



Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Dinda Nuria¹, Ira Restu Kurnia¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3305>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +6289531432541

Abstrak: Learning motivation is essential for students' active participation and achievement. However, IPAS learning may become less engaging when it relies mainly on textbooks and conventional methods. This study aimed to develop Monopoly learning media for IPAS and examine its validity, practicality, and effectiveness in increasing fifth-grade students' learning motivation. The study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN Sumberjaya 01. Data were collected through observation, interviews, validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The validation results showed scores of 98% from the media expert, 88% from the language expert, and 86% from the material expert, with an average of 90%, categorized as highly valid. Teacher responses reached 88%, while student responses averaged 87%, both categorized as highly practical. The learning motivation questionnaire during the field trial reached 83%, categorized as highly effective, compared with the initial observation result of 17.63%. These findings indicate that Monopoly learning media is valid, practical, and effective in supporting students' motivation to learn IPAS, particularly Indonesian cultural diversity.

Kata Kunci: Critical Thinking Skills; Elementary School; IPAS; Learning Media

Citation: Nuria, D., & Kurnia, I. R. (2026). Pengembangan Media Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5777-5781. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3305>

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai dorongan yang menggerakkan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, mempertahankan usaha, dan mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar cenderung menunjukkan ketertarikan, perhatian, keaktifan, serta kemauan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Sardiman, 2018; Uno, 2017).

Pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang sesuai dengan karakteristik siswa yang masih senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru

menyampaikan materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Media pembelajaran dapat memperjelas informasi, menarik perhatian, meningkatkan interaksi, serta membangkitkan motivasi belajar siswa (Suryani et al., 2020; Hasan et al., 2021).

Pada pembelajaran IPAS, media pembelajaran memiliki peran yang semakin penting karena materi tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan alam, tetapi juga kehidupan sosial, lingkungan, sejarah, dan kebudayaan. Pembelajaran IPAS diarahkan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Suhelayanti et al., 2023). Salah satu materi yang membutuhkan penyajian menarik adalah

keberagaman budaya Indonesia karena memiliki cakupan informasi yang cukup luas dan dapat menjadi kurang menarik apabila hanya disampaikan melalui buku atau metode ceramah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Sumberjaya 01, pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya masih banyak menggunakan buku guru dan buku siswa. Guru juga menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, PBL, dan PJBL, sedangkan penggunaan media pembelajaran konkret berbasis permainan belum tersedia. Hasil observasi menunjukkan adanya siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, bercanda dengan teman, ribut, dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Permainan monopoli dapat menggabungkan aktivitas bermain dengan materi pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penelitian Hariyadi et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat mendukung pemahaman siswa, sedangkan Kurniawati (2021) menunjukkan bahwa media monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian Maulidi et al. (2022) juga menunjukkan bahwa media monopoli yang memuat keberagaman Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media monopoli dalam penelitian ini dikembangkan dengan menyesuaikan materi keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas V. Media dirancang agar siswa dapat belajar melalui aktivitas permainan, menjawab pertanyaan, bekerja sama, serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE agar produk dapat dikembangkan secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi keberagaman budaya serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan

sistematis yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran (Risal et al., 2022; Yuliani & Banjarnahor, 2021). Penelitian dilaksanakan di SDN Sumberjaya 01, Kecamatan Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah keseluruhan 37 siswa. Pada uji coba media, penelitian melibatkan uji coba perorangan sebanyak 2 siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa, dan uji coba lapangan sebanyak 18 siswa.

1. *Analysis* (Analisis): dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik siswa, kurikulum, dan materi..
2. *Design* (Perancangan): dilakukan dengan menentukan materi keberagaman budaya, merancang papan permainan, kartu pertanyaan, pion, dadu, serta buku panduan.
3. *Development* (Pengembangan): dilakukan dengan membuat produk dan melakukan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
4. *Implementation* (Implementasi): dilakukan melalui uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan.
5. *Evaluation* (Evaluasi): dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, respons pengguna, serta motivasi belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Media Monopoli

Pengembangan Pengembangan Pengembangan media diawali dengan tahap *Analysis*. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di SDN Sumberjaya 01 masih terbatas pada buku guru dan buku siswa. Guru menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa kelas V masih beragam. Sebagian siswa mudah kehilangan fokus ketika materi dianggap kurang menarik. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi apabila disampaikan menggunakan media konkret.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media monopoli yang mengintegrasikan materi keberagaman budaya Indonesia dengan aktivitas bermain. Media menggunakan papan permainan berukuran 55 × 55 cm dan dilengkapi berbagai komponen seperti kartu pertanyaan, pion, dadu, serta buku panduan. Materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran IPAS pada topik keberagaman budaya.

Pengembangan media mengikuti lima tahap ADDIE. Pada tahap *Design*, materi keberagaman budaya ditentukan sebagai materi utama. Produk kemudian dirancang agar siswa dapat belajar melalui aktivitas bermain sambil memahami keberagaman budaya Indonesia. Pada tahap *Development*, produk

divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

1. Kevalidan (Kelayakan) Media

Proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang kompeten di bidangnya sebelum media diimplementasikan di kelas. Hasil validasi disajikan pada table berikut :pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Produk dari Para Ahli

Validator Ahli	Skor Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Ahli Media	98%	Sangat Valid
Ahli Materi	86%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	88%	Sangat Valid
Rata - Rata	90%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat valid. Ahli media memberikan nilai 98%, ahli bahasa 88%, dan ahli materi 86%. Dengan demikian, media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan masukan validator.

