



PENGEMBANGAN MEDIA CUPOLY (*CULTURAL MONOPOLY*) EDUKATIF BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD

Monica Putri Aristawati^{1*}, Ganes Gunansyah²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 14 Desember 2025

Revisi 17 Desember 2025

Diterima 22 Desember 2025

Abstract

This development research aims to determine the level of validity, practicality, and effectiveness of the CUPOLY (Cultural Monopoly) educational learning media based on Augmented Reality to improve the science learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The method used is R&D with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation, response questionnaires, and pre-test and post-test. The research results indicate that the CUPOLY media based on Augmented Reality is considered highly valid, with a media expert validation percentage of 92% and a material expert percentage of 94%. This media is also categorized as very practical, with a student response percentage of 96.48% and a teacher response of 94.54%. In addition, the CUPOLY media is effective in improving students' science learning outcomes, with T-Test results showing $Sig. 0.00 < 0.05$, indicating an effect on the treatment given to each variable. The average N-gain value was 0.68, which falls into the moderate category. The results of the Paired Samples Effect Sizes test showed a Cohen's d value of 3.423, which is considered very high. Therefore, CUPOLY media based on Augmented Reality is feasible to use as a science learning media in elementary schools.

Kata kunci:

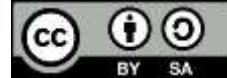
Media Pembelajaran, CUPOLY, Augmented Reality, Hasil Belajar, Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran CUPOLY (*Cultural Monopoly*) edukatif berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan yaitu R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CUPOLY berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat valid dengan persentase validasi ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 94%. Media ini juga tergolong sangat praktis dengan persentase respon siswa sebesar 96,48% dan respon guru sebesar 94,54%. Selain itu, media CUPOLY efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa dengan hasil uji T-Test diperoleh $Sig. 0,00 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Nilai rata-rata N-gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. dan hasil uji *Paired Samples Effect Sizes* menunjukkan nilai cohen's d sebesar 3,423 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, media

CUPOLY berbasis *Augmented Reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Monica Putri Aristawati

monica.22299@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural yang memiliki keragaman budaya, suku, bahasa, agama, dan kepercayaan. Keberagaman tersebut menjadi kekayaan nasional, namun di sisi lain berpotensi memunculkan konflik sosial apabila tidak dipahami dan dikelola dengan baik. Data UNESCO menunjukkan bahwa sekitar 75% konflik global berakar pada perbedaan kultural, sehingga penanaman nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman perlu dilakukan sejak usia dini. Pendidikan IPAS di sekolah dasar berkontribusi dalam pengembangan karakter siswa agar siswa toleran terhadap perbedaan, serta meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya menghormati dan menghargai perbedaan (Harmoni & Bangsa, 2024).

Namun demikian, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dewi et al., 2024) menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa, dominasi metode pembelajaran konvensional, serta penggunaan media pembelajaran yang belum interaktif dan kontekstual. Pembelajaran yang seharusnya bersifat aktif, menyenangkan, dan bermakna belum sepenuhnya terwujud, khususnya pada materi keragaman budaya yang bersifat abstrak dan kompleks bagi siswa sekolah dasar (Khoiron & Rezania, 2020).

Fakta empiris di lapangan memperkuat permasalahan tersebut. Hasil observasi awal di kelas IV SDN Pajaran 01 terlihat mata pelajaran IPAS kurang diminati. Melalui kegiatan observasi yang dilakukan, terdapat 4 siswa yang kurang memperhatikan ketika diberi penjelasan materi oleh guru, kurangnya partisipasi siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, dan pada saat diberikan soal latihan hanya ada 7 dari 12 siswa yang mampu mengerjakan soal. Media yang digunakan masih terbatas sehingga tidak mampu memvisualkan konsep abstrak dengan baik. Metode yang digunakan pada pembelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi. Diketahui dari capaian hasil belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM). Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa dengan praktik pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*.

Dampak dari masalah ini adalah pembelajaran kurang efektif, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal, serta perkembangan potensi siswa baik akademik maupun non akademik terhambat. Tentunya hal ini menjadi masalah yang penting, karena dapat mengurangi efektivitas pada proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran IPAS. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, tentu akan berdampak pada kualitas pembelajaran. Penggunaan media saat pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan(Lestari et al., 2023). Kurangnya inovasi dan variasi dalam mengembangkan media pembelajaran terkhusus pada muatan pembelajaran IPAS menyebabkan menurunnya minat dan hasil belajar siswa (Pratiwi, 2022).

