

PENGEMBANGAN MEDIA KALCER BERBASIS MONOPOLI PADA MATERI IPAS KELAS IV SDN 2 GELUMBANG

Annastasia Austin¹, Neta Dian Lestari², Sylvia Lara Syaflin³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar²

Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Email: annastasiaaustin16@gmail.com¹, neta_obyta@yahoo.com², sylvialaras@gmail.com³

Corresponding author:

Annastasia Austin

Universitas PGRI Palembang

Email: annastasiaaustin16@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan sebetuk media pembelajaran berbasis monopoli yang memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Prosedur pengembangan media ini mencontoh pendekatan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil evaluasi terhadap kevalidan media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh nilai kevalidan sebesar 90,47%, yang masuk dalam kategori "sangat valid". Uji coba One to One Evaluation menunjukkan hasil 91,4%, yang disebut "sangat praktis", sementara uji coba Small Group Evaluation menghasilkan 93,2%, juga dengan penilaian "sangat praktis". Efektivitas media ini dinilai mencapai 76,451%, melebihi ambang batas 76 dengan kriteria "sangat efektif". Atas demikian, bisa dirangkum bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli ini terbukti valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: ADDIE, Media kalcer, Pengembangan media

Abstract: The target of this research is to create a monopoly-based learning media that has high validity, practicality, and effectiveness. The media development procedure is modeled after the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach. The results of the evaluation of the validity of the media, material, and language showed that the media obtained a validity score of 90.47%, which fell into the "very valid" category. The One to One Evaluation trial showed a result of 91.4%, which is called "very practical", while the Small Group Evaluation trial resulted in 93.2%, also with a rating of "very practical". The effectiveness of this media was assessed to reach 76.451%, exceeding the threshold of 76 with the criteria of "very effective". Thus, it can be summarized that the development of this monopoly-based learning media is proven to be valid, practical, and effective.

Keywords: ADDIE, Kalcer media, Media development

PENDAHULUAN

Menurut mazia (2019) Perkembangan zaman dan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap pendidikan dari waktu ke waktu. Meskipun membawa perubahan positif, teknologi juga membawa konsekuensi negatif. Pada sisi positifnya, kemajuan teknologi membuat sistem pendidikan menjadi lebih efisien. Guru tidak lagi tergantung pada banyak peralatan fisik, karena mereka dapat menggunakan handphone atau komputer untuk proses pembelajaran. Ini membantu mempermudah kerja guru. Namun, tantangan baru muncul karena guru harus dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan ini dan memiliki kemampuan serta keterampilan yang relevan. Di sisi lain, ada dampak negatif yang perlu diperhatikan. Akses mudah terhadap berbagai informasi dalam sekali klik dapat membuat generasi saat ini, termasuk siswa, terpengaruh oleh arus globalisasi. Mereka mungkin lebih tertarik pada budaya atau konten luar negeri daripada budaya mereka sendiri. Contohnya, siswa sering kali lebih familiar dengan lagu-lagu artis internasional daripada lagu-lagu daerah mereka sendiri. Hal ini menunjukkan hilangnya nilai-nilai budaya yang seharusnya dihargai dan dilestarikan. Dengan demikian, perkembangan teknologi memang

memberikan kemudahan namun juga menantang kita untuk menjaga keseimbangan antara aspek positif dan negatifnya, terutama dalam konteks pendidikan. (Ayurachmawati et al., 2022)

Perkembangan teknologi saat ini memiliki dampak signifikan pada sektor pendidikan, terutama dalam hal pemanfaatan alat bantu pembelajaran selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang memfasilitasi interaksi langsung antara guru dan peserta didik, serta memiliki dampak signifikan pada pembelajaran peserta didik. Alat bantu belajar meliputi berbagai aturan yang dipakai oleh pendidik untuk memenuhi kewajiban materi kepada peserta didik, baik berupa alat bantu fisik maupun bahan ajar yang diajarkan kepadanya. Melinda dalam (Yuanta, 2020, p. 92)

Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide baru dan memanfaatkan kreativitas dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan arah pendidikan nasional. Namun, realitas menunjukkan bahwa masih ada banyak hambatan yang dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Salah satu hambatan umum yang sering dihadapi guru adalah kesulitan dalam memvariasikan metode pembelajaran selama proses pengajaran. Ada juga kendala dalam penguasaan dan Pastikan penggunaan media pembelajaran dilakukan secara optimal dan produktif. (Sari & Lestari, 2018)

Proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada penggunaan sumber belajar. Sumber belajar mencakup berbagai materi seperti buku, gambar, video tutorial, dan artefak budaya lainnya. Ini termasuk juga sistem layanan, materi pembelajaran, dan lingkungan yang mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi digital membuat materi yang dulunya besar kini menjadi lebih kecil dan mudah dibawa. Pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan menariknya proses pembelajaran. Sehingga, guru dapat mengembangkan metode pembelajaran dengan lebih luas, serta meningkatkan wawasan dan efisiensi dalam proses belajar mengajar (Wang, 2020) dalam (Sylvia Lara Syaflin, 2022), metode tersebut untuk mengatasi kesulitan belajar siswa.

Salah satu penyebab kesulitan belajar adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, yang sanggup menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan semangat dalam proses belajar (Aslam et al., 2021, p. 36). Saat ini, pendekatan konvensional masih umum digunakan dalam pembelajaran, di mana metode seperti ceramah menjadikan peserta didik hanya sebagai objek pasif dalam proses pembelajaran yang bersifat satu arah. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan aktif dan bersemangat peserta didik dalam membuntuti langkah pembelajaran. Penelitian lain (F. Wulandari et al., 2022, p. 2072) juga menunjukkan bahwa metode konvensional sering digunakan dalam pembelajaran IPS, yang mengakibatkan peserta didik cenderung tidak aktif. Rekomendasi dari penelitian tersebut adalah untuk mempertimbangkan penggunaan media sebagai alternatif untuk mengatasi ketidakaktifan peserta didik dalam pembelajaran kelas.

Kesulitan belajar sering kali terkait dengan pencapaian atau capaian hasil belajar siswa, karena faktor-faktor yang menghalangi mereka untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan belajar mengajar, adanya rintangan dapat menghambat kemampuan siswa untuk belajar dengan baik. Oleh karena itu, kesulitan belajar merujuk pada

tantangan yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran, yang dapat berdampak pada pencapaian atau hasil belajar mereka. Meskipun hambatan mungkin timbul dalam setiap kegiatan pembelajaran, Interaksi positif antara peserta didik dan guru bisa membantu peserta didik mengatasi rintangan tersebut dengan efektif.(Apriyana et al., 2021), salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki potensi untuk membangkitkan minat belajar dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta berpikir kreatif selama proses pengajaran di kelas. Penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan dikomunikasikan dengan jelas. Dalam konteks ini, kewajiban guru menguasai konsekuensi relevan atas prestasi belajar siswa. sehingga pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi hal yang krusial. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang menuntut adanya peningkatan terus-menerus dalam metode pembelajaran serta penggunaan teknologi yang tepat waktu. (Yalvema Miaz et al., 2019, p. 722). Teknologi pendidikan merupakan penerapan sistematis teknologi dan sumber daya teknologi yang relevan dalam proses pengajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja siswa. Pendekatan ini melibatkan metode yang terstruktur untuk mengidentifikasi kebutuhan individu siswa. (Mesra et al., 2023). Pengaruh teknologi terhadap media pembelajaran saat ini sangat signifikan. Di era digital ini, pendidikan di sekolah harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Kini, penggunaan media pembelajaran harus mengadopsi pendekatan inovatif dan menarik. (Permana et al., 2024), karena hal tersebut bisa menentukan keberhasilan belajar.

Keberhasilan pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara guru dan peserta didik. Penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konten yang diajarkan di kelas, seperti yang dijelaskan oleh Adilah & Minasih dalam penelitian Wijayanti et al. (2023). Di tingkat sekolah dasar, terdapat banyak peserta didik yang mengalami kekurangan tertarik pada kebudayaan Indonesia, yang dapat mengurangi motivasi mereka dalam mempelajari materi kebudayaan yang diajarkan di sekolah. (D. Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran berupa permainan monopoli tentu saja tepat digunakan di sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, mengembangkan kerjasama saat bermain, serta memperluas pengetahuan mereka terutama dalam konteks kebudayaan. Dengan memanfaatkan permainan Monopoli, peserta didik aktif terlibat dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan di kelas. Karakteristik permainan Monopoli yang melibatkan banyak pemain membuatnya menjadi pilihan yang tepat untuk meningkatkan kebahagiaan, keterlibatan aktif, kreativitas berpikir, dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran di kelas. (Yalvema Miaz et al., 2019, p. 722).

Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran menunjukkan efisiensi dalam proses belajar mengajar dengan mengadaptasi komponen-komponen peralatan permainan Monopoli ke dalam bahan ajar yang relevan dengan kurikulum yang diterapkan untuk peserta didik. (Masnarati, 2020, p. 105).

Menurut penelitian oleh Lestari et al. (2021, p. 279), media permainan Monopoli memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya meliputi desain yang menarik perhatian, meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memperkuat kekompakan baik selaku individu walaupun kelompok. Di sisi lain, kekurangan dari media permainan Monopoli mencakup fokus yang terbatas pada satu topik tanpa keterkaitan tema, membutuhkan waktu bermain yang cukup lama, dan kurang sesuai untuk anak-anak yang lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan musik atau audio.

Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan media permainan Monopoli: 1) Menyiapkan peralatan untuk permainan Monopoli, 2) Memikat perhatian siswa dengan mengajak mereka untuk Secara langsung mengobservasi penggunaan media dalam permainan Monopoli 3) Setelah memerhatikan permainan monopoli, peserta diberikan kesempatan untuk aktif berpartisipasi dan mengulang kembali materi yang dipelajari melalui media tersebut. 4) Mengevaluasi penggunaan media dalam konteks permainan monopoli. (Andini & Markamah, 2021, p. 5)

Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan memiliki makna penting dalam kehidupan anak, karena dapat membawa mereka menuju perkembangan yang positif dalam berbagai aspek kehidupannya. Aktivitas bermain dan bergerak sangat disukai oleh anak-anak, dan melalui bermain mereka dapat menerima rangsangan yang mendukung pembelajaran (Sujino, 2013, hal. 134 dalam Rahayu, 2021, hal. 50). Menurut Slamet Suyanto (2015) dalam Fadlillah, 2017, hal. 13, bermain memainkan peran penting dalam perkembangan anak di semua bidang perkembangannya. Pendapat ini didukung oleh Piaget, yang menggambarkan empat tahap perkembangan bermain pada anak; Pada usia 7-11 tahun, anak-anak sudah menggunakan pemikiran konkret (bermain sosial) dengan cara yang lebih logis dan berbasis fakta saat bermain. Permainan seperti ular tangga, dakon, Monopoli, dan puzzle adalah contoh permainan yang tepat untuk usia ini karena dapat merangsang cara berpikir anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti wawancara langsung di tempat. dengan salah satu guru kelas IV di SDN 2 Gelumbang, ditemukan bahwa dalam situasi pengajaran di dalam ruang kelas, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif. Guru sekadar menerapkan metode ceramah, akibatnya peserta didik cenderung kurang memahami materi kebudayaan yang diajarkan. Selain itu, penggunaan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru masih terbatas, dengan hanya mengandalkan media seperti buku teks dan presentasi PowerPoint yang telah disediakan sekolah.

Sejumlah solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan fasilitas yang tersuguh memerlukan metode pembelajaran yang menarik serta beragam, juga memanfaatkan media seperti permainan Monopoli (Benton et al., 2021, dikutip dalam May Sela et al., 2023, hal. 508). Pemilihan permainan sebagai alat pembelajaran didasarkan pada manfaat positifnya dalam proses pembelajaran, terutama dalam memfasilitasi pemahaman materi. Melalui permainan, terbukti memberikan dampak yang menguntungkan, melatih siswa untuk membuat keputusan, menghibur mereka selama proses belajar. Pemilihan Monopoli sebagai media pembelajaran disebabkan oleh kemampuannya untuk menerbitkan kondisi

