



Pengembangan Media Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau

Winda Anggela^{1*}, Yohana Satinem¹, Cahyo Dwi Andita¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari, Lubuk Linggau, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.3134>

Article Info:

Received : 27 Juli 2026
Revised : 07 Agustus 2026
Accepted : 19 Agustus 2026
Published : 25 Agustus 2026

Correspondence:

Winda Anggela

Phone: +62 85832233017

Abstract: This study aimed to develop a Monopoly learning media based on Problem Based Learning (PBL) for teaching IPAS on the topic of "Mystery of Shadows" to fifth-grade students at SDIQ Ar-Risalah Lubuklinggau, as well as to determine its validity, practicality, and effectiveness. This study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 27 fifth-grade students of Al-Qomar class. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests in the form of pre-test and post-test. Data were analyzed using Aiken's V, percentage analysis, and N-Gain. The results showed that the Aiken's V values were 0.97 from the language expert, 0.94 from the media expert, and 0.89 from the material expert, indicating that the media was valid. The practicality of the media obtained a score of 94.67% from the teacher, 100% in the one-to-one trial, and 98.33% in the small-group trial, with an average score of 97.67%, categorized as very practical. The effectiveness test results showed that the average pre-test score of 44.44 increased to 83.70 in the post-test, with an N-Gain score of 0.71, categorized as high. Therefore, the PBL-based Monopoly learning media was declared valid, highly practical, and effective for use in IPAS learning.

Keywords: Monopoly Learning Media; Problem Based Learning; IPAS; Mystery of Shadows; Educational Game.

Citation: Anggela, W., Satinem, Y., & Andita, C. D. (2026). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 5113-5116. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.3134>

Pendahuluan

Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar menekankan pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam pelaksanaannya, media pembelajaran diperlukan untuk membantu peserta didik memahami konsep, menarik perhatian, dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik (Fadilah et al., 2023; Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau, pembelajaran IPAS kelas V

masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks serta belum didukung media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan keterlibatan peserta didik belum optimal. Secara khusus, kelas V Al-Qomar menunjukkan kondisi yang lebih memerlukan perhatian. KKTP yang ditetapkan sekolah adalah 75, sedangkan rata-rata nilai kelas sebesar 72,3 dengan ketuntasan 63%. Selain itu, peserta didik cenderung pasif dalam diskusi dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang inovatif,

Email: anggelaWinda12@gmail.com

interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain. Media monopoli dapat dikembangkan menjadi permainan edukatif dengan memasukkan materi, pertanyaan, tantangan, dan aturan permainan ke dalam papan serta kartu. Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran dapat mendukung keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Ulfaeni, 2018; Kurniawati et al., 2021).

Agar aktivitas permainan tidak hanya berorientasi pada kesenangan, media monopoli dalam penelitian ini dipadukan dengan *Problem Based Learning*. PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah, bekerja sama, berdiskusi, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik. Pengintegrasian PBL dengan permainan monopoli juga memiliki potensi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar (Rahmadani et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media monopoli telah digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Desyawati et al. (2021) mengembangkan media permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik dan memperoleh kualifikasi sangat baik. Wenitasari et al. (2022) mengembangkan media monopoli pada pembelajaran IPA kelas V dan memperoleh hasil validitas serta kepraktisan yang baik. Lazuardi (2025) mengembangkan media monopoli berbasis kearifan lokal, sedangkan Syafa'ah et al. (2025) mengembangkan media monopoli berbasis *augmented reality*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli memiliki potensi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media monopoli berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS materi Misteri Bayangan kelas V masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi aktivitas permainan monopoli dengan aktivitas berbasis masalah melalui Kartu Masalah, Kartu Tantangan, Kartu Refleksi, Kartu Kunci Konsep Guru, Kartu Validasi Jawaban, serta komponen permainan lainnya yang disesuaikan dengan materi Misteri Bayangan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengembangkan media monopoli berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media monopoli berbasis

Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS materi Misteri Bayangan untuk kelas V. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap *Design* meliputi penyusunan konsep permainan, papan monopoli, Kartu Masalah, Kartu Tantangan, Kartu Refleksi, Kartu Kunci Konsep Guru, Kartu Validasi Jawaban, komponen skor, pion, dadu, serta buku panduan. Tahap *Development* dilakukan melalui validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi serta revisi produk berdasarkan masukan validator.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji kepraktisan guru, uji *one-to-one*, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji *one-to-one* melibatkan tiga peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji kelompok kecil melibatkan enam peserta didik dengan kemampuan heterogen, sedangkan uji kelompok besar melibatkan 27 peserta didik kelas V Al-Qomar SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau.

