dari bahan vinyl sebagai media utamanya. Sedangkan buku materi menggunakan bahan *art paper glossy* pada sampul dan kertas hvs pada halaman isi. Adapun kartu soal dan kartu materi juga menggunakan bahan *art paper glossy*. Dadu yang digunakan dalam permainan terbuat dari kain flanel dengan ukuran 15x15cm.



Gambar 2. Prototype Media Monopoli

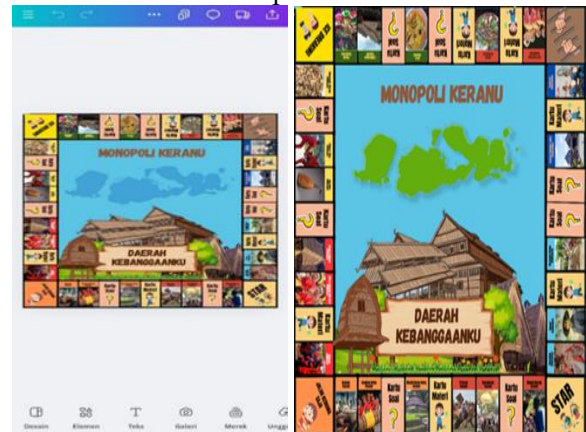
### Development

Pada tahapan ini, media mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dirancang pada tahap

desain. Setelah selesai dirancang yang dikembangkan dinamakan draf 1 yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan juga ahli materi. Menurut Nuryasmi dalam (Hidayati & Fauziah, 2023) validasi merupakan tahapan untuk memastikan bahwa suatu sistem atau proses berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan hal ini menjadi aspek yang sangat penting dalam berbagai bidang termasuk pengembangan produk.

Spesifikasi produk :

1. Ukuran media monopoli keranu yang dibuat yaitu 2m x 2m, kemudian dicetak menggunakan bahan vinyl.
2. Membuat sketsa monopoli



Gambar 3. Sketsa Media Monopoli

3. Pembuatan buku panduan (buku materi) menggunakan aplikasi canva, kemudian dicetak dengan ukuran A5 menggunakan bahan art paper glossy untuk halaman sampul dan kertas hvs untuk halaman isi.
- 4.





Gambar 4. Buku Panduan

5. Pembuatan kartu soal dan kartu materi menggunakan aplikasi canva lalu dicetak menggunakan bahan art paper glossy.



Gambar 5. Kartu Soal dan kartu materi

6. Dadu berbahan dasar kain flanel ukuran 15x15cm.



Gambar 6. Dadu Kain Flanel

Validasi dan revisi produk:

Menurut Nuryasmi dalam (Hidayati & Fauziah, 2023) validasi merupakan tahapan untuk memastikan bahwa suatu sistem atau proses berjalan sesuai dengan

tujuan yang telah ditetapkan dan hal ini mejadi aspek yang sangat penting dalam berbagai bidang termasuk pengembangan produk. Penilaian ahli media secara keseluruhan dari aspek tampilan, efisiensi, teknis dan bahan memperoleh persentase 95% dinyatakan sangat valid tanpa syarat revisi.

Adapun materi mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat valid pada aspek isi dan pembelajaran tetapi dengan syarat revisi pada bagian makanan tradisional dengan menambahkan kandungan gizinya. Hal ini bertujuan agar peserta didik mengetahui manfaat dari makanan tradisional yang ada di daerahnya. Selain itu Pada beberapa materi, ahli materi menyarankan untuk menambahkan informasi penting yang harus diketahui terkait budaya yang ada di Nusa tenggara Barat dan menghilangkan materi yang sekiranya tidak perlu dicantumkan dalam buku panduan dan kartu materi agar lebih mudah di pahami peserta didik.

### Implementation

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan uji coba penerapan produk media monopoli keranu di kelas V SDN Tandek yang melibatkan 21 siswa. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 6 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 15 siswa. Menurut Rayanto (2020), uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan penilaian apakah media yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan atau tidak. Jika pada uji coba kelompok kecil dikatakan praktis, maka dilakukan uji coba pada kelompok besar untuk menguji apakah media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	Total skor	Hasil persentase	Kriteria
Media	120	109	229	90,6%	Sangat Praktis
Materi	60	52			
Kemanfaatan	150	138			

Pada uji coba kelompok kecil dengan aspek media, materi dan kemanfaatan memperoleh hasil persentase kepraktisan media monopoli keranu sebesar 90,6% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan media monopoli keranu praktis untuk digunakan. Akan tetapi, salah satu butir angket dalam aspek penyajian materi ditemukan bahwa satu peserta didik memberikan skor 2 yang termasuk dalam kategori kurang baik. Hal ini menunjukkan terdapat persepsi bahwa penyajian materi belum sepenuhnya jelas bagi seluruh peserta didik. Meskipun demikian, lima peserta didik lainnya memberikan skor tinggi.

Perbedaan skor tersebut bisa disebabkan perbedaan cara peserta didik menangkap informasi yang bisa dipengaruhi oleh gaya belajar atau tingkat pemahamannya. Gaya belajar merupakan cara seseorang untuk menyerap, mengatur dan mengolah bahan pembelajaran.

Menurut Putri dkk., (2021), setiap siswa memiliki kemampuan yang bervariasi dalam memahami dan menangkap materi pembelajaran. Dalam menyerap pembelajaran, ada siswa yang menyerap dengan cepat, sedang dan ada pula yang membutuhkan waktu lama. Selain itu, siswa memiliki cara tersendiri dalam memproses informasi. Oleh karena itu peserta didik sering kali menggunakan strategi yang berbeda untuk memahami materi yang sama.

