

## **PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KUIS PADA MATERI KERAJAAN YANG ADA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SDN BULU KEDIRI**

**Kartika Ratri Kawuri**

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
Alamat e-mail [kartika.17010644006@mhs.unesa.ac.id](mailto:kartika.17010644006@mhs.unesa.ac.id)

**Ulhaq Zuhdi**

Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,  
Alamat e-mail [ulhaqzuhdi@unesa.ac.id](mailto:ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Media mempunyai peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena media memudahkan siswa untuk memahami isi pembelajaran. Monopoli kuis merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan sepanjang proses pembelajaran. Salah satu mapel yang termasuk dalam pembelajaran sekolah dasar adalah IPS. Pembelajaran kerajaan-kerajaan Indonesia pada kurikulum sekolah dasar kelas IV meliputi berdirinya dan berkembangnya kerajaan-kerajaan di Indonesia pada masa Hindu, Budha, dan Islam. Siswa kelas IV SDN Bulu yang berjumlah 18 siswa dijadikan sebagai subjek uji coba media kuis monopoli dalam proyek penelitian pengembangan ini. Peneliti menggunakan ujicoba kelompok, dengan enam anak di setiap kelompok. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media monopoli kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Bulu Kediri. Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yakni ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Hasil uji validasi menunjukkan nilai 80% dari ahli media dan 85% dari ahli materi yang artinya keduanya valid. Kemudian nilai rata-rata kepraktisan pada angket respon siswa adalah 90% yang menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli untuk pembelajaran adalah sangat praktis. Selain itu, rata-rata nilai efektivitas tes hasil belajar siswa sebesar 73,55% yang menunjukkan bahwa monopoli kuis ini cukup valid. Dengan mempertimbangkan ketiga aspek tersebut yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media monopoli kuis ini layak digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas IV.

**Kata kunci** : Pengembangan Media , Monopoli Kuis, Kerajaan di Indonesia

### **Abstract**

*Media has an important role in achieving learning goals, because media makes it easier for students to understand the content of learning. Monopoly quizzes are a medium that can be utilized throughout the learning process. One of the subjects included in elementary school learning is social studies. Learning about Indonesian kingdoms in the fourth grade elementary school curriculum covers the establishment and development of kingdoms in Indonesia during the Hindu, Buddhist and Islamic eras. 18 fourth grade students at SDN Bulu were used as test subjects for monopoly quiz media in this development research project. Researchers used group trials, with six children in each group. This development research aims to determine the validity, effectiveness and practicality of quiz monopoly media on royal material in Indonesia for fourth grade students at SDN Bulu Kediri. The development model used in this research is ADDIE (analysis, planning, development, implementation and evaluation). The validation test results show a value of 80% from media experts and 85% from material experts, which means both are valid. Then the average value of practicality in the student response questionnaire is 90%, which shows that the use of monopoly media for learning is very practical. Apart from that, the average effectiveness value of the student learning outcomes test is 73.55%, which shows that this quiz monopoly is quite valid. By considering these three aspects, namely validity, practicality and effectiveness of monopoly media, this quiz is suitable for use by fourth grade elementary school students.*

**Keywords**: Media Development, Quiz Monopoly, Kingdom in Indonesia

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Guru maupun siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru melakukan kegiatan ini dengan maksud untuk membantu siswa dalam pembelajarannya sehingga mereka dapat berperan aktif dalam pendidikannya. Guru merupakan komponen kunci dalam mempraktekkan pembelajaran. Guru yang kreatif dan cakap akan berhasil mengelola kelas sehingga peserta didik dapat belajar. Fasilitas pendidikan yang baik harus menjadi landasan keberhasilan proses pembelajaran. Mengingat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern menuntut para pendidik untuk menggunakan sarana dan teknologi berupa alat atau media sebagai media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan hasil pembelajaran yang diinginkan. Beberapa benda di sekitar kita dapat menjadi media pembelajaran bagi kita. Apabila suatu sekolah saat ini tidak menggunakan media, pemilihan media harus mempertimbangkan kebutuhan siswa serta keadaan dan lingkungan lembaga. Sumber belajar sangat penting untuk membantu guru menyajikan konten, mendukung mereka, dan membantu siswa memahaminya. Media pembelajaran, menurut Arsyad (2015:10) adalah semuanya yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menstimulus minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, media pendidikan memegang peranan penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, berpotensi menarik minat anak dan memudahkan pemahaman mereka terhadap kurikulum sekolah dasar.