Tahap *Evaluation* dilakukan berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan untuk mengetahui kelayakan akhir media yang dikembangkan. Pada uji kelompok besar, *pre-test* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis *Problem Based Learning*. Setelah pembelajaran dengan media selesai, peserta didik mengerjakan *post-test*. Instrumen tes terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Rata-rata *pre-test* adalah 44,44 dan rata-rata *post-test* adalah 83,70.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Data validitas dianalisis menggunakan *Aiken's V*, data kepraktisan dianalisis menggunakan persentase skor yang diperoleh terhadap skor maksimal, sedangkan keefektifan dianalisis menggunakan *N-Gain* berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

Hasil dan Diskusi

Hasil Pengembangan Media

Media yang dihasilkan berupa permainan monopoli berbasis *Problem Based Learning* untuk materi Misteri Bayangan. Media dirancang sebagai permainan kelompok dan dilengkapi papan permainan, pion, dadu, Kartu Masalah, Kartu Tantangan, Kartu Refleksi, Kartu Kunci Konsep Guru, Kartu Validasi Jawaban, serta komponen bonus dan denda.

Pada uji coba awal, ditemukan bahwa jumlah Kartu Masalah dan Kartu Tantangan masih terbatas sehingga beberapa peserta didik memperoleh pertanyaan yang sama pada beberapa putaran. Revisi dilakukan dengan menambah jumlah dan variasi kartu

sesuai materi Misteri Bayangan. Revisi tersebut membuat permainan lebih bervariasi dan mengurangi kemungkinan pengulangan pertanyaan.



Gambar 1. Media monopoli berbasis *Problem Based Learning* pada materi Misteri Bayangan

Validitas Media

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,97 dari ahli bahasa, 0,94 dari ahli media, dan 0,89 dari ahli materi. Seluruh nilai tersebut berada pada kriteria valid yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Monopoli Berbasis *Problem Based Learning*

Aspek Validasi	Aiken's V	Kategori
Bahasa	0,97	Valid
Media	0,94	Valid
Materi	0,89	Valid

Nilai validasi bahasa menunjukkan bahwa bahasa pada media dinilai lugas, komunikatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Validasi media menunjukkan bahwa aspek keterpaduan, bentuk huruf, keseimbangan, dan desain tampilan telah memenuhi kriteria. Validasi materi menunjukkan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan materi Misteri Bayangan. Hasil validasi ahli media juga menghasilkan masukan untuk melengkapi identitas pada buku panduan dan menyediakan tempat penyimpanan komponen permainan.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, bahasa, dan tampilan sebelum digunakan pada tahap implementasi. Temuan ini sejalan dengan Desyawati et al. (2021), yang melaporkan bahwa media monopoli berbasis *Problem Based Learning* memperoleh kualifikasi sangat baik. Hasil tersebut juga sejalan dengan penelitian mengenai pengembangan media monopoli lainnya yang menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah dasar.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh dari penilaian guru, uji *one-to-one*, dan uji kelompok kecil. Guru memberikan persentase 94,67%, uji *one-to-one* memperoleh 100%, dan uji kelompok kecil memperoleh 98,33%. Rata-rata ketiganya sebesar 97,67% dan termasuk kategori sangat praktis.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media Monopoli Berbasis *Problem Based Learning*

Uji Kepraktisan	Persentase	Kategori
Guru	94,67%	Sangat praktis
<i>One-to-one</i>	100%	Sangat praktis
Kelompok kecil	98,33%	Sangat praktis
Rata-rata	97,67%	Sangat praktis

Tingginya persentase kepraktisan menunjukkan bahwa media dapat digunakan oleh guru dan peserta didik tanpa mengalami kesulitan berarti. Pada uji *one-to-one*, peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dapat mengikuti penggunaan media, sedangkan pada kelompok kecil peserta didik dapat mengikuti permainan dan berinteraksi dalam kelompok.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Wenitasari et al. (2022) yang mengembangkan media monopoli pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 25 Lubuk Linggau. Penelitian tersebut memperoleh validasi bahasa sebesar 0,667, validasi media sebesar 0,72, dan validasi materi sebesar 0,76. Kepraktisan diperoleh sebesar 79% pada uji perorangan dan 83% pada uji kelompok kecil. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran IPA sekolah dasar.