Sehingga dari adanya kesenjangan pembelajaran dan dampak yang ditimbulkan, maka peneliti mengusulkan alternatif untuk memecahkan masalah pada pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kontekstual yang mampu menjembatani antara materi pelajaran yang abstrak dengan pemahaman peserta didik, agar peserta didik lebih termotivasi, terlibat secara aktif, serta lebih mudah memahami materi keragaman budaya. Pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS memungkinkan timbulnya interaksi edukatif dan efektif antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, Hal tersebut mempengaruhi proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta meningkatkan aktivitas belajar siswa (Fairuz Putri Isa & Rustini, 2023).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi, terutama yang bersifat abstrak (Arsyad Azhar, 2021). Media yang hanya bersifat gambar atau teks belum cukup menstimulasi keterlibatan siswa, terutama pada era digital saat ini ketika anak lebih terbiasa dengan konten interaktif. Teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi solusi karena mampu menyajikan objek budaya dalam bentuk tiga dimensi yang seolah nyata, sehingga siswa dapat melihat detail, mengamati, bahkan berinteraksi secara langsung dengan materi yang sebelumnya abstrak(Zhang & Yao, 2025).

Adapun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan monopoli edukatif efektif dalam meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Sholikha & Subrata, 2024) menunjukkan bahwa permainan monopoli aksara jawa dinyatakan valid dan layak digunakan pada pembelajaran. Media tersebut memiliki pengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil belajar peserta didik terbukti signifikan, dengan perbedaan rata-rata skor pemahaman peserta didik. Adapun penelitian kedua, yang dilakukan oleh (Adilah & Minsih, 2022) tentang pengembangan media pembelajaran monopoli pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan minat maupun antusias dalam belajar.

Peneliti berusaha mengembangkan media ini dengan menambahkan aspek yang berbeda dari permainan monopoli yang sudah ada, sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Desain media pembelajaran yang akan dikembangkan pada mata pelajaran IPAS ini berbentuk monopoli yang isinya tentu menyesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ada. Produk media pembelajaran ini diberi nama CUPOLY (*Cultural Monopoly*) berbasis *Augmented Reality*. Media ini tidak hanya menawarkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendekatkan siswa pada nilai-nilai budaya Indonesia melalui pendekatan visual dan teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak masa kini.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual berbasis projek dan penguatan profil pelajar Pancasila. Selain itu, masih terbatasnya media pembelajaran berbasis AR di sekolah dasar, khususnya yang memuat unsur budaya lokal, menjadikan penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) yang tinggi.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang diatas, maka dilakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media CUPOLY (*Cultural Monopoly*) Edukatif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memiliki unsur kebaruan serta memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam membantu pendidik serta peserta didik kelas IV sekolah dasar memahami materi keragaman budaya di Indonesia.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa CUPOLY (*Cultural Monopoly*) berbasis *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan akronim dari lima tahap pengembangan sistematis, yakni : *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena bersifat fleksibel, sistematis, dan cocok untuk pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (Amalia Rachmah & Teguh Prasetyo, 2025).

Tahap pertama adalah *analysis*. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPAS, karakteristik siswa kelas IV, materi keragaman budaya, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan di kelas, dan kesenjangan antara pembelajaran yang berlangsung dengan capaian hasil belajar. Tujuannya adalah mengetahui permasalahan atau penyebab dalam pembelajaran serta mencari solusi dari permasalahan tersebut.

Tahap kedua adalah *design*. Peneliti mulai merancang struktur permainan CUPOLY termasuk isi materi, bentuk visual papan permainan, sistem kartu (kartu pertanyaan, materi, dan sanksi), integrasi QR Code berbasis *Augmented Reality*, serta instrumen evaluasi seperti soal *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, dan angket respon. Tahap ketiga adalah *development*. Tahap ini mencakup pembuatan prototipe media CUPOLY dengan mengintegrasikan konten budaya ke dalam sistem *Augmented Reality* serta validasi materi dan produk. Evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil validasi dari para ahli, baik ahli materi maupun ahli media, melalui saran dan masukan yang diberikan untuk perbaikan produk.

Tahap keempat adalah *implementation* yaitu penerapan media CUPOLY yang telah divalidasi diimplementasikan pada siswa kelas IV SDN Pajaran 01 sebagai subjek penelitian. Pada uji coba ini siswa diminta untuk mengerjakan *pretest* sebelum dilakukan pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran menggunakan CUPOLY untuk mengetahui adanya peningkatan pada hasil belajarnya. Adapun tujuan uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi apakah produk media CUPOLY tersebut dapat efektif dalam proses pembelajaran berlangsung, khususnya dengan kemampuan siswa memahami keberagaman budaya yang ada di indonesia.