Salah satu mapel yang termasuk dalam pembelajaran sekolah dasar adalah IPS. Seleksi, penyederhanaan, adaptasi, dan modifikasi gagasan dan kemampuan geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan antropologi yang teratur membentuk bahan kajian terpadu atau Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS merupakan sebuah integrasi dari beberapa mata pelajaran diantaranya sejarah, geografi, dan ekonomi, serta mata pelajaran dari ilmu sosial lain menurut Sapriya (2015:7). Landasan IPS adalah fenomena dan realitas sosial yang dieksplorasi melalui pendekatan interdisipliner terhadap berbagai bidang dan aspek ilmu sosial. Kurikulum sekolah mencakup IPS yang terdiri atas materi dari beberapa subbidang dan aspek ilmu sosial. Guru di sekolah dasar seringkali menggunakan teknik ceramah untuk mendominasi proses pembelajaran IPS, sehingga siswa hanya mendengarkan saat proses pembelajaran, menyebabkan siswa lebih mudah bosan dan kehilangan minat terhadap IPS. Pembelajaran IPS juga dikatakan mencakup pencatatan dan memori yang ekstensif. Selain itu, antusiasme siswa dalam proses pembelajaran juga

sangat dipengaruhi oleh penggunaan materi pendidikan yang belum maksimal. Banyak inisiatif reformasi diperlukan untuk memaksimalkan pengajaran IPS di sekolah dasar. Guru dapat berkontribusi dalam perbaikan tersebut dengan memperkenalkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dikenal dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Bulu Kediri. Situasi seperti ini menginspirasi para akademisi untuk menggunakan pendekatan mereka untuk mencari solusi, mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan menghibur yang dapat memicu minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Dalam penelitian sebelumnya, seorang guru menggunakan kuis media monopoli sebagai alat pengajaran untuk memberikan pengetahuan materi pelajaran kepada siswa. Tes monopoli media yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji materi bangun datar berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Para guru meyakini bahwa media monopoli ini merupakan alat yang efektif dalam mengajar. Namun informasi yang akan digunakan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Buku ajar SD kelas IV berisi informasi tentang kerajaan-kerajaan Indonesia yang akan peneliti gunakan.

Peneliti akan membuat media moku atau monopoli kuis untuk siswa kelas IV sekolah dasar di Indonesia berdasarkan uraian masalah yang telah disajikan. Para peneliti meyakini bahwa informasi moku (kuis monopoli) akan bermanfaat dalam pengajaran IPS, khususnya yang berkaitan dengan konten kerajaan Indonesia. Oleh karena itu, media ini dikembangkan. "Pengembangan Media Kuis Monopoli Materi Kerajaan di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SDN Bulu Kediri" adalah nama proyek penelitian yang ingin peneliti lakukan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media monopoli kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia kelas IV SDN Bulu Kediri?
2. Bagaimana keefektifan media monopoli kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia yang dikembangkan di kelas IV SDN Bulu Kediri?
3. Bagaimana kepraktisan media monopoli kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia yang dikembangkan di kelas IV SDN Bulu Kediri?

### Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kevalidan media Monopoli Kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia kelas IV sekolah dasar.
2. Mengetahui keefektifan media Monopoli Kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia kelas IV sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan media Monopoli Kuis pada materi kerajaan yang ada di Indonesia kelas IV sekolah dasar.

### Batasan Masalah

Ada beberapa permasalahan yang perlu dipersempit agar penelitian ini lebih terkonsentrasi dan menyeluruh. Batasan masalah yang akan dipecahkan lebih dikonsentrasikan pada hal-hal berikut agar tidak membahas muatan terlalu luas.

1. Evolusi media monopoli kuis menjadi subjek eksklusif penelitian ini.
2. Konten yang digunakan adalah konten kerajaan Indonesia untuk pembelajaran berpusat pada IPS.
3. Siswa kelas IV sekolah dasar menjadi subjek penelitian.

### METODE

#### Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan, yang menurut Sugiyono (2016:297) merupakan penelitian yang menghasilkan item-item tertentu dan dievaluasi keampuhannya. Penelitian pengembangan adalah suatu jenis penelitian yang mencoba membuat suatu produk, mengembangkan produk yang sudah ada, dan memvalidasi produk tersebut, menurut pendapat para ahli. Luaran penelitiannya adalah sebuah platform pembelajaran berbasis Kuis Monopoli untuk konten kerajaan Indonesia.

