



Pengembangan Media Monodaya Indonesia guna Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV

Aulia Syachnez Daniar¹, Elok Fariha Sari²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: auliainez96@students.unnes.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-07 Keywords: <i>Development; Media; Learning Outcomes.</i>	Social Science learning contains complex material and requires memorization, causing student learning outcomes to decline, in addition to monotonous learning and lack of media use also affect student scores. This study aims to develop and produce products in the form of learning media in IPAS subjects regarding Indonesian culture, with the name of the media, namely Monodaya Indonesia (Indonesian Culture monopoly). Using research and development methods (Research and Development). The research model used in this research is the ADDIE model with research stages (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. The subjects used in this study were fourth grade students of SDN Jawisari with a total of 25 students. The data analysis used is media feasibility analysis and final data analysis. The feasibility test assessment from material validators and media validators received a score of 91% in the "very feasible" category. Based on the N-Gain test, the N-Gain percent value is 72% in the "moderately effective" category. This indicates that there is an increase in student learning outcomes before and after using the media.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-07 Kata kunci: <i>Pengembangan; Media; Hasil belajar.</i>	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi kompleks dan memerlukan hafalan sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik mengalami penurunan, selain itu pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media juga turut serta mempengaruhi nilai siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS mengenai kebudayaan Indonesia, dengan nama media yaitu Monodaya Indonesia (Monopoli Kebudayaan Indonesia). Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE dengan 5 tahapan penelitian, yaaitu (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. Subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SDN Jawisari dengan jumlah 25 siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kelayakan media dan analisis data akhir. Hasil penilaian uji kelayakan dari validator materi dan validator media mendapatkan nilai 91% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil uji N-Gain mendapatkan nilai N-Gain persen sebesar 72% dengan kategori "cukup efektif". Hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang SISDIKNAS menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Sehubungan dengan pernyataan tersebut peran sekolah sangat penting guna menunjang iklim pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditargetkan.

Ketrampilan penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam bermasyarakat, bangsa, dan negara yakni kemampuan sosial. Pengembangan potensi sosial peserta didik usia SD/MI yaitu memaksimalkan kemampuan dasar intelektual anak, kecakapan ketrampilan motorik, dan pembentukan watak guna mengaembangkan budi pekerti (nilai-nilai sosial kesusilaan) sejak di tingkat awal, sedari dini para pendidik seharusnya memahami dan menerapkan bahwa pendidikan tidak hanya menjadi tempat penyampaian materi, namun juga penanaman nilai guna membentuk kepribadian peserta didik yang bermoral (Akuba, 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik, maka

pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (social studies), sangatlah penting pada jenjang pendidikan dasar dimana pendidikan dasar merupakan keletakan dasar/fondasi persepsi dan keilmuan mengenai tata cara hidup bersosial, karena saat di sekolah siswa datang dari lingkungan masyarakat yang heterogen (Sahira et al., 2022). Pembelajaran IPS diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta memiliki sikap disiplin, tanggung jawab, komunikatif, kolaboratif, toleran, berempati, berwawasan multikultural dan menghargai keunggulan lokal (Jurnal et al., 2024).

Pembelajaran IPS memuat banyak materi yang abstrak serta hafalan-hafalan yang harus dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi pengenalan Kebudayaan Indonesia. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik materi IPS pengenalan kebudayaan Indonesia mengalami penurunan yang signifikan sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai dengan maksimal.

Media adalah salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dikarenakan dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Penggunaan media pembelajaran seharusnya dapat menghidupkan dan memotivasi semangat belajar peserta didik sehingga dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Media pembelajaran juga harus mampu mendorong peserta didik agar senantiasa giat sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung (Khoiron & Rezania, n.d.). Hasil dari proses pembelajaran di kelas akan mencapai hasil yang maksimal jika didukung oleh media pembelajaran yang tepat (Bukhari Masruri & Joko Raharjo, 2022). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu media monopoli,

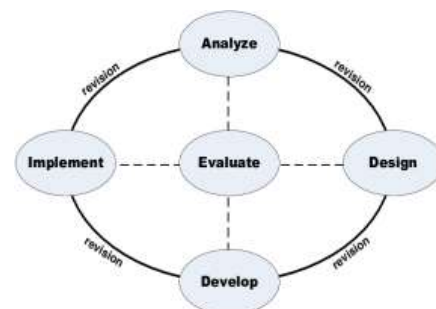
Terdapat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nur Khasanah et al., 2018) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa sesudah menggunakan media monopoli pembelajaran bahwa $t_{hitung} = 15,039 > t_{tabel} = 2,006$. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Adilah & Minsih, 2022) mengemukakan bahwa hasil uji kelayakan media

monopoli pembelajaran yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan uji praktisi sebesar 94% dengan mendapat kategori sangat layak. Adapun hasil uji cpba terbatas mendapat skor presentase sebesar 96,67% dengan kategori sangat layak. Penelitian lainnya yaitu (Sari et al., n.d.) memperoleh hasil analisa hasil pretest sebesar 60,28 dan hasil posttest sebesar 73,43. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Kemudian mendapatkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t sebesar $4,497 > 1,711$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Berdasarkan ketiga penelitian yang telah dilakukan maka media pembelajaran monopoli efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan mendalami penelitian tentang media pembelajaran monopoli IPS yang berjudul "Pengembangan Media Monodaya Indonesia guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV".

