

Pengembangan Media Monopoli Nusantara (MONUSRA) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN 5 Kaligung Blimbingsari Banyuwangi

Leinsiana Yafi Lillah¹, Muhammad Junaidi²

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember, Jember, Indonesia^{1,2}

*Email: 1leinsiana.yafi@gmail.com ²Junaidi191182@gmail.com

Sejarah Artikel:

Diterima 29-05-2026
Disetujui 07-06-2026
Diterbitkan 09-06-2026

ABSTRACT

Learning media play a crucial role in enhancing students' understanding and interest in learning, whether through digital or non-digital media that support effective interaction. Based on observations, a lack of variety in learning media was found, and students who are predominantly hyperactive exhibited symptoms of poor focus and low interest in learning when learning activities consisted solely of problem-solving without engaging media. Therefore, the Monopoli Nusantara (MONUSRA) media was developed with the hope of increasing students' interest in learning and making the learning process more interactive. This study aims to describe the process, feasibility, practicality, and effectiveness of developing the Monopoli Nusantara (MONUSRA) learning medium. The method used is the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) R&D model with a pilot test involving 20 students. This study used data collection instruments including observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests, employing both qualitative and quantitative data analysis techniques. The results showed that the Monopoli Nusantara (MONUSRA) educational media received expert validation scores of 95% from media experts, 94% from content experts, and 98.4% from learning experts, all categorized as highly feasible. The results of the practicality test, based on a small-scale student interest response test, yielded 96% and 95% on a large scale, meeting the "highly practical" criteria. The results of the effectiveness test, using the N-Gain test, yielded a score of 0.80 on a small scale and a score of 0,84

Keywords: *Students, Monopoli Nusantara, Interest in Learning*

ABSTRAK

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik, baik melalui media digital maupun non-digital yang mendukung interaksi efektif. Berdasarkan hasil observasi, di temukan kurangnya variasi media pembelajaran dan peserta didik yang dominan hiperaktif menunjukkan gejala kurang fokus dan minat belajar rendah ketika kegiatan belajar hanya berisi pengerjaan soal tanpa media yang menarik. Oleh sebab itu dikembangkan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta membuat proses pembelajaran lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses, kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas pengembangan media Monopoli Nusantara (MONUSRA). Metode yang digunakan ialah RnD

model ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan uji coba 20 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) memperoleh validasi ahli media 95%, ahli materi 94%, dan ahli pembelajaran 98,4% kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan mendapatkan dari uji respon minat peserta didik pada skala kecil mendapatkan 96% dan skala besar 95% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji keefektivan menggunakan uji N-Gain diperoleh pada skala kecil di peroleh skor 0,80 skala besar diperoleh skor 0,84.

Katakunci: Peserta Didik, Monopoli Nusantara, Minat belajar

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Lillah, L. Y. ., & Junaidi, M. (2026). Pengembangan Media Monopoli Nusantara (MONUSRA) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV SDN 5 Kaligung Blimbingsari Banyuwangi. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 5386-5397. <https://doi.org/10.63822/qrbq3167>

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi oleh media yang digunakan untuk menjelaskan konsep dan membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Ubaidillah, 2022). Salah satu media yang dapat digunakan ialah media Monopoli Nusantara (MONUSRA). Monopoli Nusantara (MONUSRA) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia, yang memuat berbagai aspek yaitu suku (osing, batak, dll), bahasa (Jawa, Sunda, dll), adat istiadat (ngaben, upacara sengkaten, dll), agama (Islam, Hindu, dll), makanan (Gudeg, Rendang, dll), dan cara hidup di berbagai wilayah Indonesia. Tujuan penggunaan media monopoli nusantara (MONUSRA) adalah untuk mengenalkan keragaman budaya kepada peserta didik terhadap kearifan lokal Nusantara. Peserta didik dapat belajar tentang berbagai aspek kearifan lokal, termasuk budaya, tradisi, dan nilai-nilai lokal. Selain belajar tentang kearifan lokal, Monopoli Nusantara juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan manajemen keuangan secara sederhana. (Krismawati et al., 2023).

Pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya Indonesia bertujuan mengenalkan berbagai budaya serta menumbuhkan sikap menjaga dan melestarikannya agar tidak punah. Melalui pembelajaran di sekolah, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir, tetapi juga keterampilan dan sikap dalam menghargai keragaman budaya Indonesia. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran IPAS di sekolah masih sering dihadapkan pada beberapa permasalahan, seperti kurangnya minat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mendukung proses belajar. Pembelajaran IPAS sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik juga menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa akan mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia ini (Iswari et al., 2021).