Pendekatan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) oleh Branch (2009:2) dipilih oleh peneliti untuk proyek penelitian pengembangan ini. Model ini selaras dengan pembuatan media Kuis Monopoli yang melibatkan lima tahapan pelaksanaan penelitian. Dengan lima rangkaian kegiatan yang terorganisir, model ADDIE ini dikembangkan secara terprogram untuk membantu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini dipilih karena tujuannya adalah untuk membuat media berbentuk kuis Monopoli yang selanjutnya akan diujikan dalam lingkungan pembelajaran.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan ADDIE (Analysis Design Development Implementation Evaluation) untuk melakukan proses penelitian. Bagan berikut menggambarkan proses penerapan penelitian pengembangan model ADDIE:

1. Analisis (*Analyze*)  
 Pada tahap analisis, peneliti berbicara dengan guru kelas IV SDN Bulu secara informal. Peneliti belajar dari wawancara ini bahwa instruktur tetap menjadi pusat proses pembelajaran di kelas. Bahkan saat ini penggunaan materi pembelajaran di kelas masih belum umum. Karena media pembelajaran yang digunakan sangat sedikit, maka pembelajaran tidak berjalan maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengkaji konten yang harus dibuat dengan menggunakan media Kuis Monopoli dan mengumpulkan informasi mengenai kerajaan-kerajaan di Indonesia. Meskipun jumlah media yang digunakan di kelas relatif sedikit, siswa tetap dapat mengingat nama-nama kerajaan Indonesia dari informasi ini.
2. Perancangan (*Design*)  
 Pada tahap ini peneliti mengganti gambar monopoli dengan gambar kerajaan-kerajaan Indonesia, sehingga terciptalah semua desain yang diperlukan untuk media Kuis Monopoli. Desain media dan barang material adalah desain ini. Konten kerajaan dari SD IV Indonesia yang dipilih dan dirangkai oleh peneliti akan ditampilkan dalam media Kuis Monopoli. Selain itu, peneliti membuat dan mengumpulkan lembar validasi untuk survei pengguna (siswa), ahli medis, dan ahli materi. Pembimbing harus memverifikasi kebenaran kuesioner dan lembar validasi sebelum menggunakannya.
3. Pengembangan (*Development*)  
 Peneliti membuat media Kuis Monopoli pada tahap pengembangan yang akan digunakan pada konten kerajaan Indonesia. Untuk membantu siswa dalam menggunakan media Kuis Monopoli secara efektif dan memberikan kontribusi terhadap pemahaman mereka terhadap mata pelajaran yang disajikan dalam media tersebut, gambar permainan diubah dengan menampilkan gambar kerajaan-kerajaan Indonesia beserta soal-soal kuis. Selain itu, Kuis Monopoli ini akan diverifikasi oleh ahli materi dan media, yang dilakukan oleh dosen yang berwenang di bidangnya.
4. Penerapan (*Implementation*)  
 Kali ini siswa kelas IV SDN Bulu Kecamatan Purwoasri Kabupaten Kediri akan mengikuti uji coba yang dilakukan peneliti. Siswa sekolah dasar

di kelas empat dijadikan sebagai subjek tes. Selanjutnya penyidik akan melakukan survei untuk memastikan kelayakan materi Kuis Monopoli yang telah dibuat. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengevaluasi kinerja media Kuis Monopoli.

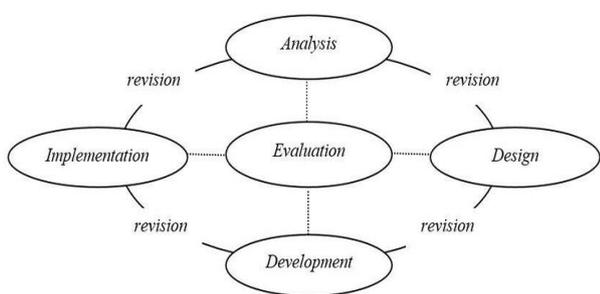
5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap penilaian ini, para ilmuwan akan mengidentifikasi kekurangan media Quiz Monopoly. Setelah kekurangan media dipahami, perubahan akan dilakukan untuk mengoptimalkan hasil akhir. Tujuan dari tahap evaluasi ini adalah untuk membantu peneliti membuat media yang relevan dan tepat guna yang dapat mendukung pembelajaran di kelas. Penilaian ini akan selalu dilakukan peneliti, dimulai dari tahap analisis dan diakhiri dengan implementasi.

