



## Pengembangan Media Pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sukorame 2

Inayatul Maulasari<sup>1\*</sup>, Ita Kurnia<sup>1</sup>, Agus Widodo<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2957>

### Article Info:

Received : 27 Juli 2026  
Revised : 10 Agustus 2026  
Accepted : 23 Agustus 2026  
Published : 26 September 2026

### Correspondence:

Inayatul Maulasari

Phone:

**Abstract:** Instruction on the human digestive system within the Natural and Social Sciences (IPAS) curriculum for fifth-grade elementary students remains dominated by lecture-based methods and limited use of instructional media, resulting in low student enthusiasm and poor learning outcomes. This study aimed to develop "Moncerna" (Smart Digestive System Monopoly) an instructional medium that is valid, practical, and effective to improve student learning outcomes regarding the human digestive system. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Conducted at SD Negeri 2 Sukorame in Kediri City, the study involved subject matter experts, media experts, two fifth-grade teachers, 12 students for a limited trial, and 40 students for an extensive trial. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, and subsequently analyzed for validity and practicality, alongside an N-Gain test to determine the medium's effectiveness. The results indicated that the Moncerna medium achieved validity ratings of 94% from subject matter experts and 88% from media experts, placing it in the "highly valid" category. Regarding practicality, the medium received a 94% rating from teachers and 96% from students, falling into the "highly practical" category. Effectiveness analysis yielded an N-Gain score of 0.7582 (high category), demonstrating an improvement in student learning outcomes following the use of the Moncerna medium. Consequently, the Moncerna instructional medium is deemed highly valid, highly practical, and effective, making it suitable for use in teaching the human digestive system within the fifth-grade IPAS curriculum.

**Keywords:** Learning Media; Moncerna; Monopoly Game; Human Digestive System; Learning Outcomes.

**Citation:** Maulasari, I., Kurnia, I., & Widodo, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sukorame 2. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5806–5815. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2957>

### Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Marwa, et al. 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS dirancang untuk

memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik mampu memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu (Qouri & Zulherman, 2023). Salah satu materi yang dipelajari pada fase C adalah sistem pencernaan manusia. Materi ini menuntut peserta didik tidak hanya menghafal nama organ pencernaan, tetapi juga memahami fungsi setiap organ, proses pencernaan makanan, serta pentingnya menjaga kesehatan sistem pencernaan (Nengsih et al., 2022).

Email: [inamaulasari28@gmail.com](mailto:inamaulasari28@gmail.com)

Hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi sistem pencernaan manusia belum berjalan secara optimal. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari 52 peserta didik, hanya 20 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 32 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan. Selain itu, hasil angket kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menyukai pembelajaran menggunakan media konkret, dilakukan secara berkelompok, dan dikemas dalam bentuk permainan yang interaktif.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami konsep pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar karena peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Ardhani et al. (2021) menunjukkan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA memperoleh kategori sangat layak dengan tingkat validitas sebesar 93%. Penelitian Hardiyanti et al. (2023) juga membuktikan bahwa media Monopoli Puisi (MOSI) dinyatakan valid, praktis, dan efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Wati et al. (2025) menyatakan bahwa media monopoli pada materi sumber energi sangat valid, praktis, dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, media yang dikembangkan pada penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada permainan sehingga penyampaian materi masih bergantung pada penjelasan guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) sebagai media pembelajaran yang memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Media Moncerna tidak hanya berfungsi sebagai permainan

edukatif, tetapi juga mengintegrasikan penyampaian materi sistem pencernaan manusia melalui papan permainan dua sisi. Bagian depan digunakan sebagai permainan monopoli edukatif, sedangkan bagian belakang memuat simulasi urutan proses pencernaan menggunakan media magnet serta materi fungsi organ pencernaan. Media ini juga dilengkapi kartu pintar, kartu tantangan, kartu menantang, kartu kuis, pion, dadu, dan buku panduan sehingga mampu meningkatkan interaksi, kerja sama, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Sugiyono (2019), *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Model ADDIE dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) *Analysis*, meliputi analisis kebutuhan, observasi pembelajaran, wawancara dengan guru, analisis hasil belajar siswa, serta penyebaran angket kebutuhan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia; (2) *Design*, yaitu merancang media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan), menyusun materi, kartu permainan, instrumen penelitian, dan perangkat pembelajaran; (3) *Development*, yaitu mengembangkan produk media pembelajaran kemudian melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta merevisi produk sesuai saran validator; (4) *Implementation*, yaitu menerapkan media pembelajaran melalui uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media; serta (5) *Evaluation*, yaitu melakukan evaluasi terhadap seluruh tahapan pengembangan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 1 validator ahli materi, 1 validator ahli media, 2 guru kelas V, 12 siswa pada uji coba terbatas, dan 40 siswa pada uji coba luas. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif pada materi sistem pencernaan manusia sehingga diperlukan media yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Objek penelitian adalah media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) pada materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPA di kelas V. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk mengetahui proses pembelajaran, penggunaan media, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Selanjutnya, angket analisis kebutuhan diberikan kepada siswa sebagai dasar pengembangan media pembelajaran Moncerna.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Data kevalidan diperoleh melalui angket berbentuk checklist yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran Moncerna. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru menggunakan skala Likert dan angket respon siswa menggunakan skala Guttman untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media.

