



Pengembangan Media Pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya Kelas IV SD

Umi Lina Adibatul Karimah ^{1*}, Muhamad Basori ², Nurita Primasatya ³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

ARTICLE INFO

Received: 6 July 2026
Revised: 31 July 2026
Accepted: 1 August 2026
Available online: 28 August 2026

* Corresponding author.
umilina2003@gmail.com

Keywords:

Learning Media,
Monopoly,
Ethnic and Cultural Diversity,
Natural and Social Sciences

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Monopoli,
Keberagaman Suku Bangsa dan
Budaya,
Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
(IPAS)

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students on the material of ethnic and cultural diversity caused by the absence of learning media used to help students understand the material. The purpose of this study is to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the MONDAE (Regional Monopoly) learning media to improve student learning outcomes. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which contains 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and evaluation. The research subjects included 27 fourth-grade students of SDN Tiron 4. Data collection was carried out using observation, interview, questionnaire, and test techniques. The results showed that the MONDAE (Regional Monopoly) learning media was very valid for use with a validation percentage of 76% from material experts with the category "valid", and 94% from media experts with the category "very valid". The practicality of the learning media obtained a percentage of 98% in the teacher response questionnaire with the category "very practical" and 96% in the student response questionnaire with the category "very practical". Students get an N-Gain value of 0.6250 or 62.50%, an average learning outcome of 85.75 and a classical learning completion percentage of 95% after using the MONDAE (Regional Monopoly) learning media with the category of "very effective". The results of this study prove that the MONDAE (Regional Monopoly) learning media is very valid, very practical, and very effective in improving student learning outcomes on the material of ethnic and cultural diversity.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya yang disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang memuat 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian memuat 27 siswa kelas IV SDN Tiron 4. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) sangat valid untuk digunakan dengan persentase validasi ahli materi 76% dengan kategori "valid", dan ahli media 94% dengan kategori "sangat valid". Kepraktisan media pembelajaran memperoleh persentase 98% pada angket respons guru dengan kategori "sangat praktis" dan 96% pada angket respons siswa dengan kategori "sangat praktis". Siswa mendapatkan nilai N-Gain 0,6250 atau 62,50%, rata-rata hasil belajar 85,75 dan persentase ketuntasan klasikal belajar 95% setelah menggunakan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) dengan kategori "sangat efektif". Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah)



Doi: <https://doi.org/10.24114/jt.v15i3.75768>

1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran yang sangat dalam menciptakan sumber daya manusia atau SDM yang berkualitas tinggi. Menurut Hamzah & Baalwi (2022) pendidikan dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dimiliki sehingga dapat pribadi yang lebih baik. Melalui pendidikan, siswa diharapkan dapat meningkat kemampuan yang dimiliki sehingga dapat menjadi bekal mereka dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi 3 jenis yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal merupakan salah satu pendidikan yang wajib dilakukan sebagai warga negara Indonesia. Menurut Syaadah, dkk (2023) pendidikan formal merupakan jenis pendidikan yang diselenggarakan secara sistematis dan berjenjang oleh lembaga resmi. Pelaksanaan pendidikan formal disesuaikan dengan peraturan serta pedoman yang dibuat oleh pemerintah, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan terarah dan terstandarisasi. Salah satu contoh jenjang pendidikan formal adalah Sekolah Dasar (SD).