**Uji Coba Produk**

Pendekatan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) oleh Branch (2009:2) dipilih oleh peneliti untuk proyek penelitian pengembangan ini. Model ini selaras dengan pembuatan media Kuis Monopoli yang melibatkan lima tahapan pelaksanaan penelitian. Dengan lima rangkaian kegiatan yang terorganisir, model ADDIE ini dikembangkan secara terprogram untuk membantu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini dipilih karena tujuannya adalah untuk membuat media berbentuk kuis Monopoli yang selanjutnya akan diujikan dalam lingkungan pembelajaran.

Bagan Desain Uji Coba Produk



**Subjek Uji Coba Produk**

Siswa kelas IV SDN Bulu dijadikan sebagai subjek uji coba media Kuis Monopoli dalam proyek penelitian pengembangan ini. Peneliti menggunakan ujicoba kelompok, dengan enam anak di setiap kelompok dengan jumlah seluruh siswa 18 anak. Epidem membuat uji coba kelompok yang dilakukan di sekolah. Karena media yang digunakan pada pembelajaran

sebelumnya masih kurang, maka peneliti memilih untuk melakukan investigasi pada siswa SDN Bulu.

**Jenis Data**

Data kuantitatif dan kualitatif akan digunakan dalam proyek studi pengembangan ini. Data kuantitatif merupakan informasi yang diperoleh dari skor evaluasi validator ahli media dan materi untuk memastikan validitasnya, informasi ini kemudian dihitung menggunakan perhitungan persentase. Sementara itu, rekomendasi, pendapat, dan masukan mengenai media Quiz Monopoly dikumpulkan dari pakar materi dan profesional media. Kegunaannya ditunjukkan apabila proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik dan efektif serta berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar. Nantinya dijadikan bahan ulasan untuk menyempurnakan isi dan media sehingga media Monopoli membantu siswa dalam proses pembelajaran.

**Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media Monopoli Kuis ini meliputi:

1. Lembar Validasi Media

Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi media yang digunakan dalam uji coba pengembangan media. Media Kuis Monopoli yang memuat informasi tentang kerajaan-kerajaan Indonesia menjadi media yang digunakan. Evaluasi ini dilakukan oleh profesor ahli di bidang media.

Tabel 1. Validasi Media

No Butir	Aspek	Indikator
1	Tampilan	<i>Design</i>
2		Komposisi warna
3		Kejelasan gambar
4		Kemenarikan logo Monopoli Kuis
5		Bahan baku pembuatan media
6	Penggunaan	Kejelasan petunjuk
7		Kemudahan penggunaan Monopoli Kuis
8	Tulisan	Pemilihan <i>Font</i>

9		Ketepatan <i>Font Size</i>
10		Pemilihan warna <i>font</i>

2. Lembar Validasi Materi

Konten yang digunakan dalam media Kuis Monopoli dievaluasi menggunakan lembar validasi ini. Penilaian ini diselesaikan oleh dosen yang ahli di bidangnya. Konten yang termasuk dalam Kuis Monopoli ini berasal dari kerajaan-kerajaan di Indonesia.

Tabel 2. Validasi Materi

No Butir	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan pembelajaran
2		Kemudahan dalam memahami materi
3		Kejelasan materi
4	Isi Materi	Penyampaian isi materi
5		Keruntutan isi materi
6		Kesesuaian isi dengan soal
7		Isi materi dapat menambah pengetahuan siswa
8	Keefektifan	Keefektifan materi yang disajikan
9		Keefektifan media dengan durasi
10	Penyajian	Kemudahan bahasa
11		Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa
12		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

3. Lembar Angket Pengguna

Lembar angket ini digunakan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik terhadap media Monopoli Kuis.

Tabel 3. Lembar angket pengguna

Indikator Penilaian	No. butir
<i>Design</i> yang digunakan menarik	1
Logo Monopoli Kuis menarik	2
Gambar yang digunakan jelas	3
<i>Font</i> tulisan pada Monopoli Kuis jelas	4
Petunjuk penggunaan Monopoli Kuis jelas	5
Penggunaan Monopoli Kuis sangat mudah	6
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	7
Penyampaian isi materi melalui gambar mudah dipahami	8
Materi mudah dipahami	9
Soal pada Monopoli Kuis sesuai dengan materi	10
Dapat menambah pengalaman bagi siswa	11
Senang belajar dengan Monopoli Kuis	12
Monopoli Kuis meningkatkan semangat belajar	13
Lebih tertarik pada materi kerajaan yang ada di Indonesia dengan Monopoli Kuis	14