Pada tahap kelima dilakukan *evaluation* yaitu dilakukan penilaian terhadap dampak penggunaan produk CUPOLY dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengalaman belajar peserta didik setelah menggunakan media yang ditinjau melalui tingkat kepuasan, hasil belajar, tingkat ketuntasan, serta indikator keberhasilan pembelajaran lainnya.

Kegiatan uji coba dilaksanakan di SDN Pajaran 01, jalan Pandan No.203, Pajaran, Kec. Saradan, Kabupaten Madiun. Sampel yang digunakan adalah seluruh peserta didik yang ada dalam 1 kelas dengan jumlah 12 peserta didik. Desain uji coba terbatas ini menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar instrumen validasi dan lembar tes. Lembar validasi digunakan oleh para ahli untuk mengukur tingkat kevalidan media CUPOLY berbasis *Augmented Reality*. Kepraktisan diukur dari lembar tanggapan, dan Keefektifan diukur dari lembar tes berisi (*pre-test* dan *post-test*) yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan media pembelajaran CUPOLY berbasis *Augmented Reality*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil wawancara serta saran dan komentar yang diberikan pada tahap validasi, yang selanjutnya dianalisis sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Sementara itu, data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk media CUPOLY yang dikembangkan melalui analisis hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan penghitungan melalui uji-T (*Paired Samples T-Test*), uji N-Gain, dan uji *Effect Size*.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berupa CUPOLY (*Cultural Monopoly*) Edukatif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. Proses pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Kevalidan dalam media CUPOLY berbasis *Augmented Reality* ini dapat dilihat dari tiga aspek penilaian yakni kevalidan media oleh ahli media dan ahli materi. Kepraktisan diketahui berdasarkan angket respon guru dan siswa, serta keefektifan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Kevalidan Media CUPOLY Validasi Ahli Media

Validator media dilakukan oleh salah satu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Uji validasi media dilakukan secara langsung dengan menunjukkan media yang telah dikembangkan dan mengisi lembar validasi media yang telah disusun sebelumnya. Penilaian yang diberikan oleh validator media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Desain Tampilan	14
2.	Isi	14
3.	Teknis	8
4.	Penggunaan	10
Total skor		46
Skor Maksimal		50

Hasil penilaian validasi media pembelajaran CUPOLY mendapatkan skor 46 dengan skor penilaian maksimalnya adalah 50. Berdasarkan hasil kevalidan mendapatkan persentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Valid”.

Validasi Ahli Materi

Validator materi pada media CUPOLY dilakukan oleh salah satu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Lembar validasi materi memuat 3 aspek yaitu: kesesuaian materi, ketepatan kebahasaan dan kepraktisan penyajian. Penilaian yang diberikan oleh validator materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Kesesuaian Materi	10
2.	Ketepatan Kebahasaan	12
3.	Kepraktisan Penyajian	25
Total skor		47
Skor Maksimal		50

Hasil penilaian validasi materi pada media CUPOLY mendapatkan skor 47 dengan skor penilaian maksimalnya adalah 50. Berdasarkan hasil kevalidan mendapatkan persentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Valid”.

Kepraktisan Media CUPOLY

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran CUPOLY, peneliti membagikan angket respon penggunaan media kepada pendidik dan peserta didik. Angket tersebut berfungsi untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan, keterpahaman, daya tarik serta kebermanfaatan media CUPOLY selama kegiatan belajar berlangsung. Adapun hasil perolehan angket respon, sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Pendidik dan peserta didik

Responden	Percentase	Kriteria
Respon Pendidik	94,54%	Sangat Praktis
Respon Peserta Didik	96,48%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan angket, diperoleh persentase respon pendidik sebesar 94,54% sedangkan angket respon peserta didik menunjukkan persentase sebesar 96,48%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Dengan demikian, media pembelajaran CUPOLY dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Keefektifan Media CUPOLY

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media CUPOLY terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, dilakukan perhitungan uji-T (*Paired Samples T-Test*), uji NGain, dan uji *Effect Size*. Penghitungan ini dilakukan dengan membandingkan nilai rata rata *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh selama uji coba.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	.194	12	.200*	.933	12	.411
Hasil Posttest	.228	12	.084	.874	12	.073

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai sig hasil posttest $0,073 > 0,05$ menunjukkan bahwa data hasil tes berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji-T Berpasangan (*Paired Samples T-Test*)

Paired Samples Test

			Paired Differences				t	df	Sig. (2tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Lower			
Pair Pretest - 1 Posttest	- 35.000	10.225 2.952	2.952 -41.496	-41.496 -28.504			-11 11.858		.000

Merujuk pada tabel hasil analisis Uji-T, diketahui bahwa hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, pengambilan keputusan menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media CUPOLY berbasis *augmented reality* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pajaran 01.