**Tabel 4.** Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	Total skor	Hasil persentase	Kriteria
Media	300	263	733	89%	Sangat Praktis
Materi	150	130			
Kemanfaatan	375	340			

Selanjutnya pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 89% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 89% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan uji coba tersebut, terdapat satu siswa yang memberikan skor sangat rendah yaitu 26 dari 55 yang jauh di bawah skor rata-rata siswa lainnya. Penilaian rendah yang diberikan tersebar pada semua aspek, termasuk skor 1 pada butir angket terkait dengan aturan permainan, kerja sama tim, dan kemanfaatan penggunaan media dalam mempermudah siswa memahami materi yang termasuk kategori tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa tersebut terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa siswa merasa kesulitan memahami aturan yang ada dalam media.

Selain itu gaya belajar juga dapat menjadi salah satu penyebabnya, beberapa siswa lebih cepat menangkap pembelajaran secara mandiri dan beberapa lagi lebih nyaman melalui kegiatan diskusi atau berkelompok. Seperti yang di katakan Hartiati (2015), dalam merespon informasi terdapat peserta didik yang lebih nyaman memprosesnya secara mandiri, sementara sebagian lainnya cenderung memahami informasi melalui diskusi dalam kelompok. Meskipun begitu, 14 siswa lainnya memberikan skor yang tinggi menunjukkan bahwa penilaian oleh satu siswa tersebut tidak mempengaruhi keseluruhan kepraktisan media secara signifikan. Tetapi hasil tersebut dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam proses pembelajaran.

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon Guru

Aspek	$\Sigma x_i$	$\Sigma x$	Total skor	Hasil persentase	Kriteria
Materi	15	14	38	95%	Sangat Praktis
Media	25	24			

Respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95% yang menunjukkan media tersebut praktis digunakan baik dari aspek materi maupun media. Dimana media ini sudah sesuai dengan karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana yang dikatakan Saragih (2018), bahwa dalam membuat media pembelajaran penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, memilih jenis media yang tepat dan relevan dengan materi pembelajaran, menerapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta mengetahui sumber atau asal media yang akan digunakan.

### Evaluation

Tahap evaluasi dalam penelitian ini mencakup pengelolaan data hasil penelitian serta penarikan kesimpulan akhir. Berdasarkan hasil evaluasi, media monopoli keranu memperoleh respon positif baik dari sisi tampilan maupun fungsinya dalam mendukung proses pembelajaran. Peserta didik menyatakan bahwa monopoli keranu menarik, menyenangkan, dan membuat mereka lebih senang belajar. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan konsep pendidikan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, hidup, dan bermakna (Palyanti, 2023).

Dari aspek validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase 95% dengan kategori sangat valid. Adapun aspek kepraktisan memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 95% yang menunjukkan media tersebut praktis digunakan baik dari aspek materi maupun media. Sedangkan dari hasil respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 90,6% untuk uji coba kelompok kecil dan 89% untuk uji coba kelompok besar dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan data validasi dan uji coba produk, maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli keranu dapat digunakan dalam proses pembelajaran kelas V sekolah dasar karena telah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Media monopoli keranu memiliki kelebihan karena berbentuk media permainan, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sistem dalam permainan monopoli juga mengharuskan semua siswa ikut serta dalam penggunaannya sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses



pembelajaran. Adapun kelemahan dari media monopoli keranu yaitu karena ukurannya yang besar, maka membutuhkan area kelas yang luas, sehingga sebelum di laksanakan proses pembelajaran, ruang kelas harus di tata terlebih dahulu.

## Kesimpulan

Media monopoli keranu dinyatakan valid digunakan berdasarkan hasil uji validasi ahli media dan ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Selain itu, pada uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 90,6% dan uji coba kelompok besar 89% dengan kategori sangat praktis.

Media monopoli keranu memiliki ukuran yang besar sehingga bisa dimainkan secara bersamaan oleh siswa dengan jumlah besar. Tetapi terkadang menimbulkan ketidakondusifan ruang kelas. Saran bagi peneliti selanjutnya agar membuat aturan tertulis terkait ketertiban saat penggunaan media monopoli. selain itu media monopoli keranu hanya membahas kebudayaan yang ada di Nusa Tenggara Barat saja, oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkannya dengan menambahkan budaya-budaya lain yang ada di Indonesia.

## Referensi

- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F.N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hartati, L. (2015). Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3).
- Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133-151.
- Istiningsih, S., Fauzy, M., & Nisa, K. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 5(1), 31-41.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10-15.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014-1026.
- Putri, D. M. P., Intiana, S., & Rahmatih, A. (2024). Pengembangan Media Diorama Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Pembelajaran Ips Kelas 4 Sdn 35 Cakranegara. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 500-511.
- Putri, R. A., Magdalena, I., Fauziah, A., & Azizah, F. N. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 1(2), 157-163.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49-54.
- Rahayu, N. M., Ruskandi, K., & Wahyudin, D. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 69-78.
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151-156.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.



- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizki, C., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 240-246.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2).
- Saragih, S. (2018). Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik. Tazkiya: *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1).
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94.
- Wahyuni, N. (2022). Strategi Efektif dalam Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan* (E-ISSN 2599-2260), 7(2), 34-41.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Yusnaldi, E., Aulia, D., Panjaitan, F., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Adelia, R. W. (2023). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32175-32181.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.