**Teknik Analisis Data**

1. Analisis Kuantitatif

- a. Para ahli di bidang media dan konten mengevaluasi kuesioner yang menghasilkan informasi ini. Skala Likert kemudian digunakan untuk menganalisis dengan rumus berikut:

$$\frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Tresnanto, 2017: 43)

Tabel 4. Presentase Kevalidan Produk

Penilaian	Kriteria
PSP ≤ 24%	Tidak Valid
25% ≤ PSP ≤ 49%	Belum valid dengan revisi berat
50% ≤ PSP ≤ 74%	Valid dengan revisi ringan
75% ≤ PSP ≤ 100%	Valid tanpa revisi

- b. Analisis Data Hasil Angket Peserta Didik Respon siswa terhadap angket menyediakan data, yang kemudian dihitung menggunakan proporsi item jawaban. Rumus di bawah ini akan digunakan untuk menghitungnya.

$$\frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Tresnanto, 2017: 43)

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Produk

Presentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

- c. Analisis Data Hasil Pre Test dan Post Test Rumus di bawah ini akan digunakan untuk menghitungnya.

$$\frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Tresnanto, 2017: 43)

Tabel 5. Kriteria Kepraktisan Produk

Nilai	Tingkat Kepraktisan
85-100	Sangat Praktis
70-84	Praktis
55-69	Cukup Praktis
50-54	Kurang Praktis
0-49	Tidak Praktis

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dalam penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari tanggapan, kritik dan saran dari ahli materi, ahli media dan pengguna. Data yang diperoleh akan dijadikan bahan untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan pada media yang dikembangkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Hasil dari media monopoli kuis (moku) telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan moku ini telah mendapat revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan dari validator media dan materi. Hasil pengembangan media monopoli kuis adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Garis-Garis Besar Isi Media

Tujuan Pembelajaran	Pokok-pokok Materi
Siswa mampu mengidentifikasi berbagai kerajaan yang ada di Indonesia	Kerajaan Indonesia
Siswa mampu mengetahui faktor yang menyebabkan kerajaan Indonesia	Keberagaman Budaya Indonesia
Siswa mampu mengenal kerajaan Indonesia lewat permainan monopoli	Cara melestarikan kebudayaan Indonesia

Setelah dilakukan pengembangan pada media, peneliti melakukan validator. Dua orang profesional yang berperan sebagai validator akan memvalidasi desain atau produk media untuk permainan monopoli pada tahap desain. Validator yang melakukan validasi Prototipe

adalah Durrotun Nafisah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya sebagai validator I atau ahli media dan Dr. Budiyo, M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Surabaya sebagai validator II atau ahli materi. Setelah validasi, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan pendapat dan saran ahli.

Tabel 7. Saran Validator Pada Prototype

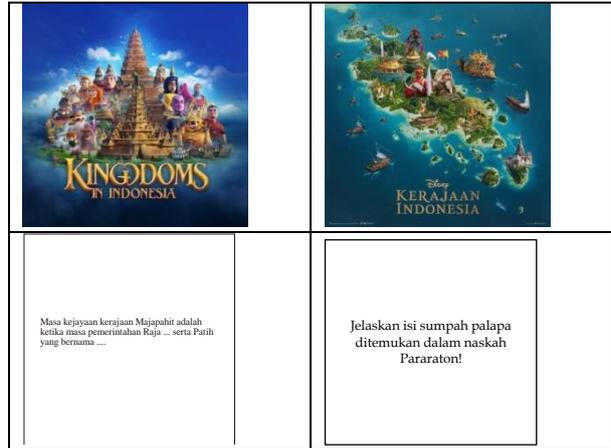
Nama	Komentar atau saran
Validator I	Nama kerajaan masih menggunakan Bahasa Inggris
Validator I	Harus dikembangkan sesuai pemahaman dan ketrampilan “paparan” konten

Setelah validasi, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan pendapat dan saran ahli. Rekomendasi dan pilihan revisinya adalah sebagai berikut. Para spesialis. Prototipe telah diperbaiki dengan cara berikut:

Tabel 8. Saran Dan Keputusan Revisi

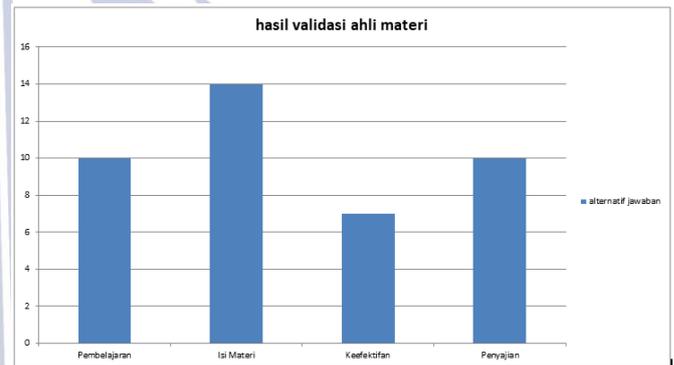
Saran atau komentar	Keputusan revisi produk
Nama kerajaan masih menggunakan Bahasa Inggris.	Layak digunakan dalam proses penelitian dengan direvisi
Harus dikembangkan sesuai pemahaman dan ketrampilan “paparan” konten	Layak digunakan untuk penelitian

Table 9. Deskripsi Prototype Media Permainan Monopoli



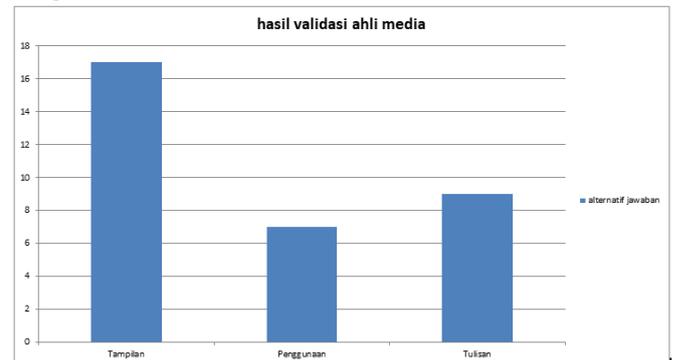
Sehingga menghasilkan hasil validasi ahli materi dan hasil validasi ahli media sebagai berikut:

Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan gambar 3.1 hasil validasi ahli materi, jumlah nilai adalah 41 dari 48 dari nilai total seluruhnya. Nilai rata-rata  $\frac{41}{48} \times 100\% = 85\%$ . Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa 85% konten monopoli mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan kerajaan di Indonesia dianggap sah oleh ahli materi. Referensi  $25\% \leq PSP \leq 49\%$  (belum valid dengan revisi ekstensif),  $50\% \leq PSP \leq 74\%$  (terverifikasi dengan beberapa pengeditan), 100% (valid tanpa revisi), dan 75% lebih dari PSP. Validator memberi nilai 3 karena masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk memenuhi syarat “paparan” mata pelajaran dan pemahaman. Oleh karena itu, peneliti menambahkan pertanyaan dan penjelasan pada kartu monopoli dengan mengubah beberapa frase selama tahap review.

Diagram 1 Hasil Validasi Ahli Media



Menurut pakar media, 80% ilmu sosial dan disiplin ilmu terkait di Indonesia dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi, dengan referensi  $25\% \leq \text{PSP} \leq 49\%$  (belum valid dengan revisi ekstensif),  $50\% \leq \text{PSP} \leq 74\%$  (terverifikasi dengan sedikit penyesuaian),  $100\%$  (valid tanpa revisi)  $\geq 75\%$  PSP. Alasannya mendapatkan angka 3 adalah karena pada kartu monopoli tersebut harus terdapat beberapa nama kerajaan yang diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

Di SD Bulu Kediri, Jalan Raya Bulu No.116 Desa Bulu, Kecamatan Purwoasri, Kediri, dilakukan uji coba satu lawan satu. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 21 Juni 2024. Hasil skors uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skors N Gain Siswa Kelas IV Bulu

No	Nama	Pre Test	Post Test	N Gain
1	Achmad Haikal Khafidz Khabibi	10	80	77,77
2	Achmad Muhammad Anan	50	90	80
3	Agisya Sapta Salsabila	50	90	80
4	Aira Finda Oktavia	20	80	75
5	Airin Dwi Arianti	40	90	83,33
6	Andini Puspita Sari	40	80	66,66
7	Arjuna Tian Pratama	20	70	62,5
8	Arsyil Rahmat Maulana	30	80	71,42
9	Asty Eka Aprilia	30	80	71,42
10	Aulina Marantika Zhasyanto	40	80	66,66
11	Aura Sinta Bella	40	90	83,33
12	Bahdat Sulistyio	20	80	75
13	Deva Aulia Putri Andini	30	80	71,42
14	Eka Ardiansyah	30	80	71,42
15	Erlina Dwi Candra Kirana	40	80	66,66
16	Giselda Manurla Sabrilia	30	80	71,42
17	Hilbi Tri Zidni	20	80	75
18	Keyla Rhaditya Prayoga	20	80	75

Eksperimen kelompok besar-besaran dilakukan di SDN Bulu Kediri tepatnya tanggal 21 Juni 2024. Sebanyak 18 siswa kelas IV dibagi menjadi tiga kelompok untuk uji coba ini. Untuk melengkapi latihan ini dibagikan benda-benda dari kerajaan Indonesia beserta petunjuk cara bermain, kelompok bermain monopoli dan penilaian pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyebarkan kuisioner kepada siswa untuk mengevaluasi kegunaan media terkait permainan monopoli.