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki media sebelum digunakan pada tahap implementasi. Beberapa masukan validator berkaitan dengan penambahan tujuan pembelajaran, penyempurnaan komponen kartu, dan ukuran tulisan.

2. Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui respons guru dan siswa. Respons guru menunjukkan persentase 88%, sedangkan respons siswa diperoleh melalui tiga tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Media

Responden	Skor Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
Guru Mata Pelajaran	88%	Sangat Praktis
Peserta Didik (Respon Siswa)	83%	Sangat Praktis
Rata - Rata	87%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli memperoleh respons yang sangat baik dari pengguna. Respons guru sebesar 88% menunjukkan bahwa media dinilai sesuai dengan materi, mudah digunakan, dan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif. Sementara itu, rata-rata respons siswa sebesar 87% menunjukkan bahwa

siswa tertarik dan dapat menggunakan media dengan baik.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Lestari et al. (2021) yang mengembangkan media permainan monopoli dan menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas yang lebih konkret dan menarik.

3. Efektivitas Media

Efektifitas media dianalisis melalui angket motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, persentase siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah mencapai 17,63%. Setelah media monopoli diterapkan pada uji lapangan, hasil angket motivasi belajar mencapai 83% dengan kategori sangat efektif.

Tabel 3. Rekapitulasi efektivitas

Pengukuran	Skor
Observasi awal	17,63%
Uji media	83%

Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa selama pembelajaran. Sebelum menggunakan media, siswa masih kurang tertarik mengikuti pembelajaran, bercanda dengan teman, dan kurang aktif dalam berdiskusi. Setelah menggunakan media monopoli, siswa menunjukkan ketertarikan, perasaan senang, perhatian, serta keterlibatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

Media monopoli memberikan pengalaman belajar sambil bermain sehingga materi keberagaman budaya dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik. Aktivitas permainan juga memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman, mengikuti aturan, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam penyelesaian tantangan. Kondisi tersebut dapat memberikan rangsangan eksternal yang mendukung munculnya motivasi belajar.

Temuan ini sejalan dengan Anggraini dan Kristin (2022) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil tersebut juga diperkuat oleh Maulidi et al. (2022) yang menunjukkan bahwa permainan MONOKEI pada materi keberagaman Indonesia dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Selain itu, Hariyadi et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik.

Dengan demikian, penggunaan media monopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi stimulus yang menciptakan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Sardiman (2018) bahwa motivasi belajar berperan sebagai daya penggerak yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Kesimpulan

Media pembelajaran monopoli untuk materi keberagaman budaya pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dirancang dalam bentuk permainan papan yang dilengkapi kartu pertanyaan, pion, dadu, dan buku panduan sehingga dapat digunakan sebagai sarana belajar sambil bermain.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas penilaian ahli media sebesar 98%, ahli bahasa 88%, dan ahli materi 86%. Setelah melalui proses validasi, produk diperbaiki berdasarkan saran validator, terutama pada tujuan pembelajaran, pelapisan kartu, dan ukuran font.

Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa respons guru memperoleh 88%, sedangkan hasil uji coba siswa memperoleh rata-rata 87%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket motivasi belajar pada uji lapangan memperoleh 83% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung peningkatan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Saran

Media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya, untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru disarankan menyesuaikan aturan permainan dengan alokasi waktu dan kondisi kelas agar kegiatan dapat berlangsung secara efektif.

Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat didukung melalui penyediaan sarana dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Bagi peneliti selanjutnya, media monopoli dapat dikembangkan dalam bentuk digital atau diterapkan pada materi dan jenjang yang berbeda serta diuji pada

jumlah subjek yang lebih luas untuk mengetahui konsistensi efektivitasnya. Rekomendasi tersebut juga sesuai dengan saran dalam skripsi yang mendorong pengembangan media monopoli ke arah permainan edukatif berbasis aplikasi dan perluasan karakteristik sampel.

References

- Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran kompetensi sosial guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa (sebuah keharusan yang tak bisa ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.16900>
- 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>
- Anggraini, & Kristin. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.
- Fajriyah, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli sains (MOSA Game) untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perpindahan kalor kelas V MIN 1 Jombang. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(1), 63–81.
<https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v2i1.2933>
- Hariyadi, A., Solfiana, F. C., Ahmad, M., Sovia, R., Azura, F. N., & A. F. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap kemampuan pemahaman IPS kelas IV, 6(2), 37–51.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). Media pembelajaran. *Tahta Media Group*.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan prestasi belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
<https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. *Kencana*.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Maulidi, R. P., Marjohan, M., Aulia, D. D., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas media permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) pada mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar. *Journal of Education*, 5(1), 469–473.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.626>

- Risal, Z., Hakim, R., & A. R. A. (2022). Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development (R&D). CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2020). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Remaja Rosdakarya.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Uno, H. B. (2017). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.