

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI EDUKATIF (MONEDU) PADA MATA PELAJARAN
IPAS CERITA TENTANG DAERAH KU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS IV DI UPT SDN PLIWETAN**

Gading Aniswari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
Email: aniswarigading@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang kurang maksimal akan sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Siswa akan cepat bosan jika guru menggunakan pendekatan ceramah dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik akan cepat bosan ketika guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku modul dan LKS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU) dan untuk membuktikan media Monopoli Edukatif (MONEDU) dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di UPT SDN Pliwetan di kelas IV semester 2 pada materi "Cerita Tentang Daerahku". Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian. Dalam penelitian ini, model prosedural digunakan. Model yang digunakan adalah model ADDIE, yang merupakan pendekatan pembelajaran yang berbasis sistem. Validator ahli bahasa, media, dan materi, serta guru wali dan siswa kelas IV UPT SDN Pliwetan adalah subjek penelitian data. Data kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Saran dan masukan kualitatif diberikan oleh para ahli, guru, dan siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui angket guru, ahli media, dan bahasa, dan validasi. Hasil penelitian ini digunakan untuk menentukan kualitas seperti kevalidan dan kepraktisan produk dalam kegiatan pembelajaran bagi siswa. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket atau kuisioner, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi alat ahli bahasa, media, materi, wawancara, observasi, kuisioner, dan tes. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU), yang mendapatkan validitas ahli bahasa 82%, ahli media 86%, ahli materi 94%, dan ahli materi 94%. Analisis data kepraktisan untuk lembar angket respons guru 90% dan lembar angket respon siswa 98%. Hasil tes siswa pre tes dan pos tes juga menunjukkan efektivitas, dengan skor pre tes 56% dan skor post tes 87%, masing-masing Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran MONEDU layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran IPAS Bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku.

Kata Kunci: media pembelajaran; monopoli edukatif (MONEDU); IPAS

Article History

Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagiarism Checker No 8718146
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ABSTRACT

Learning that is less than optimal will greatly affect the level of student learning success. Students will quickly get bored if the teacher uses a lecture approach in learning. In addition, students will quickly get bored when teachers are not creative in using learning media that only use module books and LKS. The purpose of this study was to develop the Monopoly Educative (MONEDU) learning media and to prove that the Monopoly Educative (MONEDU) media can be used as a media for learning science at UPT SDN Pliwetan in class IV semester 2 on the material "Stories About My Region". Development research is a type of research. In this study, a procedural model is used. The model used is the ADDIE model, which is a system-based learning approach. Validators of language, media, and material experts, as well as homeroom teachers and students of class IV UPT SDN Pliwetan are the subjects of data research. Qualitative and quantitative data were used in this study. Qualitative suggestions and input were given by experts, teachers, and students, while quantitative data were obtained through teacher questionnaires, media experts, and language, and validation. The results of this study are used to determine the quality such as the validity and practicality of the product in learning activities for students. In this study, data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The instruments used in this study include language expert tools, media, materials, interviews, observations, questionnaires, and tests. The data analysis method used is the analysis of the validity data of the Monopoly Edukatif (MONEDU) learning media, which obtained a validity of 82% from language experts, 86% from media experts, 94% from material experts, and 94% from material experts. The analysis of practicality data for the teacher response questionnaire sheet was 90% and the student response questionnaire sheet was 98%. The results of the pre-test and post-test student tests also showed effectiveness, with a pre-test score of 56% and a post-test score of 87%, respectively. The results show that the MONEDU learning media is suitable for use in teaching and learning activities in the subject of Science Chapter 5, material Stories About My Region.