Sejalan dengan undang-undang No 16 tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pasal 9 ayat 1 berbunyi “Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang cukup prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis anak”. Sejalan juga dengan agama Islam yang tercantum pada surah An-Nahl ayat 44 yang menekankan terhadap kejelasan pesan dan metode penyampaian tersebut memberikan pelajaran penting bagi dunia pendidikan, yaitu bahwa proses pembelajaran memerlukan media yang mampu menghadirkan materi secara terang dan mudah di pahami (Farran, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV di SDN 5 Kaligung disini terdapat kendala yaitu media yang digunakan masih belum bervariasi, “saya jarang mba membuat media pembelajaran, biasanya anak-anak saya buat soal sendiri, saya print. Soalnya anak-anak itu sangat hiperaktif, mangkanya saya buat soal sendiri dan dibuat lumayan banyak supaya anak-anak fokus pada soal dan tidak ramai dikelas” Berdasarkan pemaparan beliau, hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah kurangnya variasi media pembelajaran dan peserta didik yang dominan hiperaktif sehingga menunjukkan gejala kurang fokus dan minat belajar rendah ketika kegiatan belajar hanya berisi pengerjaan soal tanpa stimulus visual atau media yang menarik. Oleh karena itu,

diperlukannya inovasi media pembelajaran melalui pengembangan Monopoli Nusantara (MONUSRA) yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Monopoli merupakan permainan yang digemari oleh anak-anak, sehingga dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan lebih menyenangkan. Permainan monopoli ini dibuat berbeda dengan monopoli-monopoli yang seperti biasanya, dimana permainan monopoli akan dibuat menggunakan alas papan catur supaya kokoh dan tidak mudah rusak. Karena disini peneliti akan menggunakan materi Keberagaman budaya Indonesia, maka perpetak dari monopoli tersebut berisi dari wilayah provinsi yang terdapat di Indonesia, terdapat pula dana umum, kesempatan, dan petak tanda tanya yang berisi kartu soal. Keunikan media ini terdapat pada kartu kepemilikan wilayah, pada kartu ini setiap pemain yang akan membeli wilayah propinsi yang di lewat, maka mendapatkan sebuah kartu kepemilikan wilayah yang sudah disertai dengan soal-soal yang memuat tentang wilayah tersebut. Penggunaan media monopoli nusantara (MONUSRA) ini disertai dengan strategi pembelajaran yang sesuai, salah satu contohnya adalah strategi kooperatif. Strategi ini dapat membantu siswa dalam belajar dengan lebih aktif, saling membantu, dan saling memotivasi (Ali & Ghani, 2022).

Penelitian pengembangan media monopoli ini sudah dilakukan terlebih dahulu oleh beberapa peneliti yang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kadek dan Komang dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas media monopoli digunakan dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari media monopoli muatan IPA merupakan media pembelajaran monopoli dapat menarik perhatian siswa dan efektif digunakan pada pembelajaran IPA. Kepada pihak sekolah dan guru, agar menyediakan media pembelajaran monopoli agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar.¹ Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan kawan-kawan pada pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada tema perkembangan teknologi untuk siswa kelas III di SDN 8 Sokong menunjukkan bahwa hasil akhir dari uji validasi dan respon peserta didik menunjukkan kategori sangat layak, monopoli ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar peserta didik di dalam kelas (Swandewi & Wiyasa, 2022).

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat terlihat dari mulai subjek yang masing-masing dari peneliti berbeda, tujuan penelitian yang berbeda, dan fokus penelitian pada bidang studi yang berbeda pula. Disini peneliti berfokus pada pengembangan media pembelajaran monopoli nusantara (MONUSRA) pada materi keragaman budaya Indonesia saja, dikarenakan masih kurangnya penelitian yang mengembangkan proses pembelajaran dari materi tersebut.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran monopoli nusantara (MONUSRA) ini untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV di SDN 5 Kaligung Blimbingsari Banyuwangi dengan menggunakan media pembelajaran monopoli berupa media visual.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media monopoli nusantara (MONUSRA) yaitu Research and Development (R&D). penelitian ini merupakan suatu kegiatan yang berfokus pada penciptaan atau penemuan hal baru, baik berupa jasa maupun produk. Model ADDIE memiliki 5 tahapan dalam pengembangan produk yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan),

Development (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian di laksanakan di SDN 5 Kaligung Blimbingsari Banyuwangi dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 20. Adapun prosedur atau langkah- langkah dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE yakni sebagai berikut:

Tahap *analysis* (analisis) yaitu mengidentifikasi terlebih dahulu berbagai peristiwa yang terjadi untuk dijadikan data yang valid terhadap media monopoli nusantara (MONUSRA). Pada tahap analisis ini terdapat tiga langkah utama yakni analisis kinerja, analisis permasalahan dan analisis kurikulum melalui tahap observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik.