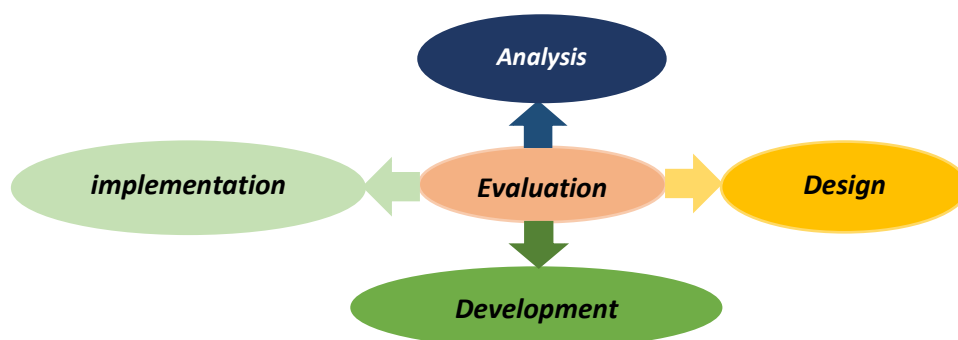
menggembirakan, menimbulkan rasa gemar peduli peserta didik, meningkatkan partisipasi giat, dan memfasilitasi pengenalan sesuatu yang konkret sehingga mempermudah siswa untuk mengenalinya. Sehingga, pengembangan media monopoli oleh peneliti akan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Penelitian sebelumnya juga telah menguatkan penggunaan Monopoli dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa permainan ini sangat mendukung pemahaman dan penerimaan materi secara nyata oleh siswa, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam prosedur pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Choirunnisa & Arini (2023, p. 788), hasil penelitian dan pengembangan penerapan media Polysoc (Monopoly Social) dianggap cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media Polysoc juga memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Validasi media Polysoc menunjukkan bahwa rata-rata nilai dari beberapa validator adalah 89,57% dengan kualifikasi "sangat layak", menegaskan bahwa media yang dihasilkan tersebut valid dan layak untuk dimanfaatkan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Ventista Risma dan Maward (2023, p. 4725) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Mjenu Monopoli Nusantara dengan Kartu QR Code pada Ilmu Pengetahuan Sosial" menunjukkan hasil validasi yang sangat positif. Ahli media pembelajaran menilai 91,6%, ahli materi 90,6%, dan ahli desain pembelajaran 90%. Hasil uji survei terbatas menunjukkan respon siswa sebesar 98% dan guru sebesar 90%. Singkatnya, seluruh hasil validasi ahli dan uji terbatas menunjukkan tingkat yang sangat tinggi, yang menegaskan bahwa pengembangan lingkungan belajar MOJENU adalah mungkin, efektif, atraktif pula tentu saja praktis selama memakai dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merujuk pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) yang dikemukakan oleh Handri Khoirul Mustofa dan Ardhi Kurniawan (2020, p. 2). Model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert M. Branch mencakup lima langkah utama, yaitu:



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE
Sumber: (Rayanto & Siguanti, 2020, p. 29)

Metode yang diterapkan bakal mengumpulkan data berisi penelitian pengembangan media *kalcer* berbasis monopoli adalah menjadi berikut:

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan observasi langsung terhadap partisipan dan konteks di mana fenomena tersebut tertanam (Winarni, 2021, p. 80). Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari pertanyaan tertulis yang disajikan terhadap responden demi memperoleh jawaban tertulis (Supriadi et al., 2020). Tes hasil belajar mengaplikasikan guna mengukur efektivitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dokumentasi termasuk dalam teknik pengumpulan data yang melibatkan pencatatan data penting, pengumpulan bukti yang akurat, serta perekaman video/foto selama kegiatan penelitian untuk mendapatkan data yang relevan.

Tabel 1 Analisis Penilaian Validasi

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber: (Lestari et al., 2021).

Dalam perhitungan rekapitulasi skor akan ada rumus yang dipergunakan peneliti saat menghitung penilaian kevalidan:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Selesai meraih nilai validasi kemudian disesuaikan dengan kriteria validasi:

Tabel 2 Interpretasi Skor

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	0% - 25%	Tidak ada aspek Kevalidan
2.	25% - 50%	Cukup
3.	50% - 75%	Valid
4.	75% - 100%	Sangat Valid

Sumber: (Lestari et al., 2021).

Tabel 3 Analisis Penilaian Kepraktisan

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Sumber: (Lestari et al., 2021).

Bagi memeriksa nilai kepraktisan digunakan rumus:

$$\text{Nilai validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Pasca peneliti ini mendapatkan nilai/skor kepraktisan maka diatur beserta keterangan skor kepraktisan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4 Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan

No	Presentasi (%)	Kriteria
1	0% - 25%	Tidak Praktis
2	25% - 50%	Cukup
3	50% - 75%	Praktis
4	75% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Lestari et al., 2021)

Analisis Data Lembar Validasi Keefektifan menerapkan rumus N-gain (Ramdhani et al., 2020, p. 166) menjadi berikut:

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{maksimum skor} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 5 Kriteria Interpretasi n-gain

Nilai Gain	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$0,3 > g$	Rendah

Sumber: (Ramdhani et al., 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Maksud penelitian dan pengembangan ini ditunjukkan bisa guna mewujudkan produk yang valid, praktis dan efektif dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahap utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam tahap analisis dilakukan observasi di SD Negeri 2 Gelumbang untuk mengidentifikasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Langkah selanjutnya melibatkan pembuatan GBIM (Garis Besar Isi Media), flowchart, dan storyboard. Setelah proses ini, media *kalcer* berbasis monopoli dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli. Hasil analisis para validator akan disusun menjadi presentasi yang mencakup keseluruhan pengembangan media *kalcerr* berbasis monopoli.