Sebagai tahap pertama dalam pendidikan formal, Sekolah Dasar (SD) berperan penting sebagai landasan utama dalam mempersiapkan siswa menuju jenjang pendidikan berikutnya melalui pengembangan keterampilan yang mereka baik akademik maupun non akademik. Ketika menginjak jenjang ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan yang di miliki mulai dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Menurut Gulo & Harefa (2022) ketika menginjak sekolah dasar siswa sudah mulai secara terorganisir dan sistematis. Jean Piaget menjelaskan bahwa pada umumnya ketika menginjak sekolah dasar siswa berada pada rentang usia 7 sampai 11 tahun, di mana ketika menginjak usia tersebut perkembangan kognitif siswa berada pada tahap operasional konkret (Simanjuntak & Siregar, 2022). Salah satu karakteristik siswa pada tahap ini adalah memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi serta cenderung lebih mudah memahami konsep yang disajikan dalam bentuk konkret, kontekstual, dan dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari. Selain itu, siswa sekolah dasar cenderung aktif bergerak, senang bermain, bekerja sama dengan teman sebaya, serta menyukai kegiatan belajar yang melibatkan interaksi langsung. Karena masih berada pada tahap operasional konkret, menyebabkan siswa sekolah dasar cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dengan bentuk nyata dan mudah untuk dipahami. Menurut Fauzia, dkk (2025) karakteristik siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, senang belajar sambil bermain serta cenderung kehilangan konsentrasi menyebabkan metode pembelajaran yang bersifat monoton tidak efektif bagi mereka. Melihat keadaan tersebut mengharuskan guru untuk dapat memanfaatkan model, metode, dan media pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa agar kegiatan pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD). Menurut Oktavia, dkk (2025) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga siswa dapat mempelajari berbagai fenomena alam, hubungan antara makhluk hidup dengan sesama dan dengan lingkungan serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun anggota kelompok. Salah satu topik yang dibahas dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah keberagaman suku bangsa dan budaya. Dengan adanya pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat memahami keberagaman suku bangsa dan budaya yang membentuk identitas nasional bangsa Indonesia. Namun, karena topik tersebut melibatkan banyak konsep dan informasi yang harus dipahami menimbulkan tantangan baru bagi siswa.

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran topik keberagaman suku bangsa dan budaya di kelas IV SDN Tiron 4. Pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih didominasi dengan metode ceramah sebagai pendekatan konvensional, sementara itu pemanfaatan media pembelajar belum dilaksanakan secara optimal. Akibatnya kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung kurang variatif, membuat siswa lebih cepat bosan, dan kurang tidak mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Situasi tersebut mengakibatkan siswa menjadi pasif, di mana selama pembelajaran berlangsung mereka hanya mendengar materi yang disampaikan oleh guru dan mencatatnya pada buku tulis. Selain itu, ketika guru menjelaskan materi sebagian dari mereka memilih untuk melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman sebangku. Situasi tersebut sangat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai sepenuhnya. Terdapat beberapa siswa di kelas IV yang memiliki nilai belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hanya sebagian kecil siswa yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan sisanya belum memenuhi. Adapun nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan di SDN Tiron 4 adalah 75.

Menurut Daniyati, dkk (2023) media pembelajaran merujuk kepada sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari, dkk (2023) yang menyatakan bahwa dalam



kegiatan pembelajaran media dapat digunakan sebagai sarana yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat dengan mudah merangsang pemikiran kritis, membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, serta dapat mendorong perkembangan emosional siswa sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif. Di samping itu, menurut Surya, dkk (2023) salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang mendalam terkait materi yang dipelajari adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, sehingga memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dengan lebih optimal. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya dapat mendukung proses belajar mengajar tetapi juga membangun komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih aktif dan bermakna. Media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran berbasis permainan merupakan media yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam mendukung siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dirancang dengan memadukan materi pembelajaran ke dalam aturan, tantangan, dan aktivitas permainan sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan melalui pendekatan belajar sambil bermain. Media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan mengamati, berdiskusi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan sesuai dengan aturan permainan. Keterlibatan aktif tersebut dapat berkontribusi dalam peningkatan motivasi belajar, konsentrasi, dan kemampuan siswa menguasai materi yang dipelajari. Selain mengembangkan kemampuan kognitif, media pembelajaran berbasis permainan juga dapat mengembangkan sikap kooperatif, sportivitas, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi antar peserta didik. Penggunaan media ini sangat tepat untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar karena karakteristik mereka yang cenderung menyukai kegiatan yang menggabungkan unsur permainan dan belajar dengan cara praktik secara langsung. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mengoptimalkan hasil pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis permainan adalah monopoli. Media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran yang mengadaptasi permainan monopoli dengan memasukkan materi pembelajaran ke dalam kartu permainan. Penggunaan media pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, diskusi, dan bekerja sama dengan teman sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak berpusat pada guru. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, media monopoli juga dapat membantu menyajikan materi yang bersifat luas dan abstrak menjadi lebih konkret, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran telah dikembangkan dalam penelitian terdahulu dan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Kristin (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan hal itu, Andriana dkk., (2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran monopoli dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta meningkatkan semangat dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil kedua penelitian tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran monopoli dapat berkontribusi terhadap keberhasilan dan kelancaran proses pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, media monopoli pada penelitian terdahulu umumnya masih menggunakan konsep permainan papan dengan kartu pertanyaan atau informasi sebagai komponen utama. Pemanfaatan teknologi digital serta variasi kartu permainan yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan kepedulian siswa terhadap keberagaman budaya masih belum banyak diintegrasikan.