Tahap *design* (perancangan) bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran dengan menggunakan media monopoli nusantara (MONUSRA) yang diinginkan dengan menyusun rancangan pengajaran yang terperinci (Sihaan, 2025). Selain merancang aspek visual dan struktur media, pada tahap ini peneliti juga menetapkan capaian pembelajaran sesuai dengan materi Keragaman Budaya Indonesia kelas IV, serta penyusunan instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan eektivitas media pembelajaran.

Tahap *development* (Pengembangan) adalah tahap yang dimana ide dan rencana yang telah dibuat pada tahap desain mulai diwujudkan media monopoli nusantara (MONUSRA) menjadi produk nyata. Media monopoli nusantara berbentuk papan persegi berukuran 60 cm x 60 cm yang di desain dapat dilipat karena dilengkapi dengan engsel. Permukaan papan dilapisi stiker bergambar petak wilayah indonesia dengan ikon setiap provinsi. Media ini di lengkapi dengan komponen- komponen pendukung lainnya. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan produk. (Iriani et al., 2022).

Tahap *Implementation* (Implementasi) bertujuan untuk melakukan uji terhadap media monopoli nusantara (MONUSRA) yang telah dikembangkan guna mengetahui tingkat praktikalitas dan efektivitas media. Pelaksanaan implementasi media dilakukan sebanyak dua kali, yaitu melalui uji coba skala kecil untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media serta mengidentifikasi kendala yang muncul sebagai bahan perbaikan pada uji coba skala besar. uji coba skala besar melihat secara langsung keterlaksanaan penggunaan media pada cakupan yang lebih luas serta memastikan media dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi) bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian yang telah di laksanakan berdasarkan hasil uji coba yang di lakukan. Pada tahap ini mengetahui tingkat keberhasilan dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* dan angket uji respon minat peserta didik yang diketahui dari hasil kepraktisan dan eektivitas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan pengisian angket validasi para ahli dan angket uji respon minat peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. data kualitatif bertujuan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta masukan dan saran dari para ahli validator. Sementara data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor hasil kelayakan dan kepraktisan dengan menggunakan skala likert dengan rumus presentase = jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum dikali 100%, terdapat 5 skor sangat setuju hingga 1 skor untuk sangat tidak setuju. Adapun kriteria terdiri dari sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak, sangat kurang layak, begitupun dengan kepraktisan. Penghitungan *N- Gain* untuk mengetahui eektivitas media pembelajaran. Pembagian nilai *N- Gain* meliputi 3

diantaranya tinggi, sedang dan rendah. Adapun kriteria mulai dari evektif, cukup efektif, kurang efektif, tidak efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pengembangan model ADDIE diawali dengan *Analysis* (Analisis), yang kedua *Design* (Perancangan), yang ketiga *Development* (Pengembangan), yang keempat *Implementation* (Implementasi), dan yang terakhir yaitu *Evaluation* (Evaluasi). Model ADDIE menjadi pendekatan sangat penting dalam dunia pendidikan karena orientasinya pada pengguna dan produk yang valid. Kemudahan adaptasi dan penerapannya menjadikan model ini sangat populer untuk pengembangan berbagai media pembelajaran dan pelatihan.

Model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini adalah model R&D ADDIE. Model ADDIE merupakan kerangka kerja desain instruksioanl sistematis yang digunakan untuk mengembangkan materi atau pembelajaran efektif. Model ini dipilih karena memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya sistematis, fleksibel, dan mudah diterapkan khususnya dalam bidang pendidikan.

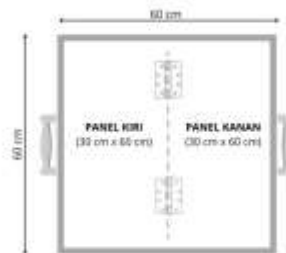
Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap *analysis* (analisis), peneliti melakukan analisis kinerja, analisis permasalahan, analisis kurikulum. Analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara dengan wali kelas dan peserta didik kelas IV, serta telaah modul ajar IPAS materi keragaman budaya Indonesia. Hasil pada analisis kinerja menunjukkan bahwa guru menyampaikan materi secara konvensional melalui penjelasan lisan. Selama pembelajaran peserta didik cenderung menunjukkan perilaku hiperaktif, seperti sulit duduk tenang, sering berbicara diluar konteks pembelajaran, dan kurang fokus terhadap penjelasan guru. Hasil dari analisis permasalahan menunjukkan bahwa ditemukannya permasalahan yakni kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung, seperti bermain dan belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menyalurkan energi peserta didik yang hiperaktif ke dalam kegiatan yang lebih terarah dan bermakna yakni media monopoli nusantara (MONUSRA). Pada analisis kurikulum menunjukkan bahwa dokumen belajar berupa modul ajar guru belum tercantum media pembelajaran yang digunakan yang lebih kongkret untuk materi keragaman budaya Indonesia.