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (research and development) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Sedangkan model penelitian yang digunakan yaitu metode ADDIE (Analyze, Design, Develop, implement, Evaluate) yang terdiri dari lima fase yaitu analisis, desain, pengembangan, impementasi dan evaluasi.



Gambar.1 Tahap model ADDIE

Sumber: (Cahyadi, 2019)

Pada tahap analisis yang dilakukan yakni menganalisis perlunya media pembelajaran baru serta syarat-syarat pengembangan media pembelajaran. Peneliti telah melakukan serangkaian metode pengumpulan data, diketahui bahwa pembelajaran yang digunakan yaitu metode konvensional yang berarti menggunakan metode ceramah dimana peran guru dominan daripada peserta didik, menyebabkan siklus

pembelajaran menjadi membosankan karena tidak ada pembaruan didalamnya. Selain itu, minimnya penggunaan bahan ajar sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat guna menunjang pemahaman materi IPS menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa menurun.

Pada tahap desain yaitu menyusun rencana pembuatan media pembelajaran Monodaya Indonesia dengan membuat rancangan permainan, aturan permainan, dan bahan yang akan digunakan sebagai final produk penelitian. Pada tahap pengembangan yaitu memproduksi, dimana peneliti membuat media pembelajaran Monodaya Indonesia kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk mendapatkan penilaian dan saran mengenai kesesuaian materi dan tampilan media. Pada tahap implementasi yaitu menerapkan media pembelajaran Monodaya Indonesia sebagai produk final yang telah dikembangkan, kemudian disampaikan kepada peserta didik saat pembelajaran dan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Pada tahap evaluasi yaitu pemberian nilai terhadap pengembangan media Monodaya Indonesia melalui proses evaluasi dapat diketahui hasil akhir dari pengembangan media dengan tujuan untuk memberikan umpan balik melalui tahap implementasi apakah terdapat kelemahan dan kekurangan. Jika sudah tidak terdapat revisi lagi maka media layak digunakan.

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD N Jawisari yang memiliki jumlah anggota sebanyak 25 siswa. Dengan begitu maka peneliti menggunakan wawancara dengan guru untuk mengetahui iklim pembelajaran di kelas dan menyebar angket kebutuhan kepada peserta didik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan Media Monodaya Indonesia guna meningkatkan hasil belajar peserta didik memperoleh hasil penelitian yang akan disajikan pada tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Validasi dari para Ahli

No	Nama	Deskripsi
1	Ahli Media	91%
2	Ahli Materi	91%

Pada tahap pengembangan (development) bertujuan untuk menghasilkan produk final yang telah melalui proses revisi oleh para ahli, hasil uji validator ahli media dan ahli materi mencapai angka 91%. Nilai tersebut

mengindikasikan bahwa media Monodaya Indonesia memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Monodaya Indonesia memenuhi kriteria validitas dan siap digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Tabel2. Hasil Uji N-Gain pada SPSS

No	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Score	19	.08	.89	.7201	.16689
Ngain Persen	19	8.33	88.89	72.0123	16.68865
Valid N (listwise)	19				

Pada tahap evaluasi (Evaluation) bertujuan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media yang telah menjadi produk final dalam penelitian, yaitu media Monodaya Indonesia. Uji N-Gain dilakukan guna mengukur efektivitas media Monodaya Indonesia, memperoleh hasil 72.01 atau 72% hal ini menandakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki hasil cukup efektif, sehingga Media Monodaya Indonesia dapat meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

B. Pembahasan

Hasil data analisis kebutuhan guru dan siswa yang dikumpulkan pada tahap (analisis), terlihat adanya kebutuhan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPS. Hasil analisis tersebut dapat dijadikan acuan dalam merancang media pembelajaran. Pada tahap pengembangan, beberapa ahli media dilibatkan sebagai validator untuk memvalidasi prototipe yang dikembangkan, validasi ini menghasilkan *prototype* berikut:



Gambar.2 Buku Panduan Permainan

Pada gambar 2 menunjukkan panduan pada media Monodaya Indonesia. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang aturan dan pakem dalam permainan Monodaya Indonesia. Selain itu, pada buku panduan permainan juga menjelaskan tata cara bermain dan hal-hal yang harus diperhatikan guna memenangkan permainan.



Gambar 3. Papan Permainan Monodaya Indonesia

Gambar 3 memperlihatkan papan permainan media Monodaya Indonesia, bagian ini dirancang sebagai tumpuan permainan yang berisi informasi tentang provinsi di Indonesia. Terdapat keterangan dari 38 provinsi yang tersebar diseluruh penjuru wilayah Indonesia dengan ibu kota masing-masing provinsi serta simbol yang menjadi ciri khas pada setiap daerahnya. Terdapat kotak *start* yang memiliki fungsi sebagai awal permainan dimulai, kemudian kotak ? yang digunakan sebagai simbol kartu pertanyaan dan kotak *free* sebagai simbol kartu bebas jelajah.