Berdasarkan perhitungan N Gain, angka 73,55% menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli cukup efektif, hal ini ditunjukkan melalui kategori interpretasi N Gain  $< 40\%$  - tidak efektif. Angka N Gain dari data di atas sebesar 1.324,01 dengan rata-rata sebesar 73,55. Kurang efektif 40% sampai 55%  $> 76\%$  adalah efektif. Sedangkan 56% - 75% adalah cukup efektif. Proporsi lembar angket respon siswa pada tabel di atas adalah sebesar 73,55% menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dihasilkan dapat tergolong efektif. Ini merupakan

kegiatan uji coba yang dilakukan dalam kelompok besar di dalam kelas.

Tabel 10. Hasil Kuisioner Data Pengguna Media Monopoli

No	Pernyataan	Nilai		
		Diperoleh	Dari total	Presentase
1.	Design yang digunakan menarik	17	18	94%
2.	Logo Monopoli Kuis menarik	16	18	88%
3.	Gambar yang digunakan jelas	17	18	94%
4.	Petunjuk Monopoli Kuis penggunaan jelas	15	18	83%
5.	Font tulisan pada Monopoli Kuis jelas	16	18	88%
6.	Penggunaan Monopoli Kuis sangat mudah	17	18	94%
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	15	18	83%
8.	Penyampaian isi materi melalui gambar mudah dipahami	17	18	94%
9.	Materi mudah dipahami	16	18	88%
10.	Soal pada Monopoli Kuis sesuai dengan materi	15	18	83%
11.	Dapat menambah pengalaman bagi siswa	17	18	94%
12.	Senang belajar dengan Monopoli Kuis	17	18	94%
13.	Monopoli Kuis meningkatkan semangat belajar	16	18	88%
14.	Lebih tertarik pada materi kerajaan yang ada di Indonesia dengan Monopoli Kuis	16	18	88%

Dengan total persentase 1.253, maka hasil keseluruhan dari statistik tersebut adalah 227. Rata-rata skor dari kuisioner data pengguna media Monopoly adalah 90%. Peneliti memanfaatkan penjumlahan angka-angka tersebut sebagai panduan untuk menghasilkan sumber data, yang kemudian diubah menjadi persentase untuk menilai kemandirian media. Dengan persentase skor 85% maka media permainan monopoli yang dihasilkan tergolong valid berdasarkan hasil penelitian. Evaluasi dari dua validator, yang memuji bahasa, konstruksi dan substansi media, memberikan kepercayaan terhadap hal ini. Selain itu, media yang digunakan dalam permainan monopoli memperoleh nilai kepraktisan sebesar 90% berdasarkan angket respon siswa.

## Pembahasan

Produk media monopoli kuis yang dikembangkan dalam penelitian ini memadukan pembelajaran IPS dengan konten kerajaan yang ada di Indonesia. Mengembangkan dan mendesain produk ini menggunakan aplikasi CorelDraw dengan bantuan AI yang dapat diakses melalui domain ideogram di google.ai yang termasuk dalam proses pembuatan media ini. Setelah itu, produk tersebut dicetak dan disetujui oleh dua orang profesional yaitu bapak dan ibu dosen untuk mendapatkan kritik dan saran yang dapat membantu memperbaikinya.

Tujuan pembuatan media permainan monopoli adalah untuk menilai validitas, efektivitas, dan kepraktisan media yang dibuat. Proses pengembangan merujuk pada lima tahapan paradigma ADDIE (Analysis, Design Develop Implement and Evaluate). Data yang digunakan dalam pengembangan ini berasal dari penelitian yang dilakukan di SDN Bulu Kediri yang melibatkan 18 siswa kelas IV. Komunikasi tatap muka