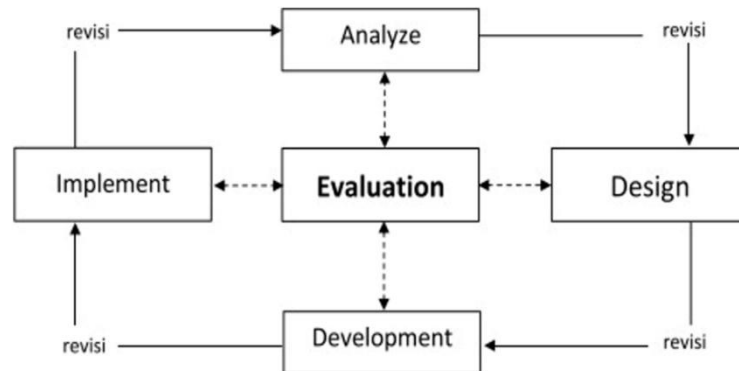
Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli yang memiliki kebaruan berupa integrasi permainan konvensional dengan teknologi digital melalui penggunaan QR Code yang terhubung dengan kuis interaktif dan materi digital. Selain itu, media yang dikembangkan dilengkapi dengan kartu tantangan, kartu aksi budaya, kartu pintar, dan kartu bonus budaya yang memiliki fungsi berbeda dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini juga menyajikan materi keberagaman budaya dari 38 provinsi di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik, makanan khas, dan bentuk budaya lainnya. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga memadukan aktivitas bermain, pemanfaatan teknologi digital, dan pengenalan keberagaman budaya Indonesia dalam satu media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan suatu inovasi pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif monopoli yang diberi nama MONDAE (Monopoli Daerah). Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiron 4 pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya.



2. Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)*. Menurut Waruwu (2024) penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* ialah aktivitas penelitian yang dilaksanakan dengan terencana, sistematis, serta berdasarkan pada hasil analisis masalah yang ditemukan yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah inovasi baru berupa produk atau model yang sesuai serta berguna untuk masyarakat yang dapat diperiksa kelayakan dan keefektifannya secara ilmiah. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap meliputi *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Tahap-tahap penelitian ADDIE

Sumber : (Siregar & Rhamayanti, 2025)

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Tiron 4. Subjek penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN Tiron 4 yang terdiri dari 27 siswa. Adapun pengumpulan data dilakukan selama proses penelitian pengembangan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) berlangsung mulai dari tahap analisis hingga tahap implementasi. Implementasi produk dibagi menjadi 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Kegiatan uji coba luas melibatkan 7 siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Sedangkan kegiatan uji coba luas melibatkan 20 siswa yang belum mengikuti uji coba terbatas sehingga tidak terjadi pengulangan subjek penelitian yang berpotensi menimbulkan bias. Terdapat 4 teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, dan tes (pre test dan post test). Angket validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian isi, penyajian materi, kebahasaan, dan pembelajaran, sedangkan angket validasi ahli media meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian, dan kualitas teknis. Angket respons guru dan siswa memuat aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, kemanfaatan, dan keterlaksanaan pembelajaran. Seluruh angket menggunakan skala Likert 5 poin, mulai dari skor 1 (sangat tidak setuju) sampai skor 5 (sangat setuju).

Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli, respons guru, dan respons siswa dihitung dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori validitas dan kepraktisan. Keefektifan media dianalisis menggunakan nilai pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa. Hasil pretest dan posttest, kemudian analisis menggunakan nilai rata-rata siswa, ketuntasan belajar klasikal, dan uji N-Gain. Nilai rata-rata siswa digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) digunakan untuk menentukan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan uji N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran monopoli. Keefektifan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) ditentukan dari besarnya persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) dengan kategori 0%-20% sangat tidak efektif, 21%-40% tidak efektif, 41%-60% kurang efektif, 61% - 80% efektif, dan 81% - 100% dengan kategori sangat efektif.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang diberi nama MONDAE (Monopoli Daerah). Berikut merupakan hasil dari 5 tahapan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Analisis