Keywords: *learning media; educational monopoly (MONEDU); IPAS*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Tetapi, media termasuk dalam kegiatan pembelajaran yang penting. Media berfungsi sebagai fasilitas untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Perjalanan sekolah ke sumber pembelajaran menjadi sangat penting karena kurikulum merdeka belajar saat ini digunakan. Sumber belajar seperti media pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di UPT SDN Pliwetan, ada beberapa hambatan dalam pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah. Salah satunya adalah keterbatasan dalam ketersediaan media pembelajaran. Proses pembelajaran guru masih berpatokan pada modul, buku paket, dan LKS IPAS. Media pembelajaran yang bervariasi diperlukan untuk menyampaikan materi dan meningkatkan pengetahuan siswa. Media pembelajaran yang menggabungkan ide bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan senang. Ini menghilangkan monotonitas belajar dengan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi pokok. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN

Pliwetan, peneliti mengembangkan media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU) pada mata pelajaran IPAS Cerita Tentang Daerahku.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN Pliwetan, tujuan dari pengembangan media Monopoli Edukatif (MONEDU) sendiri adalah untuk menentukan seberapa valid, efektif, dan praktis media MONEDU pada mapel IPAS Cerita Tentang Daerahku.

Keadaan di lapangan menunjukkan beberapa masalah. Di antaranya adalah guru yang selalu menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan buku modul dan LKS, suasana pembelajaran menjadi membosankan dan tidak ada media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal dapat dipengaruhi oleh masalah-masalah tersebut. Penulis terinspirasi untuk membuat media Monopoli Edukatif (MONEDU) karena nilai ulangan siswa di mapel IPAS rendah.

Pengembangan media Monopoli Edukatif (MONEDU) ini sangat penting bagi siswa karena akan memberikan pilihan media belajar baru yang sesuai dengan kurikulum merdeka, menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPAS BAB 5 "Cerita Tentang Daerahku" di kelas IV. Guru juga diharapkan dapat menggunakan media baru ini sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan efektivitas proses belajar mereka. Diharapkan guru dapat menyediakan media baru sebagai bahan ajar untuk mencapai tujuan pendidikan, meningkatkan proses pembelajaran di kelas, memberikan inspirasi dan referensi kepada guru untuk membuat media belajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Sedangkan bagi sekolah, dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan akreditasi sekolah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan peneliti informasi tentang bagaimana media pembelajaran yang mereka ciptakan efektif dalam pelaksanaan materi di Mapel IPAS Cerita Tentang Daerahku kelas IV. Dengan demikian, peneliti akan memiliki pengetahuan untuk mengembangkan media pembelajaran tambahan.

Terdapat keterbatasan dari pengembangan media Monopoli Edukatif (MONEDU) ini adalah media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU) ini terbatas hanya untuk materi IPAS kelas IV BAB 5 yaitu Cerita Tentang Daerahku, MONEDU kurang cocok digunakan siswa yang mempunyai tipe belajar auditori, penyajian materi dalam MONEDU hanya memiliki unsur visual. Biaya dalam Pengembangan Media Monopoli Edukatif (MONEDU) untuk materi IPAS kelas IV BAB 5 yaitu Cerita Tentang Daerahku menjadi faktor penghambat, terutama bagi peneliti yang memiliki keterbatasan anggaran.

Peneliti mengembangkan media Monopoli Edukatif (MONEDU) pada mata pelajaran IPAS "Cerita Tentang Daerahku" untuk siswa kelas IV agar belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan tidak mengantuk, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). R&D adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan, membuat, dan menguji sebuah produk. Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk membuat produk yang berguna yang akan membuat belajar IPAS lebih mudah dan menyenangkan. Model ADDIE, yang merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem, digunakan dalam pengembangan media Monopoli Edukatif (MONEDU). Model ini dikembangkan secara sistematis dan sesuai dengan dasar teoritis desain pembelajaran. Tahapan dalam penelitian ini yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan

Evaluation (Evaluasi). Validator ahli bahasa, media, dan materi, serta guru adalah subjek penelitian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah segala jenis alat komunikasi yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan untuk mendorong mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai cara untuk menyampaikan pesan informasi dari kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa dan pendidik.