**Tabel 1.** Pedoman Penskoran Skala Likert

| Pilihan             | Keterangan | Bobot |
|---------------------|------------|-------|
| Sangat Setuju       | SS         | 5     |
| Setuju              | S          | 4     |
| Kurang Setuju       | KS         | 3     |
| Tidak Setuju        | TS         | 2     |
| Sangat Tidak Setuju | STS        | 1     |

Sementara itu, data keefektifan diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Moncerna. Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Penilaian kevalidan oleh ahli materi, ahli media, serta angket respon guru menggunakan skala Likert. Pedoman penskoran skala Likert disajikan pada Tabel 1.

Hasil perhitungan persentase kevalidan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media

pembelajaran Moncerna yang dikembangkan sebagai berikut.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan

| No | Persentase (%) | Kriteria     |
|----|----------------|--------------|
| 1  | 81–100         | Sangat Valid |
| 2  | 61–80          | Valid        |
| 3  | 41–60          | Cukup Valid  |
| 4  | 21–40          | Kurang Valid |
| 5  | 0–20           | Tidak Valid  |

Selanjutnya, tingkat kepraktisan media pembelajaran ditentukan melalui angket respon siswa menggunakan skala Guttman sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa

| Skor | Kriteria |
|------|----------|
| 1    | Ya       |
| 0    | Tidak    |

Hasil perhitungan persentase kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran Moncerna yang dikembangkan sebagai berikut.

**Tabel 4.** Kriteria Kepraktisan

| No | Persentase (%) | Kriteria       |
|----|----------------|----------------|
| 1  | 81–100         | Sangat Praktis |
| 2  | 61–80          | Praktis        |
| 3  | 41–60          | Cukup Praktis  |
| 4  | 21–40          | Kurang Praktis |
| 5  | 0–20           | Tidak Praktis  |

Selain itu, tingkat keefektifan media ditentukan berdasarkan hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)*. Kriteria nilai N-Gain disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Kriteria Tingkat N-Gain

| No | Nilai N-Gain         | Kriteria |
|----|----------------------|----------|
| 1  | $g \geq 0,70$        | Tinggi   |
| 2  | $0,30 \leq g < 0,70$ | Sedang   |
| 3  | $g < 0,30$           | Rendah   |

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan dan kepraktisan yang

telah ditetapkan sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan media pembelajaran Moncerna. Selanjutnya, data hasil belajar siswa dianalisis menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran Moncerna pada materi sistem pencernaan manusia. Hasil analisis N-Gain diinterpretasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi sesuai kriteria yang digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran Moncerna dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

### Hasil dan Diskusi

Data hasil penelitian merupakan data yang didapat dari hasil proses pengembangan media Moncerna. Berikut dipaparkan data hasil pengembangan media.

#### Tahap Analisis (Analisis)

Tahap *analisis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri. Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi pembelajaran, wawancara dengan guru kelas V, analisis hasil belajar siswa, dan penyebaran angket kebutuhan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang fokus selama pembelajaran, serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran materi sistem pencernaan manusia. Selain itu, interaksi pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif masih rendah.

Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa guru mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu. Guru menyampaikan bahwa materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami siswa apabila hanya dijelaskan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Analisis hasil belajar menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada materi sistem pencernaan manusia masih rendah. Dari 52 siswa, hanya 20 siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 32 siswa belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal sehingga diperlukan

inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil angket kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 42 siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan media beton, 40 siswa menyukai pembelajaran secara berkelompok, 42 siswa menyukai pembelajaran melalui permainan, dan 38 siswa lebih tertarik jika pembelajaran dilengkapi dengan kuis atau tantangan. Sebanyak 35 siswa juga mengaku masih mengalami kesulitan memahami materi sistem pencernaan manusia, sedangkan 37 siswa menyatakan pembelajaran yang selama ini berlangsung kurang membantu mereka memahami materi.

Hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif, konkret, dan melibatkan aktivitas bermain agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) sebagai alternatif media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan edukatif dengan penyajian materi sistem pencernaan manusia. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

#### Tahap Design (Desain)

Tahap *perancangan* dilakukan berdasarkan analisis hasil kebutuhan untuk menghasilkan rencana media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan). Perancangan diawali dengan menetapkan pencapaian pembelajaran IPAS Fase C kelas V Sekolah Dasar, yaitu peserta didik mampu merefleksikan sistem organ tubuh manusia serta cara menjaga kesehatannya. Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut, penelitian difokuskan pada materi sistem pencernaan manusia. Selanjutnya dirumuskan tujuan pembelajaran, peserta didik yaitu mampu mengidentifikasi sistem organ-organ pencernaan beserta fungsinya, menjelaskan urutan proses pencernaan makanan pada manusia, serta menyebutkan cara menjaga kesehatan organ pencernaan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tersebut, meliputi organ pencernaan dan fungsi, proses pencernaan makanan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan.

Media Moncerna dirancang menggunakan papan berbahan triplek berukuran 60×50 cm yang dibentuk menyerupai papan permainan monopoli sehingga memiliki dua sisi pembelajaran. Bagian depan berfungsi sebagai papan permainan yang terdiri atas 24 petak, meliputi petak *start*, kartu pintar, kartu kuis, kartu tantangan, kartu tantangan, dan petak aman. Desain

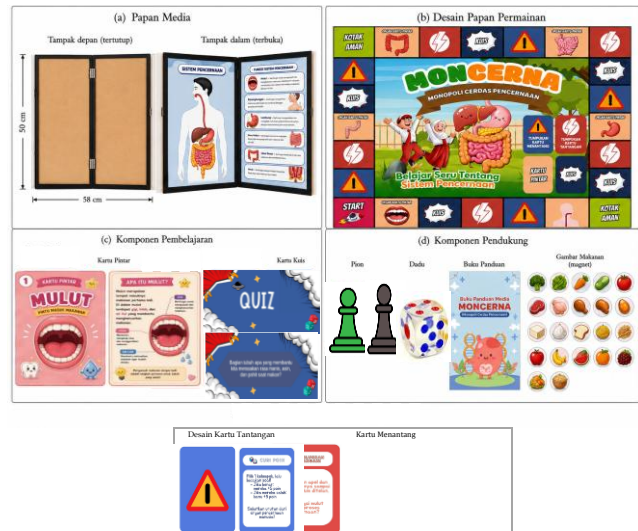
media menggunakan kombinasi warna yang menarik agar mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Pada bagian belakang media disusun dua area pembelajaran yang masing-masing berukuran 30×50 cm. Area pertama memuat gambar sistem pencernaan manusia yang digunakan untuk kegiatan simulasi perjalanan makanan menggunakan media magnet. Area kedua berisi materi mengenai organ pencernaan beserta fungsinya sebagai pendukung pemahaman konsep selama proses pembelajaran.

Selain papan permainan, media Moncerna juga dilengkapi dengan empat jenis kartu permainan. Kartu pintar berukuran 10×6 cm berisi informasi mengenai organ pencernaan dan fungsinya. Kartu tantangan berukuran 8×6 cm memuat soal berbentuk studi kasus sederhana yang harus diselesaikan peserta didik. Kartu menantang berukuran  $8 \times 6$  cm digunakan untuk aktivitas mencuri poin dengan memberikan pertanyaan kepada kelompok lain. Sementara itu, kartu kuis berukuran 10×5 cm berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi sistem pencernaan manusia untuk mengukur pemahaman peserta didik selama permainan berlangsung. Komponen pendukung lainnya meliputi pion, dadu, serta gambar berbagai jenis makanan yang dirancang menggunakan magnet sehingga dapat digunakan untuk perjalanan makanan pada sistem pencernaan manusia. Selain itu, disusun buku panduan penggunaan media yang memuat tujuan penggunaan media, komponen media, langkah-langkah penggunaan, serta aturan permainan sehingga guru maupun peserta didik dapat menggunakan media Moncerna secara mudah dan sistematis selama proses pembelajaran. Berikut merupakan desain media Moncerna:

Pada tahap desain, peneliti merancang media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Media dirancang menggunakan papan berbahan triplek berukuran 60 cm × 50 cm yang dibentuk menyerupai papan monopoli sebagai dasar permainan. Papan dibuat dapat dibuka dan ditutup sehingga mudah dibawa dan disimpan. Bagian depan papan digunakan sebagai arena permainan, sedangkan bagian belakang (dalam) dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran. Desain media dicetak menggunakan kertas stiker berukuran 60 cm × 50 cm dengan tampilan yang menarik melalui perpaduan warna-warna cerah, ilustrasi, dan karakter kartun yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Papan permainan terdiri atas 24 kotak yang meliputi kotak pertanyaan, kotak tantangan, kotak pintar, kotak menantang, dan kotak aman, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pada bagian belakang (dalam) papan media terdapat dua sisi pembelajaran, yaitu sisi pertama

berisi ilustrasi tubuh manusia yang digunakan untuk mensimulasikan proses pencernaan makanan mulai dari mulut hingga anus menggunakan gambar makanan bermagnet, sedangkan sisi kedua memuat materi mengenai organ-organ sistem pencernaan beserta fungsinya sebagai penguatan konsep.



**Gambar 1.** Desain Media Moncerna

Masing-masing sisi berukuran 30 cm × 50 cm dan dicetak menggunakan kertas stiker. Selain papan permainan, media Moncerna juga dilengkapi dengan beberapa komponen pendukung, yaitu kartu pintar, kartu tantangan, kartu menantang, kartu kuis, pion, dadu, gambar makanan bermagnet, dan buku panduan. Kartu pintar berisi materi mengenai fungsi organ-organ sistem pencernaan sebagai penguatan konsep, sedangkan kartu tantangan berisi soal berbentuk studi kasus sederhana yang bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Kartu menantang digunakan sebagai kartu aksi yang memberikan kesempatan kepada pemain untuk memperoleh keuntungan tertentu, seperti mencuri poin lawan setelah berhasil menjawab soal.

Sementara itu, kartu kuis berisi berbagai pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia selama permainan berlangsung. Seluruh kartu dicetak menggunakan kertas art paper yang dilaminasi agar lebih awet dan nyaman digunakan, dengan ukuran 10 cm × 8 cm untuk kartu pintar, 8 cm × 6 cm untuk kartu tantangan dan kartu menantang, serta 10 cm × 5 cm untuk kartu kuis. Sebagai pelengkap permainan, media dilengkapi dengan pion dan dadu sebagai alat bermain, gambar makanan bermagnet yang digunakan untuk mensimulasikan jalannya proses pencernaan makanan pada papan bagian belakang, serta buku panduan yang memuat tujuan, aturan permainan, langkah penggunaan

media, dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran. Keseluruhan komponen tersebut dirancang secara terpadu agar media Moncerna tidak hanya berfungsi sebagai permainan edukatif, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

### Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rencana media menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) sesuai desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Media dibuat menggunakan papan triplek berukuran 60×50 cm yang dilapisi desain cetak berbahan stiker. Bagian depan media berfungsi sebagai papan permainan monopoli edukatif, sedangkan bagian belakang digunakan sebagai media penyampaian materi yang memuat simulasi proses pencernaan manusia dan penjelasan fungsi setiap organ pencernaan. Seluruh komponen pendukungnya, seperti kartu pintar, kartu tantangan, kartu kuis, pion, dadu, gambar makanan bermagnet, serta buku panduan juga diproduksi pada tahap ini. Berikut merupakan hasil pengembangan media Moncerna:

**Tabel 6.** Media Moncerna

| Tampilan Media Moncerna                                                             |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
| <b>Tampilan media Moncerna</b>                                                      | <b>Tampilan belakang (dalam) papan media Moncerna</b>                               |
|  |  |
| <b>Tampilan Kartu Pintar</b>                                                        | <b>Tampilan Kartu Tantangan</b>                                                     |



**Tampilan Kartu Menantang**



**Tampilan Kartu Kuis**



**Tampilan Dadu**



**Tampilan Pion**



**Tampilan Gambar Makanan dengan magnet**



**Tampilan Buku Panduan**

**Tabel 7.** Hasil Validasi Media

| Validator   | Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|--------------|
| Ahli Materi | 94%        | Sangat Valid |
| Ahli Media  | 88%        | Sangat Valid |