Pada penelitian pengembangan tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal penelitian dengan tujuan mengumpulkan dan menganalisis berbagai informasi mengenai permasalahan serta kebutuhan dalam pembelajaran yang akan dijadikan sebagai landasan pengembangan media pembelajaran. Tahap ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara. Terdapat 3 analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan dalam pembelajaran.

a. Analisis kurikulum

Tujuan pelaksanaan analisis kurikulum adalah menjamin kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan kurikulum yang digunakan di kelas IV SDN Tiron 4. Kegiatan observasi dan wawancara yang dilaksanakan memperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Tiron 4 menggunakan kurikulum merdeka. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) diselaraskan dengan capaian pembelajaran (CP), dan tujuan pembelajaran (TP) yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV.

b. Analisis karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan informasi tentang kondisi dan karakteristik siswa kelas IV SDN Tiron 4 yang akan menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). analisis ini dilaksanakan guna memastikan media pembelajaran yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan tahap perkembangan siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas IV pada umumnya berada pada usia antara 9 sampai 10 tahun yang masuk ke dalam tahap operasional konkret. Pada tahap perkembangan ini siswa cenderung memahami konsep dengan lebih efektif dengan melalui benda nyata, gambar, permainan, dan pengalaman secara langsung daripada penjelasan yang bersifat abstrak.

Berdasarkan data hasil kegiatan observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa mempunyai tingkat rasa penasaran yang tinggi dan semangat ketika mengikuti pembelajaran yang melibatkan aktivitas secara langsung. Siswa cenderung lebih aktif ketika diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok. Sebaliknya ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, sebagian besar siswa cenderung kehilangan konsentrasi, cepat merasa jenuh, dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Oleh sebab itu media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) sebagai solusi karena sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai permainan, bermain, bekerja sama, dan belajar melalui pengalaman langsung.

c. Analisis kebutuhan dalam pembelajaran

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan mengungkap berbagai hambatan yang muncul dalam selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil dari kegiatan observasi dan wawancara yang dilaksanakan mengungkap hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya tergolong rendah. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil kegiatan analisis yang dilakukan rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa aspek termasuk belum tersedianya media pembelajaran yang memadai dalam mendukung penyampaian materi secara aktif. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru sering kali menggunakan buku paket dan penjelasan secara lisan sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih berorientasi kepada guru sehingga siswa cenderung hanya memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan mudah kehilangan konsentrasi yang menyebabkan siswa kurang menguasai materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Hal inilah menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Desain

Tahap desain dimulai setelah proses analisis berhasil dilaksanakan. Tahap ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis.

a. Desain perangkat pembelajaran

Desain perangkat pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum merdeka. Adapun perangkat pembelajaran yang disusun mencakup modul, lembar kerja peserta didik (lkpd), soal pre test dan post test, bahan ajar, dan instrumen penilaian. Seluruh komponen perangkat pembelajaran disusun berdasarkan capaian pembelajaran (cp).

b. Desain media pembelajaran



Media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) didesain dengan berbantuan aplikasi canva. Terdapat beberapa komponen dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) yaitu papan permainan, kartu pintar, kartu tantangan, kartu bonus budaya, kartu aksi budaya, pion, dan dadu.

Pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan mengembangkan media pembelajaran yang telah didesain dan kemudian validasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Pengembangan media pembelajaran

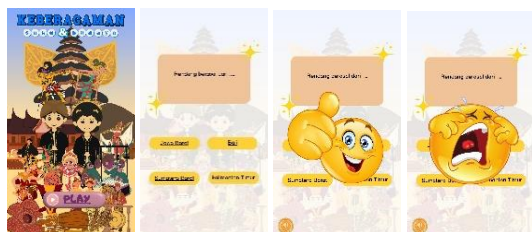
Pada tahap ini media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) yang telah dirancang direalisasikan sebuah menjadi produk yang siap untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 1. Media Pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah)