Tahun akademik 2023/2024 peneliti melaksanakan penelitian pengembangan di UPT SDN Pliwetan. Bab 5 Cerita Tentang Daerahku adalah materi dari Media Monopoli Edukatif (MONEDU) di mapel IPAS ini. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU). Pada tahap analisis (*Analyze*), peneliti menganalisis karakter peserta didik, menganalisis kebutuhan pembelajaran dan ketersediaan maupun kebutuhan media pembelajaran di sekolah, menganalisis kurikulum yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran masih banyak kendala maupun kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik yakni di kelas belum terdapat media pembelajaran yang menarik, guru yang menggunakan metode ceramah dan terpusat dengan buku modul siswa maupun LKS saja dalam proses pembelajaran membuat peserta didik cepat bosan. dengan adanya media Monopoli Edukatif (MONEDU) dapat memperkuat penyampaian materi, dan mendidik peserta didik sehingga tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran sedang berlangsung karena media Monopoli Edukatif (MONEDU) mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Selanjutnya adalah analisis konten. Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang sesuai dengan media Monopoli Edukatif (MONEDU) yang dikembangkan dan disesuaikan dengan analisis kebutuhan pembelajaran meliputi Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka belajar. Materi yang dipilih untuk Media Monopoli Edukatif (MONEDU) ini yakni materi IPAS Bab 5 Cerita Tentang Daerahku.

Pada langkah selanjutnya dalam pengembangan Media Monopoli Edukatif adalah perancangan (design). Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah membuat rancangan desain dan mendesain komponen media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU). Ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain gambar media MONEDU dan menyesuakannya dengan karakter siswa. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU) pada Mapel IPAS Cerita Tentang Daerahku:



Pengembangan (development) adalah tahap ketiga, di mana media pembelajaran dibuat dan kemudian divalidasi. Ahli bahasa, media, dan materi terlibat dalam validasi hasil pengembangan media Monopoli Edukatif (MONEDU) pada pelajaran Ilmu IPAS. Pada fase pengembangan ini, desain yang sudah dibuat dibentuk menjadi produk yang dapat dilihat atau produk yang sebenarnya berdasarkan desain yang sudah dibuat. Berikut ini hasil validasi dari para ahli:

Tabel 1. Penilaian Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor
1	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	4
2	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik	4
3	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) menggunakan bahasa efektif dan efisien	5
4	Ketepatan dalam penggunaan kata pada setiap kalimat pada media Monopoli Edukatif (MONEDU)	4
5	Kalimat pada setiap pertanyaan pada media Monopoli Edukatif (MONEDU) bersifat komunikatif	4
6	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
7	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4
8	Bahasa yang digunakan dalam media Monopoli Edukatif (MONEDU) jelas	4
9	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI	4
Skor Total		41
Rata-rata		4,1
Persentase		82 %
Kategori		Sangat Valid

Hasil ahli bahasa mendapatkan skor 41 dengan rata-rata 4,1. Media Monopoli Edukatif (MONEDU) masuk dalam kriteria sangat valid, menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif. Maka, media layak diuji cobakan.

Tabel 2. Penilaian Ahli Media

No	Indikator	Skor
1	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) mudah digunakan	5
2	Keruntutan dalam mendesain media Monopoli Edukatif (MONEDU)	5
3	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) merupakan media belajar yang menarik	4
4	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) dapat menambah variasi dalam penyajian materi	4

5	Kesesuaian pemilihan warna pada media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU)	4
6	Ketepatan pemilihan gambar pada media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU)	4
7	Ketepatan pemilihan background pada media pembelajaran Monopoli Edukatif (MONEDU)	4
8	Petunjuk pada media Monopoli Edukatif (MONEDU) jelas	5
9	Ukuran media Monopoli Edukatif (MONEDU) standar	4
10	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain	4
Skor Total		43
Rata-rata		4,3
Persentase		86%
Kategori		Sangat Valid

Hasil ahli bahasa mendapat skor 43, dengan rata-rata 4,3. Media Monopoli Edukatif (MONEDU) masuk dalam kriteria sangat valid, menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif. Maka, media Monopoli Edukatif (MONEDU) layak diuji cobakan.