Tabel 6 Hasil keseluruhan Uji Validitas

No	Keterangan	Skor (%)
1.	Validasi Media	88,51%
2.	Validasi Materi	90,47%
3.	Validasi Bahasa	93,05%
Rata-Rata Presentase Keseluruhan		90,67%

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Bersumber pada perolehan uji validitas umum, media *Kalcer* berbasis monopoli meraih rata-rata validitas sebesar 88,51% dengan penilaian “sangat valid”. Selain itu materi yang disampaikan mencapai rata-rata validitas sebesar 90,47% dengan skor yang sama. Validitas bahasa juga sebesar 93,05%. Dengan demikian, hasil uji validitas total menunjukkan nilai sebesar 90,67% dan produk ini menepati kriteria sangat layak digunakan, sanggup dikatakan “sangat valid”.

Pada tahap ini, peneliti menguji produk media *kalcer* berbasis monopoli dengan melibatkan empat peserta didik. Setelah menggunakan media tersebut, peserta diminta untuk mengisi angket sebagai penilaian terhadap tingkat kepraktisan. Berikut adalah hasil dari angket yang dilakukan dengan peserta didik pada tahap *One To One Evaluation*:

Tabel 7 Hasil Penilaian Angket *One To One Evaluation*

Aspek	Skala Penilaian			
	ME	AN	MA	AR
Kemenarikan	29	30	27	30
Kejelasan	19	19	18	18
Presentase	96%	98%	90%	96%
Rata-Rata	95%			
Kriteria	Sangat Praktis			

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa rata-rata skor angket respon peserta didik fase *One To One Evaluation* keempat partisipan adalah 95% dan berada pada kategori "sangat praktis".

Pada tahap evaluasi *small Group Evaluation*, 10 siswa menyelesaikan survei tentang media ini. Hasil penilaian *small Group Evaluation* adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Penilaian Angket *Small Group Evaluation*

Aspek	Skala Penilaian									
	MA	DT	MH	KK	PR	DM	AA	NM	MS	AA
Kemenarikan	27	26	30	27	28	28	24	27	26	27
Kejelasan	18	18	19	18	19	20	18	19	19	19
Presentase	90%	88%	98%	90%	94%	96%	84%	92%	90%	92%
Rata-Rata	91,4%									
Kriteria	Sangat Praktis									

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Sehingga, rata-rata dari semua hasil Small Group adalah 91,4% dengan penilaian sebagai "Sangat Praktis".

Pada tahap evaluasi ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media kalcer berbasis monopoli serta menilai kualitas produk setelah dilakukan revisi. Evaluasi ini menunjukkan bahwa nilai N-Gain Score mencapai 19,89, kualifikasinya sebagai "Tinggi", karena rata-rata N-Gain sebesar 0,7419, yang melebihi nilai ambang 0,7. Skor efektivitas N-Gain mencapai 1.987,74, dengan rata-rata 76,451, melebihi nilai ambang 76, menunjukkan bahwa media kalcer berbasis monopoli terbukti "Efektif" untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi oleh para validator, media Kalcer berbasis Monopoli dinilai "Sangat Valid" dengan skor 88,51%. Setelah mendapat validasi dari para ahli, peneliti melanjutkan ke tahap Evaluasi One to One dan Evaluasi Small Group. Evaluasi One to One melibatkan 4 siswa, dengan media ini mencapai nilai 95%, dikategorikan sebagai "Sangat Praktis". Pada Evaluasi Small Group dengan 10 siswa, media ini mencapai 91,4%, juga dalam kategori "Sangat Praktis". Dari kedua evaluasi tersebut, media Kalcer berbasis Monopoli mendapatkan skor keseluruhan sebesar 93,2%, sehingga dianggap "Sangat Praktis". Selain itu, berdasarkan nilai N-Gain pada uji coba lapangan, media Kalcer berbasis Monopoli dinilai "Sangat Efektif". N-Gain Score mencapai 19,89 dalam kategori "Tinggi", dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,7419. Skor efektivitas N-Gain mencapai 1.987,74, dengan rata-rata 76,451, melebihi ambang 76, menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik. Uji coba ini melibatkan 26 peserta didik dengan tes berjumlah 10 soal, yang mencakup berbagai keragaman budaya di Indonesia, khususnya

di pulau Sumatra. Sebelum menggunakan media Kalcer berbasis Monopoli, nilai pre-test mencapai total 1.030 dengan rata-rata 39,61. Setelah menggunakan media ini, post-test mencatat total 2.235 dengan rata-rata 85,96. Dengan demikian, media Kalcer berbasis Monopoli terbukti "Sangat Efektif" dan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