Produk	Keterangan
	Papan permainan MONDAE (Monopoli Daerah) merupakan komponen utama dalam permainan. Papan ini berbentuk persegi dengan ukuran 140cm x 140cm, dan dikelilingi oleh 48 kotak berbentuk persegi panjang. Bahan yang digunakan untuk membuat papan permainan adalah kertas carton dengan dilapisi stiker camel.
	Pion dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) digunakan sebagai penanda posisi pemain. Terdapat 5 pion dalam media pembelajaran ini dengan warna yang berbeda-beda. Pion ini terbuat dari bahan kayu.
	Dadu dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) digunakan untuk menentukan jumlah langkah pemain. Dadu ini berbentuk kubus yang memiliki 6 sisi dengan jumlah titik yang berbeda-beda dan terbuat dari bahan kayu.
	Kartu pintar dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) berisi pengetahuan tentang satu keberagaman suku bangsa atau budaya di Indonesia. Kartu ini berbentuk persegi panjang dan dicetak menggunakan kertas art paper.



Kartu tantangan dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) berisi kuis yang wajib dikerjakan oleh siswa setiap kali melangkah. Kartu ini berbentuk persegi panjang dan dicetak dengan menggunakan kertas art paper.



Kartu bonus budaya dalam pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa ketika menginjak kotak bonus budaya. Kartu ini berbentuk persegi panjang dan dicetak menggunakan kertas art paper.



Kartu aksi budaya dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) berisi tantangan yang wajib dilakukan oleh siswa ketika menginjak kotak aksi budaya. Kartu ini berbentuk persegi panjang dan dicetak menggunakan kertas art paper.



Buku pedoman penggunaan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) berisi tata cara penggunaan media pembelajaran mulai dari aturan permainan, komponen dalam permainan, dan cara menjaga media pembelajaran. Buku ini dicetak menggunakan kertas HVS ukuran A5.

b. Validasi ahli materi dan ahli media

Media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kegiatan validasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat validitas media pembelajaran sebelum diimplementasikan kedalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan guna mengetahui validitas materi keberagaman suku bangsa dan budaya yang digunakan dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 76%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan persentase tersebut termasuk ke dalam kategori valid. Hasil penilaian validasi ahli materi, materi yang dimuat dalam media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) sesuai dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran setelah dilakukan perbaikan pada produk. Ahli materi menyampaikan sejumlah saran dan komentar yang dapat digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Validasi ahli media dilaksanakan dengan tujuan melihat kualitas desain dan tampilan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). Hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 94%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan persentase tersebut termasuk kategori sangat valid. Hasil validasi ahli media ini menggambarkan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) memiliki desain yang menarik, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Walaupun mendapatkan kategori sangat valid, ahli media tetap memberikan saran dan komentar untuk menyempurnakan media pembelajaran. Saran dan komentar ini kemudian digunakan sebagai pedoman dalam menyempurnakan media sebelum implementasi ke dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahesti & Koeswanti (2021) yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli. Temuan dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran monopoli ditentukan oleh kesesuaian isi, kualitas penyajian, serta kemudahan dalam penggunaan media sehingga media monopoli dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini, di mana media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) dapat memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan. Selain memiliki desain yang menarik dan petunjuk penggunaan yang jelas, media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) dilengkapi dengan QR Code yang terhubung dengan beberapa kartu permainan. Inovasi tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena memadukan permainan monopoli dengan teknologi digital, sehingga media pembelajaran tidak hanya dinyatakan valid oleh para ahli, tetapi juga memiliki nilai tambah dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran materi suku bangsa dan budaya.

Implementasi

Tahap implementasi ialah tahap penerapan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Implementasi media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap implementasi memiliki tujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

a. Data uji kepraktisan media

Data uji kepraktisan media MONDAE (Monopoli Daerah) didapatkan dari hasil angket respons siswa dan angket respons guru. Berikut merupakan hasil dari angket respons siswa dan angket respons guru.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Guru dan Siswa

Jenis angket	Persentase	Kategori
Angket respons siswa uji coba terbatas	100%	Sangat praktis
Angket respons siswa uji coba luas	98%	Sangat praktis
Angket respons guru	96%	Sangat praktis

Dalam pelaksanaan uji coba terbatas angket respons siswa mendapatkan respons positif dengan persentase kepraktisan 100% dan mendapatkan kategori sangat praktis. Sedangkan pada kegiatan uji luas angket respons siswa memperoleh persentase kepraktisan sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Angket respons guru pada media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) mudah untuk digunakan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, menarik perhatian siswa, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tingginya respons positif dari guru dan siswa menunjukkan media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui aktivitas belajar sambil bermain.