Tabel 3. Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi pelajaran dengan capaian pembelajaran (CP)	5
2	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran (ATP)	5
3	Kesesuaian materi dengan topik pembahasan	5
4	Meningkatkan minat belajar peserta didik	5
5	Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4
6	Ketersampaikan materi	4
7	Kejelasan alur materi pembelajaran	5
8	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik	5
9	Mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah	4
10	Meningkatkan keaktifan belajar peserta didik	5
Skor Total		47
Rata-rata		4,7
Persentase		94%
Kategori		Sangat Valid

Hasil ahli materi mendapat skor 47 dan rata-rata 4,7. Media Monopoli Edukatif (MONEDU) masuk dalam kriteria sangat valid, menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif. Maka, media layak diuji cobakan.

Tahap berikutnya adalah implementasi (implementation). Pada tahap ini, media Monopoli Edukatif (MONEDU) yang telah dikembangkan diujicobakan pada 23 siswa di kelas IV. Ada beberapa tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang tepat; seperti menguji kepraktisan dengan memberikan angket yang respon guru dan siswa; dan efektifitas dengan memberikan soal kepada siswa baik pre tes maupun post tes.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor
1	Kemudahan menyampaikan materi dengan menggunakan media Monopoli Edukatif (MONEDU)	4
2	Ketertarikan peserta didik pada media Monopoli Edukatif (MONEDU)	5
3	Pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli Edukatif (MONEDU) lebih efisien	4
4	Dengan menggunakan media Monopoli Edukatif (MONEDU) menjadi lebih mudah mengontrol siswa	4
5	Tampilan media Monopoli Edukatif (MONEDU) menarik motivasi siswa dalam belajar	5
6	Dengan menggunakan media Monopoli Edukatif (MONEDU) memudahkan siswa dalam memecahkan masalah	4
7	Kemudahan penggunaan media Monopoli Edukatif (MONEDU)	5
8	Media Monopoli Edukatif (MONEDU) membuat belajar menjadi menyenangkan	5
9	Dengan media Monopoli Edukatif (MONEDU) peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran	5
10	Waktu yang digunakan untuk menginterpretasikan media Monopoli Edukatif (MONEDU) cukup	4
Skor Total		45
Rata-rata		4,5
Persentase		90%
Kategori		Sangat Praktis

Dari tabel di atas hasil angket respon guru diperoleh hasil penilaian yaitu skor 45 dengan rata-rata 4,5. Dari hasil penilaian tersebut didapatkan bahwa media Monopoli Edukatif (MONEDU) yang dikembangkan berada pada kriteria sangat praktis digunakan.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

No Responden	Aspek yang dinilai										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48
2	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49

6	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
12	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
13	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48
14	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48
15	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	48
16	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	46
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
21	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah											1.127
Rata-rata											49
Persentase											98%
Kategori											Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas hasil angket respon siswa diperoleh hasil penilaian yaitu skor 1.127 dengan rata-rata 49. Dari hasil penilaian tersebut didapatkan bahwa media Monopoli Edukatif (MONEDU) yang dikembangkan berada pada kriteria praktis digunakan.

Tabel 6. Hasil Pre Test Siswa

No.	Nama	Skor	Klasifikasi
1	AVA	50	Tidak Tuntas
2	ASMP	40	Tidak Tuntas
3	AFZ	60	Tidak Tuntas
4	AHRA	80	Tuntas
5	ASA	80	Tuntas
6	AHA	50	Tidak Tuntas
7	ADP	50	Tidak Tuntas
8	CH	70	Tuntas
9	CA	70	Tuntas
10	DVL	60	Tidak Tuntas
11	DR	50	Tidak Tuntas
12	FGIF	40	Tidak Tuntas
13	JASB	50	Tidak Tuntas
14	KA	60	Tidak Tuntas
15	KAM	80	Tuntas
16	MIP	40	Tidak Tuntas

17	MT	60	Tidak Tuntas
18	NAP	30	Tidak Tuntas
19	RK	50	Tidak Tuntas
20	SN	60	Tidak Tuntas
21	VAQN	50	Tidak Tuntas
22	YAP	50	Tidak Tuntas
23	SFWA	60	Tidak Tuntas
Total Skor			1.290
Rata-rata			56
Persentase			56%