Setelah produk selesai dibuat, media Moncerna divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi ahli materi meliputi aspek kesesuaian materi dengan pencapaian pembelajaran, ketepatan konsep, kebahasaan, serta penyajian materi. Sementara itu, validasi ahli media meliputi aspek tampilan, desain, kualitas media, kemudahan penggunaan, serta keberfungsian komponen media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Moncerna memperoleh persentase 94% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kriteria kelayakan baik

dari aspek isi maupun aspek tampilan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Beberapa masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk. Revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan redaksi pada beberapa materi dan soal agar lebih sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, perbaikan tata letak beberapa komponen media agar lebih proporsional, serta penyempurnaan petunjuk penggunaan media sehingga lebih mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari validator pada tahap validasi. Tujuan revisi adalah untuk menyempurnakan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) agar sesuai dengan aspek materi dan aspek media pembelajaran yang telah ditetapkan. Perbaikan produk dilakukan berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi dan validator ahli media sehingga media yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih baik sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Revisi ahli materi dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli materi selama proses validasi. Masukan tersebut digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan isi materi pada media Moncerna agar lebih lengkap, akurat, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli. Berdasarkan hasil validasi, validator ahli materi memberikan saran agar ditambahkan materi mengenai zat-zat yang terdapat di dalam lambung sehingga materi sistem pencernaan manusia menjadi lebih lengkap. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan penjelasan mengenai zat-zat yang terdapat di dalam lambung pada bahan ajar yang terintegrasi dalam media Moncerna. Perbandingan tampilan produk sebelum dan sesudah revisi disajikan pada Berdasarkan Tabel 8, revisi yang dilakukan telah menyesuaikan saran dari validator ahli materi. Penambahan materi mengenai zat-zat yang terdapat di dalam lambung menjadikan isi bahan ajar lebih lengkap, akurat, dan sesuai dengan capaian pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia. Revisi ahli media dilakukan berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator ahli media terhadap tampilan, desain, serta aspek kemenarikan media Moncerna.

Berdasarkan hasil validasi, validator ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) telah memenuhi aspek tampilan, tata letak, kombinasi warna, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan sehingga memperoleh kategori sangat valid. Oleh karena itu, tidak terdapat saran perbaikan dan media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi pada aspek media.

Setelah seluruh revisi selesai dilakukan, media Moncerna dinyatakan layak untuk memasuki tahap implementasi melalui uji coba terbatas dan uji coba luas.

**Tabel 8.** Hasil Revisi Ahli Materi

| Desain Awal                                                                        | Saran Ahli                                                 | Desain Akhir                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Materi perlu tambahan zat yang ada di dalam lambung</p> |  |

### Tahap Implementatin (Implementasi)

Tahap *implementasi* dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) melalui uji coba terbatas dan uji coba luas di SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri. Uji coba terbatas melibatkan 12 peserta didik kelas V, sedangkan uji coba luas melibatkan 40 peserta didik kelas V. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal pada materi sistem pencernaan manusia. Selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media Moncerna sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada buku panduan, kemudian diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selama proses pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan Moncerna secara bergiliran. Peserta didik melempar dadu, memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu, kemudian menyelesaikan aktivitas yang terdapat pada petak permainan, seperti membaca kartu pintar, menjawab kartu kuis, menyelesaikan kartu tantangan, serta melakukan aksi pada kartu tantangan. Selain bermain, peserta didik juga melakukan simulasi urutan proses pencernaan menggunakan media magnet pada bagian belakang papan permainan sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Berikut merupakan hasil kepraktisan media:

Kepraktisan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) diukur melalui angket respon guru uji coba terbatas, hasil angket menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase 92% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon peserta didik memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis. Hasil menunjuk tersebut Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba terbatas,

media diimplementasikan pada uji coba luas. Hasil angka menunjukka 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media Moncerna semakin mudah digunakan, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Berikut merupakan hasil keefektifan media:

**Tabel 9.** Hasil Kepraktisan Media

| Responden                    | Persentase | Kategori       |
|------------------------------|------------|----------------|
| Guru (Uji Terbatas)          | 92%        | Sangat Praktis |
| Peserta Didik (Uji Terbatas) | 94%        | Sangat Praktis |
| Guru (Uji Luas)              | 94%        | Sangat Praktis |
| Peserta Didik (Uji Luas)     | 96%        | Sangat Praktis |

**Tabel 10.** Hasil Keefektifan Media

| Uji Coba | Pre-test | Post-test | N-Gain | Kategori |
|----------|----------|-----------|--------|----------|
| Terbatas | 53,50    | 87,75     | 0,74   | Tinggi   |
| Luas     | 51,80    | 87,95     | 0,75   | Tinggi   |

Keefektifan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa pada tahap implementasi. Pada uji coba terbatas, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53,50 yang meningkat menjadi 87,75 pada *post-test*. Hasil perhitungan menggunakan uji *N-Gain* memperoleh skor sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Moncerna mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Selanjutnya, pada uji coba luas, rata-rata nilai *pre-test* sebesar 51,80 meningkat menjadi 87,95 pada *post-test*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji *N-Gain*, diperoleh skor sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Moncerna efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia secara optimal.

Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia dengan lebih mudah melalui kegiatan belajar sambil bermain, meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri

Sukorame 2 Kota Kediri. Oleh karena itu, media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di sekolah dasar.

### Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap *evaluasi* dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) memenuhi kriteria kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli validator, guru, serta peserta didik selama proses uji coba terbatas dan uji coba luas. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media, baik dari aspek materi, tampilan, maupun petunjuk penggunaan sehingga media menjadi lebih mudah dipahami dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Moncerna telah memenuhi tiga aspek utama pengembangan, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 94% dan ahli media 88% dengan kategori sangat valid. Pada aspek kepraktisan, media memperoleh respon 92% dari guru dan 94% dari peserta didik pada uji coba terbatas, serta meningkat menjadi 94% dari guru dan 96% dari peserta didik pada uji coba luas dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, analisis hasil keefektifan menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,7582 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media Moncerna mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V sekolah dasar.

### Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan media Moncerna dalam pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Sukorame 2 yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Moncerna layak digunakan dalam pembelajaran ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media Moncerna pada hasil validasi ahli materi memperoleh persentase skor sebesar 94% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase skor sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Moncerna telah memenuhi aspek

kelayakan materi dan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar. Kepraktisan media Moncerna pada hasil angket respon guru memperoleh persentase skor sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan pada angket siswa memperoleh persentase skor sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Moncerna memiliki tingkat kepraktisan yang sangat praktis sehingga layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media Moncerna diperoleh berdasarkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,7582 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Moncerna efektif digunakan dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia kelas V SD Negeri Sukorame 2 karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala SD Negeri Sukorame 2 Kota Kediri, guru kelas V, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan validator ahli materi serta ahli media yang telah memberikan saran dan masukan dalam proses pengembangan media pembelajaran Moncerna (Monopoli Cerdas Pencernaan) sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

### Referensi

- Ardhani, AD, Ilhamdi, M., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SD. *Jurnal Pijar MIPA*, 16 (2), 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Fadlurrohman, I., Suryana, D., & Nugraha, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6283-6293.
- Hardiyanti, LF, Damariswara, R., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan media MOSI (Monopoli Puisi) materi isi dan amanat puisi kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (4), 494-500. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i4.2015>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1 (1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, FP, & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4 (6), 911-920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Kusumasari, PR, Margunayasa, IG, & Lasmawan, IW (2024). Game edukasi berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7, 172-184. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.73061>
- Lestari, KI, Dewi, NK, & Hasanah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III SDN Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6 (2), 275-282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu, L., & Amalia, D. A. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Marwa, NWS, Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 18 (2), 54-64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Nengsih, S., Yonanda, DA, & Haryanti, YD (2023). Tinjauan Pustaka Sistematis: Media pembelajaran IPA untuk materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD. *PUSAKA: Jurnal Tinjauan Pendidikan*, 2 (2), 117-126. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i1.54>
- Putra, PWB, & Wulandari, IGAA (2021). Pengembangan media pembelajaran sistem pencernaan manusia berorientasi pada teori belajar Ausubel kelas V sekolah dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26 (1), 175-185. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.31841>
- Qouri, NR, & Zulherman. (2023). Pengembangan e-book berbantuan Heyzine pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6, 9622-9629. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>
- Rahmawati, D., & Prasetyo, Z. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 89-98. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.144>
- Sari, N. P., & Yulianti, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan

- aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(3), 498–509. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13834>
- Wati, I. K., Mujiwati, E. S., & Pitoyo, A. (2025). Media Permainan Monopoli Sumber Energi Untuk Siswa SD Tales 3 Kelas IV Kecamatan Ngadiluwih. *Prosiding SEMDIKJAR 8: Seminar Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8, 876–882. <https://doi.org/10.29407/vaqb0122>
- Windawati, R., & Koeswanti, HD (2021). Pengembangan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>