Keefektifan Media

Keefektifan media diuji pada 27 peserta didik kelas V Al-Qomar melalui *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test* setelah pembelajaran menggunakan media. Hasil analisis menunjukkan rata-rata *pre-test* sebesar 44,44, sedangkan rata-rata *post-test* meningkat menjadi 83,70. Nilai *N-Gain* sebesar 0,71 termasuk kategori tinggi.

Tabel 3. Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain*

Indikator	Hasil
Rata-rata <i>pre-test</i>	44,44
Rata-rata <i>post-test</i>	83,70
<i>N-Gain</i>	0,71
Kategori <i>N-Gain</i>	Tinggi

Peningkatan rata-rata nilai menunjukkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis *Problem Based Learning*, kemampuan peserta didik mengalami peningkatan. Aktivitas media yang menuntut kerja kelompok, diskusi, pengumpulan

informasi, dan pemecahan masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media yang berbentuk permainan juga memberikan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat terlibat dalam aktivitas pembelajaran secara aktif.

Temuan tersebut mendukung penelitian Desyawati et al. (2021) mengenai media monopoli berbasis *Problem Based Learning* dan penelitian Ulfaeni (2018) mengenai media MONERGI yang menunjukkan potensi permainan monopoli dalam mendukung pemahaman konsep IPA. Hasil ini juga sejalan dengan Rahmadani et al. (2023) yang mengembangkan model *Problem Based Learning* berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar.

Perbedaan utama penelitian ini terletak pada materi dan konteks pengembangan. Media yang dikembangkan secara khusus diarahkan pada materi Misteri Bayangan dalam pembelajaran IPAS kelas V serta menggunakan komponen permainan yang dirancang untuk memfasilitasi aktivitas pemecahan masalah. Dengan demikian, hasil keefektifan menunjukkan bahwa media dapat mendukung pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual.

Kesimpulan

Media monopoli berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS materi Misteri Bayangan kelas V SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Validitas ditunjukkan oleh nilai Aiken's V sebesar 0,97 untuk aspek bahasa, 0,94 untuk aspek media, dan 0,89 untuk aspek materi. Kepraktisan media memperoleh 94,67% dari guru, 100% pada uji *one-to-one*, dan 98,33% pada uji kelompok kecil, dengan rata-rata 97,67% berkategori sangat praktis. Keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata *pre-test* dari 44,44 menjadi 83,70 pada *post-test* dengan *N-Gain* sebesar 0,71 berkategori tinggi. Oleh karena itu, media monopoli berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai alternatif media non-digital untuk mendukung pembelajaran IPAS melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan memecahkan masalah.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas PGRI Silampari, dosen pembimbing, validator ahli, guru kelas V, dan peserta didik kelas V Al-Qomar SDIQ Ar-Risalah Lubuk Linggau yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media monopoli berbasis *Problem Based Learning*.

Referensi

- Andini, Y. T., & Markamah, S. (2021). Permainan monopoli religius dalam meningkatkan perilaku religius anak usia 4–5 tahun. *Al Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 1–9.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media permainan monopoli berbasis problem based learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika*, 8(4), 860–873.
- Lazuardi, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Model problem based learning berbasis media permainan monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Syafa'ah, U., Subekti, E. E., & Cahyadi, F. (2025). Pengembangan media game monopoli berbasis augmented reality pada materi bangun ruang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 485–493.
- Ulfaeni, S. (2018). Pengembangan media monergeri (monopoli energi) untuk menumbuhkan pemahaman konsep IPA siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.4990>
- Wenitasari, W., Hajani, T. J., & Firdiansyah, D. (2022). Pengembangan media monopoli pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. *Silampari Sains and Education*, 1(1), 58–70.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.