Tabel 7. Hasil Post Test Siswa

No.	Nama	Skor	Klasifikasi
1	AVA	80	Tuntas
2	ASMP	70	Tuntas
3	AFZ	80	Tuntas
4	AHRA	100	Tuntas
5	ASA	100	Tuntas
6	AHA	90	Tuntas
7	ADP	80	Tuntas
8	CH	100	Tuntas
9	CA	100	Tuntas
10	DVL	90	Tuntas
11	DR	80	Tuntas
12	FGIF	90	Tuntas
13	JASB	90	Tuntas
14	KA	80	Tuntas
15	KAM	100	Tuntas
16	MIP	70	Tuntas
17	MT	90	Tuntas
18	NAP	80	Tuntas
19	RK	80	Tuntas
20	SN	90	Tuntas
21	VAQN	90	Tuntas
22	YAP	90	Tuntas
23	SFWA	100	Tuntas
Total Skor			2.020
Rata-rata			87
Persentase			87%

Berdasarkan tabel Hasil Pre Test dan Hasil Post Tes siswa diikuti oleh 23 siswa. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Mapel IPAS yaitu 70. Hasil Pre Tes menghasilkan 18 siswa belum mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 5 siswa sudah mencapai nilai ketuntasan. Dengan jumlah skor 1.290, dan persentase 56%.

Setelah peserta didik menggunakan media Monopoli Edukatif (MONEDU) dan peserta didik mengerjakan soal Post Tes 23 siswa mendapatkan nilai tuntas. Dengan jumlah skor 2.020 dan persentase 87%. Setelah dihitung menggunakan rumus keefektifan dengan rumus dibawah ini:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor total} - \text{skor pre test}}$$

Tabel 8. Hasil Skor Kepraktisan

No	Nama	Post Tes	Pre Tes	Post - Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	AVA	80	50	30	50	0,6	60
2	ASMP	70	40	30	60	0,5	50
3	AFZ	80	60	20	40	0,5	50
4	AHRA	100	80	20	20	1	100
5	ASA	100	80	20	20	1	100
6	AHA	90	50	40	50	0,8	80
7	ADP	80	50	30	50	0,6	60
8	CH	100	70	30	30	1	100
9	CA	100	70	30	30	1	100
10	DVL	90	60	30	40	0,75	75
11	DR	80	50	30	50	0,6	60
12	FGIF	90	40	50	60	0,8333333333	83,33333333
13	JASB	90	50	40	50	0,8	80
14	KA	80	60	20	40	0,5	50
15	KAM	100	80	20	20	1	100
16	MIP	70	40	30	60	0,5	50
17	MT	90	60	30	40	0,75	75
18	NAP	80	30	50	70	0,714285714	71,42857143
19	RK	80	50	30	50	0,6	60
20	SN	90	60	30	40	0,75	75
21	VAQN	90	50	40	50	0,8	80
22	YAP	90	50	40	50	0,8	80
23	SFWA	100	60	40	40	1	100
Rata-Rata		87,82609	56,08696	31,73913	43,91304348	0,756418219	75,64182195

Berdasarkan tabel 8. hasil keefektifan media MONEDU menghasilkan N-Gain Score 0,75 dan N-Gain Score (%) 75,64. Sehingga media MONEDU yang dikembangkan berada pada kategori sedang.