dilakukan dengan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Tahapan analisis adalah tahap awal proses pengembangan. Observasi yang dilakukan di SDN Bulu Kediri pada 24 Mei 2024 ini digunakan untuk mengevaluasi kebutuhan siswa. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang dihadapi siswa ketika mereka mempelajari materi IPS dari materi kerajaan yang ada di Indonesia. Terbatasnya lingkup media pendidikan dan penggunaan terus menerus metode pengajaran konvensional seperti ceramah, diskusi dan penulisan tugas adalah beberapa masalah yang ditunjukkan oleh temuan penelitian ini. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Meskipun SDN Bulu Kediri memiliki berbagai alat dan perlengkapan seperti boneka, gantungan abjad dan foto, mereka jarang digunakan untuk mengajar IPS.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menawarkan pengganti permainan sebagai media untuk meningkatkan pembelajaran di SDN Bulu Kediri. Pada tahap analisis, konten yang dimasukkan ke dalam media permainan monopoli juga diperiksa. Analisis ini dilakukan berdasarkan prestasi belajar atau capaian pembelajaran IPS materi kerajaan yang ada di Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi dan tidak tertarik untuk mempelajari IPS dengan materi kerajaan yang ada di Indonesia. Akibatnya, diperkirakan bahwa siswa akan lebih memahami dan menghargai sejarah kerajaan-kerajaan Indonesia jika mereka mempelajari materi yang berkaitan dengan kerajaan-kerajaan ini. Tahap pengembangan yang kedua adalah desain. Sekarang, peneliti membuat item media permainan monopoli sesuai dengan persyaratan yang ditentukan selama tahap analisis. Desain produk ini dibuat menggunakan program CorelDraw.

Papan monopoli, kartu sertifikat, kartu informasi dan kuis adalah beberapa bagian dari materi permainan monopoli ini. Peneliti membuat desain awal menggunakan Media Content Outline sebelumnya. Untuk memberikan gambaran yang lebih baik tentang materi yang dibuat untuk permainan monopoli, peneliti membuat storyboard berbasis tabel. Storyboard ini menampilkan elemen media dan interaksi permainan monopoli. Ada juga fase pengembangan seperti pengembangan, implementasi dan evaluasi setelah tahap desain. Menurut hasil analisis data validasi, media permainan monopoli yang dirancang oleh peneliti dievaluasi baik dari segi isi, konstruksi, dan penilaian kebahasaan. Validator memberikan penilaian positif karena beragamnya konten media permainan monopoli yang mewakili berbagai aspek budaya Indonesia, validator memberikan penilaian positif. Isi media ini juga sesuai dengan tujuan pembelajaran dan

mampu menangkap keberagaman budaya Indonesia dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan memenuhi syarat validitas yang diinginkan.

## SIMPULAN

Pengembangan media permainan Monopoli dalam pembelajaran Materi kerajaan di Indonesia pada kelas IV di SDN Bulu Kediri dapat ditentukan suatu teknik yang sah, berguna, dan berhasil berdasarkan temuan pengembangan dan penelitian yang dilakukan.

1. Validitasnya ditunjukkan dengan nilai 80% dari validasi ahli media dan 85% dari nilai validasi ahli materi, yaitu rata-rata 85% dari nilai data hasil angket validasi.
2. Nilai rata-rata kepraktisan pada angket respon siswa adalah 90% yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli untuk pembelajaran adalah praktis.
3. Selain itu, rata-rata nilai efektivitas tes hasil belajar siswa sebesar 73,55% yang menunjukkan bahwa media yang berkaitan dengan permainan Monopoli bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media permainan Monopoli yang sesuai dengan perkembangan zaman atau memanfaatkan teknologi.
2. Bagi guru, diharapkan media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, media permainan Monopoli dapat digunakan untuk mempelajari kerajaan di Indonesia yang kaya dan beragam.

Dengan demikian, pengembangan media permainan Monopoli ini memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran IPS materi Kerajaan di Indonesia pada siswa kelas IV SD secara valid, praktis, dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adzimul Haya, Rafi. 2018. *Pengaruh Media Moku (Monopoli Kuis) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut III/440 Surabaya*. JPGSD. Volume 06 Nomor 09 Tahun 2018, 1526 – 1536.

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hari Rayanto, Yudi dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Meinaldo, Badrian Sumarsono. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “Kuartet Kingdom” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. JPGSD. Volume 8 Nomor 3 Tahun 2020, 487 – 496
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Pratiwi, Ratna. 2017. *Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(3): 1213
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Solekhah. 2015. *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema “Tempat Tinggalku” Untuk Siswa Kelas IV Di SDN Babarsari*. Skripsi. Yogyakarta: Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Supriyono. 2019. *Hand Out Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.