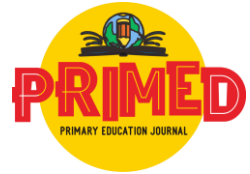
Beralaskan perolehan penelitian dan analisis, berhasil disimpulkan bahwa media *kalcer* berbasis monopoli yang dibuat valid dengan rata-rata skor dari data angket validasi mencapai 90,67%. Selain itu, dari tanggapan peserta didik terhadap angket, media tersebut dinilai sangat mudah digunakan dengan rata-rata skor kepraktisan mencapai 93,2%. kondisi ini menunjukkan maka media *kalcer* berbasis monopoli yang diciptakan sangat cocok bakal digunakan dalam konteks pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil belajar, pengembangan media ini di SD Negeri 2 Gelumbang terbukti efektif karena mencatatkan nilai N-Gain pada tahap field test (pre-test-post-test) yang signifikan, serta memperoleh nilai N-Gain efektivitas sebesar 76,451.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, didapatkan saran secara berikut: bagi peneliti berikutnya, disarankan hendak mengembangkan media kalcer berbasis monopoli yang dapat mengikuti perkembangan zaman atau memanfaatkan teknologi terkini. Bagi pendidik, disarankan untuk menggunakan media yang telah dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Bagi peserta didik, media ini dapat digunakan sebagai sarana demi menekuni keberagaman budaya Indonesia yang kaya serta beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- 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, 1–9.
- Apriyana, J., Lestari, N. D., & Januardi, J. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Smk Se-Kecamatan Kayuagung. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(2), 86–94. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i2.4516>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Ayurachmawati, P., Syaflin, S. L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Multimedia Berbasis Kearifan Lokal Pada Muatan Materi IPA Di Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 941–949. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2602>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development ...*, 9(2), 788–797. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/19232%0Ahttps://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/download/19232/5967>
- Handayani, T., Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Endang Widi Winarni Irwan Koto. *JP3D (Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar)*, 4(1), 22–29.
- Handri Khoirul Mustofa, & Ardhi Kurniawan. (2020). Pengembangan Bola Banel Sebagai Media
- DOI: <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.4933>

- Pembelajaran Bola Voli Di Sdn 1 Buluagung. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.763>
- 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>
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli Dengan Pembelajaran Ips Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal edukasi nonformal*, 1(2), 103-114.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Media, P., Pantun, M., Unesa, P. F. I. P., Unesa, P. F. I. P., Valid, S., Valid, S., Praktis, S., Dasar, S., Didik, P., & Kunci, K. (2024). MONOTUN media , rhyme writing skills. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(02), 154–163.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B., Suyitno, M., Sampe, F., . . . Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. (M. Andri Cahyo Purnomo, Ed.) PT SADA KURNIA PUSTAKA.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Rahayu, D. P. (2021). *Pemberian Stimulasi Anak Berbasis Teori Bermain Kognitif Jean Piager*. 2(1), 49–56. (Permana et al., 2024)
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://doi.org/10.55732/jrt.v6i1.152>
- Rayanto, Y. H., & Siguant. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2R2* . Lembaga Academic & research institute.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Supriadi, A. S., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *Journal of Management*, 3(3), 84-93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Sylvia Lara Syaflin. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Ventista Risma, F., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu Qr-Code Pada Mata Pelajaran Ips Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4714–4717.
- Wijayanti, A. M., Witono, A. H., & Oktaviyanti, I. (2023). *JCAR 5 (Special Issue) (2023) Journal of Classroom Action Research Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD*. 5. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Wulandari, D., Dwi Yuniati, V., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal on Education*, 5(2), 2376–2382. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/894>
- Wulandari, F., Wahyuni, S., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Media Booklet Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2071–2080.



<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1594>

Yalvema Miaz, Y., Miaz, Y., Kiswaento Kenedi, A., Wachyunaldi Monfajri, S., & Helsa, Y. (2019). *Educative Learning Media for Elementary School Students*. 382(Icet), 722–727.

<https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.173>

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.

<https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>