Langkah selanjutnya adalah evaluasi (evaluation). Pada tahap evaluasi, peneliti mengelola data kuantitatif yang diperoleh selama tahap penerapan, yaitu data tes peserta didik dan angket respons guru. Data tes peserta didik dinyatakan efektif apabila hasil mencapai $G \geq 0,7$ dengan KKM 70. Data angket respons guru dan siswa dinyatakan praktis apabila hasil persentase minimal mencapai 70-84%, dan sangat praktis apabila hasil persentase minimal mencapai 85-100%,

berdasarkan persentase 56% dari data pre-tes siswa. Hasil persentase untuk angket respons guru adalah 90% dan angket respons siswa adalah 98%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa pengembangan media Monopoli Edukatif (MONEDU) pada mapel IPAS Cerita Tentang Daerahku untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di UPT SDN Pliwetan dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media Monopoli Edukatif (MONEDU) yang layak untuk pembelajaran siswa kelas IV di UPT SDN Pliwetan. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun jenis model yang digunakan adalah model ADDIE. Dengan 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian ini berupa media MONEDU yang mendapatkan validitas dari dan ahli bahasa, ahli media, ahli materi. Validasi media MONEDU dari ahli bahasa mendapatkan skor 82%, ahli media 86%, dan ahli materi 94% dan dapat dinyatakan sangat valid. Hasil uji kepraktisan di dapatkan dari angket guru dan siswa. Angket guru mendapatkan skor 90%, sedangkan angket respon siswa mendapatkan hasil 98% dan tergolong sangat praktis. Hasil uji keefektifan didapatkan dari hasil skor pre tes dan post tes siswa. Hasil pre tes mendapatkan skor 56%, sedangkan hasil skor post tes mendapatkan skor 87%. setelah di hitung dengan rumus N-Gain mendapatkan hasil 0,75 dengan efektifitas tinggi. Dari hasil tersebut media pembelajaran MONEDU dapat dikatakan layak dan dapat di implementasikan untuk kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS Bab 5 materi Cerita Tentang Daerahku. Penelitian ini dapat menawarkan beberapa saran kepada siswa. Misalnya, mereka disarankan untuk memaksimalkan penggunaan media permainan papan monopoli. Siswa dapat bermain permainan ini kapan saja mereka mau, bukan hanya di sekolah. Siswa diharapkan lebih semangat dan termotivasi untuk pergi ke kelas. Disarankan kepada guru wali kelas IV UPT SDN Pliwetan tentang proses pembelajaran IPS untuk menggunakan temuan penelitian ini sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami proses pembelajaran dengan lebih cepat, membuat penjelasan materi lebih mudah, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- (Sari, 2011) Sari, I. P. (2011). *Pengembangan Media Monopoli Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudukpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*.
- (Ernawati, 2018) Ernawati, F. (2018). Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma Negeri 10 Abdya. *Skripsi*, 1–62. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/6290/1/Nk.FitriErnawati.pdf>
- Riskiani, M. (2022). *Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Ips Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 3* <https://repo.undiksha.ac.id/11235/%0Ahttps://repo.undiksha.ac.id/11235/9/1811031276-LAMPIRAN.pdf>
- (ibnu haris, 2015). *Analisi Teknologi Acceptance Model (TAM) Terhadap Tingkat Penerimaan e - Learning Pada Kalangan Mahasiswa*, 3(2), 54–67. <http://repository.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- (Fajriyah, 2019) Ariyanto, B., Chamidah, A., Suryandari, S., & Wijaya Kusuma Surabaya, U. (2020). *Jurnal Pendidikan Dasar / p-ISSN*. 2(1), 85–99.

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Malikah. (2016). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri Dibimbing oleh. *Jurnal Kesehatan*, 1–8.
- Mukhtar, R. (2015). Radinal mukhtar. *Skripsi*. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/74>
- Richard oliver (dalam Zeithml., D. 2018). (2021). Jenis atau Desain Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Teori, A. D., & Moderasi, K. (2022). Kajian Teori شِ نلا ى. *Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:39)*, 12(1), 13–36. [http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab 2.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/1534/5/Bab%202.pdf)
- Iron Muntafiroh. (2011). Bab I Pendahuluan ى با حض خ. *Galang Tanjung*, 2504, 1–9.
- Rimbani, R. M. (2017). *Bab Iii Metodologi Penelitian [Pdf]*. 20–32. [http://repository.unpas.ac.id/32645/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/32645/5/BAB%20III.pdf)
- PRAYOGO, B. A. (2019). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–233. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- (Alkalah, 2016) Alkalah, C. (2016). 19(5), 1–23.