Hasil temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrianadkk., (2025) yang mengembangkan media pembelajaran monopoli bermuatan kearifan lokal Sasambo. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan antusiasme siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Data uji keefektifan media

Keefektifan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) ditentukan oleh hasil belajar siswa. Terdapat 2 hasil belajar pada penelitian ini yaitu pre test yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media dan post test dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media. Berikut merupakan data dari hasil pre test dan post test yang telah dikerjakan oleh siswa pada kegiatan uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tabel 3. Hasil Pre Test dan Post test Siswa

Kegiatan	Pre test		Post test		N-Gain Score	N-Gain Score (%)
	Rata-rata	KBK	Rata-rata	KBK		
Uji coba terbatas	62,14	14,28%	85	85,71%	0,6332	63,32%
Uji coba luas	62,5	20%	85,75	95%	0,6250	62,50%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Pada kegiatan uji cobba terbatas, nilai rata-rata siswa meningkatkan dari 62,5 pada pretest dan 85,75 pada posttest. Selain itu, Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 14,28% pada kegiatan pretest dan 85,71% pada posttest mendapatkan kategori sangat efektif. Nilai N-Gain yang diperoleh pada kegiatan uji coba terbatas adalah 0,6332 atau 63,32%.

Hasil serupa juga diperoleh pada kegiatan uji coba luas di mana mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,6250 atau 62,50%. Nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan dari 62,5 pada pretest menjadi 85,75 pada posttest. Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) juga mengalami peningkatan dari 20% menjadi 95% dan mendapatkan kategori sangat efektif.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Penyajian materi melalui permainan memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, adanya soal, tantangan, dan aktivitas pada setiap petak permainan mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi, serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Kondisi tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) sangat efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan gagasan yang disampaikan oleh Choirunnisa & Arini (2023) yang mengatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar dan efektivitas pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang telah dikembangkan serta melakukan penyempurnaan berdasarkan hasil disetiap tahapnya. Evaluasi dilaksanakan secara formatif pada setiap tahap pengembangan melalui masukan dari ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi pada tahap implementasi melalui angket respons guru, angket respons siswa, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) dinyatakan dapat memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini ditunjukkan dari hasil persentase ahli materi yang memperoleh skor 76% dengan kategori valid, ahli media 94% dengan kategori sangat valid, rata-rata hasil angket respons guru dan siswa 97% dengan kategori sangat praktis, dan rata-rata hasil belajar siswa 85,75, skor N-Gain 0,6250 atau 62,50% serta persentase ketuntasan hasil belajar siswa 95% dengan kategori sangat efektif. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi keberagaman suku budaya kelas IV Sekolah Dasar serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) terbukti sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tiron 4 pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi materi dan validasi media yang mendapatkan persentase rata-rata validitas sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Siswa dan guru memberikan respons yang positif dalam penggunaan media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah). Rata-rata



angket respons guru dan angket respons siswa pada uji luas memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Hasil belajar siswa memperoleh skor N-Gain sebesar 0,6250 atau 62, 50%, dan rata – rata 85,75 dengan persentase ketuntasan sebesar 95% dan mendapatkan kategori sangat efektif. Dengan demikian media pembelajaran MONDAE (Monopoli Daerah) dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya diharapkan disarankan untuk menguji keefektifan media ini pada skala sekolah yang lebih luas atau mengintegrasikannya dengan platform digital interaktif.

Daftar Pustaka

- Andriana, R. I., Erfan, M., Handika, I., & Nurwahidah. (2025). Pengembangan Media Monopoli Bermuatan Kearifan Lokal Sasambo untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 26 Cakranegara. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8(1), 387-403. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5599>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk embelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 788-797. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fauzia, B. H., Primasatya, N., & Handayani, A. D. (2025). Implementasi Multimedia Interaktif Math Fraction Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Bulusari 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 448-454.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hamzah, L., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas IV MI Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 26-31. <https://www.jurnal.unusida.ac.id/index.php/jls/article/view/572/393>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (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), 30-39. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.33586>
- Oktavia, C., Zaman, W. I., & Basori, M. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Classpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 264-273. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1680>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Surya, N. F., Wenda, D. D. N., & Primasatya, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Paku Saraja Pada Materi Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 57-66. <https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1185>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125-131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