Tabel 6. Hasil N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	12	.43	.88	.6864	.13997
Ngain_Persen	12	42.86	87.50	68.6417	13.99681
Valid N (listwise)	12				

Hasil perolehan N-Gain *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media CUPOLY efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Samples Effect Sizes

Paired Samples Effect Sizes

	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval		Lower	Upper
			Lower	Upper		
Pair Pretest - Posttest 1	Cohen's d	10.225	-3.423	-4.932	-1.895	
	Hedges' correction	10.591	-3.305	-4.762	-1.829	

Hasil uji *Paired Samples Effect Sizes* pada tabel diatas menunjukkan nilai *cohen's d* sebesar 3,423 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi (Goulet-Pelletier & Cousineau, 2020). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa implementasi media CUPOLY memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan nilai posttest peserta didik. Hasil nilai *cohen's d* melebihi interpretasi $3,423 > 2,1$ yang menunjukkan efektivitas sangat tinggi dan adanya konsistensi hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran CUPOLY menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) yang terdapat di setiap tahapannya. Media pembelajaran tersebut telah melalui serangkaian uji kelayakan berupa kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Media pembelajaran yang dikembangkan disusun dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget, pada tahap ini peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan objek yang bersifat nyata. Integrasi teknologi *Augmented Reality* dalam media CUPOLY memberikan visualisasi konkret terhadap objek budaya, sehingga peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga mengamati representasi budaya secara visual dan interaktif. Temuan ini mengonfirmasi teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat secara aktif melalui pengalaman belajar langsung Piaget (dalam Fauziah et al., 2025).

Berdasarkan hasil implementasi di kelas, siswa menyampaikan bahwa penggunaan media CUPOLY membantu mereka lebih mudah mengingat dan memahami materi mengenai keragaman budaya di Indonesia. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Zamaludin & Abdul, 2024) menyampaikan bahwa media monopoli dapat meningkatkan motivasi, minat belajar dan menstimulus daya ingat yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Media CUPOLY yang dikembangkan berisi materi keragaman budaya di Indonesia. Dalam konteks pembelajaran IPAS materi keragaman budaya, Cahya &

Gunansyah (2024) mengemukakan bahwa integrasi unsur budaya dalam media pembelajaran dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk mengenal, menghargai, dan melestarikan budaya di daerahnya. Dengan demikian, media CUPOLY tidak hanya berperan dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga sebagai media penanaman nilai-nilai budaya.

Media CUPOLY menyajikan gambar dan materi dalam bentuk visual dua dan tiga dimensi yang didukung oleh teknologi *Augmented Reality*. Materi yang disajikan mencakup pengertian keragaman budaya, macam-macam keragaman budaya di Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan senjata tradisional. Media permainan monopoli dalam pembelajaran memiliki kelebihan dalam mempermudah peserta didik memvisualisasikan informasi, serta memahami konsep penting dengan cara yang interaktif dan menarik (Anggraini et al., 2022).

Integrasi teknologi *Augmented Reality* pada media CUPOLY menjadikan pembelajaran lebih hidup dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dwi Mukti, 2021) yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* mampu menghadirkan objek atau peristiwa yang sebelumnya sulit ditampilkan di dalam kelas menjadi lebih nyata melalui visualisasi gambar dan suara.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, analisis hasil *pre-test* dan *post-test*, angket respons pengguna, serta hasil observasi peneliti, dapat disimpulkan bahwa media CUPOLY dinyatakan sangat layak digunakan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Penggunaan media ini mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, serta hasil belajar IPAS peserta didik secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Trimukti Iswari & Giyartini, 2021) diketahui bahwa media pembelajaran monopoli dapat menarik peserta didik untuk mempelajari keragaman budaya di Indonesia.

Terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media monopoli. Perbedaan penelitian tersebut berkaitan dengan aspek desain media, konten pembelajaran, serta adanya unsur kebaruan berupa kolaborasi elemen digital dalam kegiatan pembelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati et al., 2021) yang mengembangkan media monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian ini berkaitan dengan konsep media serta muatan materi yang dikembangkan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan

(Anggraeni et al., 2023) yang mengembangkan media monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaan tersebut mengacu pada keterbatasan penelitian. Peneliti menyarankan agar adanya penelitian lanjutan yang mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Rekomendasi tersebut sejalan dengan penelitian ini, yang menghadirkan keterbaruan berupa pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dalam media CUPOLY. Hal ini sejalan dengan tinjauan yang dikemukakan oleh (Zhang & Yao, 2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi peserta didik.

Berdasarkan hasil uji normalitas, data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media CUPOLY. Hasil uji N-Gain menunjukkan adanya selisih peningkatan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata nilai N gain sebesar 0,68 dengan kategori sedang. Hasil uji *effect size* menunjukkan kategori sangat tinggi dengan nilai *cohen's d* melebihi interpretasi $3,434 > 2,1$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media CUPOLY efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN Pajaran 01.

Hasil implementasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media CUPOLY berbasis *Augmented Reality* memiliki kontribusi positif baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran IPAS. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif seperti *Augmented Reality* dapat menjadikan pembelajaran IPAS yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual. Secara praktis, media CUPOLY merupakan media pembelajaran IPAS yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik lebih mudah memahami materi keragaman budaya karena disajikan melalui visualisasi budaya, permainan dan interaksi secara langsung.

Pada pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, media CUPOLY mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Ketepatan pemilihan media dapat menciptakan pengalaman belajar yang signifikan, dan memudahkan mereka dalam mengaitkan materi yang dipelajari dengan peristiwa di kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2021). Berdasarkan implementasi media yang telah dilaksanakan, keberadaan media ini dapat mengakomodasi peningkatan kemampuan literasi budaya peserta didik. Terutama pada aspek pemahaman dan pengetahuan mengenai keragaman budaya di Indonesia, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengenalan siswa terhadap keragaman budaya membantu siswa dalam menambah pengetahuan, nilai positif dan mendorong sikap menghargai keberagaman budaya sejak dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media CUPOLY memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar yang inovatif. Aspek kevalidan produk berada pada kategori sangat valid. Oleh karena itu, media pembelajaran CUPOLY layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik dan pendidik, media pembelajaran CUPOLY berada pada kategori sangat praktis. Keberadaan media CUPOLY dapat menunjang kebutuhan pembelajaran, karena terbukti inovatif, konkret dan dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Hasil uji normalitas dinyatakan efektif. Hasil Uji-T berpasangan menunjukkan adanya peningkatan pada hasil tes peserta didik setelah menggunakan media CUPOLY. Nilai rata-rata N-gain berada pada kategori sedang, serta hasil uji *effect size* menunjukkan pada kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran CUPOLY efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

REFERENSI

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

- Amalia Rachmah, & Teguh Prasetyo. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0: Kajian Literatur Sistematik*.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Anggraini, M. C., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Arsyad Azhar. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran*.
- Cahya, R., & Gunansyah, G. (2024). *Pengembangan Media Kartu Kuartet QR Code Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Nganjuk Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah dasar*.
- Dewi, I. G. A. T. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi Pendidikan Multikultural Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(12), 26. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i12.2024.26>
- Dwi Mukti, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim*.
- Fairuz Putri Isa, S., & Rustini, T. (2023). *Pengaruh Media Pada Pembelajaran IPS Di SD*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>
- Fauziah, N., Usman, & Anshari, M. (2025). *Implementasi Teori Konstruktivisme Jean Piaget dalam Pendekatan Psikologi Anak Sekolah Dasar*.
- Goulet-Pelletier, J.-C., & Cousineau, D. (2020). A review of effect sizes and their confidence intervals, Part I: The Cohen's d family. *The Quantitative Methods for Psychology*, 14(4), 242–265. <https://doi.org/10.20982/tqmp.14.4.p242>
- Harmoni, J., & Bangsa, N. (2024). *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa Tantangan dan Hambatan Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Negeri*. 1(2).
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.

- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020 Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.*
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 4). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Lestari, Y. D., Pgri, S., & Lampung, B. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.*
- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Sholikha, N. A., & Subrata, H. (2024). *Pengembangan Media Javanese Monopoly (Javanopoly) Untuk Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Trimukti Iswari, H., & Giyartini, R. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 2). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Zamaludin, A., & Abdul, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Cerdas (MONDAS) Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran IPS.*
- Zhang, S., & Yao, Z. (2025). The challenge of the application of augmented reality in science education in China: a systematic review. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s43031-025-00123-1>