Gambar 4. Kartu Pertanyaan dan Kunci Jawaban

Pada Gambar 4 terdapat komponen permainan Monodaya Indonesia yaitu kartu pertanyaan yang berisi soal tentang materi budaya Indonesia. Sedangkan kunci jawaban berisi jawaban atas soal yang ada pada kartu pertanyaan, sehingga dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi kebudayaan Indonesia.



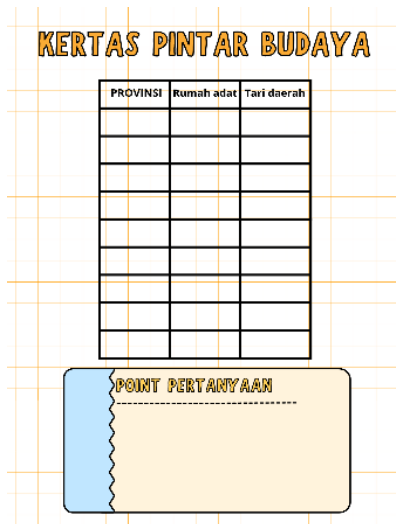
Gambar 5. Kartu Bebas Jelajah

Pada gambar 5 terdapat komponen permainan Monodaya Indonesia yaitu Kartu Bebas Jelajah, jika pemain mendapatkan kartu ini pada papan permainan maka dapat menjelajahi ke provinsi manapun yang dikehendaki.



Gambar 6. Kartu tarian adat dan rumah adat

Gambar 6 merupakan kartu tarian adat dan rumah adat 38 Provinsi di Indonesia, digunakan guna memperkenalkan keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia khususnya tarian adat dan rumah adat kepada peserta didik. Kartu tersebut diberikan kepada pemain apabila berhenti pada satu provinsi, maka akan mendapatkan satu kartu pakaian adat dan satu kartu tarian adat.



Gambar 7. Kertas Pintar Budaya

Kertas pintar budaya merupakan komponen yang digunakan guna menuliskan informasi yang didapatkan oleh peserta didik yaitu kartu pakaian adat dan tarian adat. Jika pemain mendapatkan kartu pertanyaan dan mencocokkannya pada kunci jawaban kemudian jawaban tersebut benar, maka mendapatkan nilai yang dituliskan pada kolom point pertanyaan.



Gambar 8. Pion dan Dadu

Pion digunakan sebagai simbol pemain serta penanda posisi, sedangkan dadu menjadi penentu jumlah poin untuk jalannya permainan. Pemain harus mendapatkan poin enam terlebih dahulu agar dapat memulai permainan. Pemain diharuskan mengocok dadu kembali agar dapat menggerakkan pion. Pemain harus mengikuti jumlah angka yang muncul pada dadu.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, media Monodaya Indonesia

pada mata pelajaran IPS dengan model pengembangan ADDIE terbukti valid. Kevalidan Media Monodaya Indonesia ditinjau dari penilaian validator ahli media dan ahli materi sebesar 91% dengan kriteria sangat valid. Validitas Media Monodaya Indonesia yang memenuhi kriteria tersebut selanjutnya dapat dipergunakan di pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Kemudian media Monodaya Indonesia telah diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar dan dilakukan penilaian melalui uji N-Gain pada SPSS yang menunjukkan angka 72% yaitu dalam kriteria cukup efektif dan teruji dapat meningkatkan hasil belajar IPS Peserta didik.

B. Saran

Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lebih banyak media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pembelajaran yang menanamkan budaya Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Akuba, M. (2023). KONSEP PENANAMAN SIKAP SOSIAL PADA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN IPS di SEKOLAH DASAR. In *MJP Journal of Education and Teaching Learning* (Vol. 1, Issue 1).
<https://jurnalilmiah.co.id/index.php/MJPI/ETL>
- Bukhari Masruri, M., & Joko Raharjo, T. (2022). *Journal of Primary Education The Effectiveness of Monopoly Media to Improve Learning Outcomes in Integrative Thematic Learning at SD Negeri Tegalsari 01 Semarang Article Info.*
<https://doi.org/10.15294/jpe.v11i3.36046>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Jurnal, W., Saputra, Ma., Putri, H., Darmawan, D., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., & Taman Siswa Bima, S. (2024). Indonesian Research Journal on Education Karakteristik Pembelajaran IPS SD. In *Indonesian Research Journal on Education* (Vol. 4).
- Khoiron, M., & Rezania, V. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020 STUDI LITERATUR TENTANG PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MONOPOLI MODIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Nur Khasanah, I., Putu Parmiti, D., Gde Wawan Sudatha, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL HANNAFIN DAN PECK MATA PELAJARAN IPS DI SD MUTIARA SINGARAJA. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 2).
- Sahira, S., jannah, M., gustari, R., asnita nasution, Y., windari, S., & mulia reski, S. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* (Vol. 6, Issue 1).
- Sari, A., Yadi, F., & Pratama, A. (n.d.). *PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 5 KELEKAR*.
- Sugiyono, (2017). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung:CV. Alfabeta