Hasil Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap *Design* (Perancangan) merupakan tahap perancangan awal media sebelum dikembangkan secara fisik. Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan materi, penyesuaian materi dengan media monopoli nusantara, merancang media monopoli nusantara. Pada tahap pemilihan materi disini peneliti menggunakan materi keragaman budaya Indonesia yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP). Pada tahap penyesuaian materi dengan media monopoli nusantara dinilai dalam penggunaan media untuk menyampaikan informasi menjadi semakin relevan dan tersampaikan dengan baik. Pada tahap merancang media monopoli nusantara dilakukan untuk mengetahui gambaran awal dari inovasi yang di inginkan sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Media pembelajaran monopoli nusantara (MONUSRA) yang akan digunakan berupa permainan (board game)

yang di rancang secara konvensional. Dalam media Monopoli Nusantara memuat beberapa komponen, diantaranya yaitu papan permainan monopoli, kartu soal, kartu kesempatan, kartu dana umum, kartu kepemilikan wilayah, pion, dadu, rumah, buku panduan untuk guru, buku materi untuk peserta didik. Desain prototipe dan komponen utama media Monopoli Nusantara yaitu :



Gambar 1. Desain Papan Monopoli Nusantara (MONUSRA)

Setelah merancang kerangka papan media, peneliti selanjutnya akan mendisain prototipe untuk setiap komponennya menggunakan aplikasi Canva

Tabel 1. Prototipe pada Komponen Media

Gambar	Keterangan
	<p>Desain media Monopoli Nusantara tampak bagian luar dengan ukuran 60 cm x 60 cm, menampilkan petak dengan gambar icon provinsi di Indonesia yang menarik dan edukatif.</p>
	<p>Kartu soal berukuran 9 cm x 6 cm. Bagian depan menampilkan simbol tanda tanya (?) dan tulisan “kartu soal”, sedangkan bagian belakang berisi pertanyaan tentang budaya indonesia.</p>
	<p>Kartu kesempatan berukuran 9 cm x 6 cm. Bagian depan menampilkan tulisan “kartu kesempatan” dengan desain menarik, sedangkan bagian belakang berisi tantangan, hadiah, atau peluang khusus yang dapat memengaruhi</p>

jalannya permainan.



Kartu dana umum berukuran 9 cm x 6 cm. Bagian depan menampilkan tulisan “kartu dana umum” dengan desain yang menarik, sedangkan bagian belakang berisi instruksi berupa hadiah, denda, atau peristiwa yang mempengaruhi permainan.



Kartu kepemilikan wilayah berukuran 10 cm x 6 cm. Bagian depan memuat nama wilayah dan icon provinsi, sedangkan bagian belakang berisi soal terkait wilayah.



Buku panduan Media Monopoli nusantara berukuran A6 berisi aturan dan cara bermain, serta penjelasan komponen permainan secara singkat dan jelas.



Buku materi berukuran A6 berisi materi seputar keragaman budaya Indonesia dan soal evaluasi secara singkat dan jelas.

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Jika tahap *Development* (Pengembangan) proses merealisasikan rancangan menjadi produk pembelajaran yang siap untuk digunakan. Media monopoli nusantara berbentuk papan persegi berukuran 60 cm x 60 cm yang didesain dapat dilipat karena dilengkapi dengan engsel. Permukaan papan dilapisi stiker bergambar petak wilayah Indonesia dengan ikon setiap provinsi. Media ini dilengkapi kartu kepemilikan wilayah, kartu soal, kartu kesempatan, kartu dana umum. Cara penggunaannya, pemain menjalankan bidak sesuai dengan aturan Monopoli Nusantara dengan menjawab soal dan mengikuti instruksi pada setiap kartu. Media ini juga disertai buku panduan serta tempat penyimpanan untuk menjaga kerapian dan kelengkapan media.



Gambar 2. Produk Akhir Media Monopoli Nusantara (MONUSRA)

Produk media yang telah dikembangkan kemudian melalui tahap uji validitas dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan produk tersebut sebelum digunakan. Proses validasi media Monopoli Nusantara (MONUSRA) dilakukan oleh tiga validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	98,4%	Sangat Layak

Berdasarkan hal tersebut, dapat di ambil kesimpulan bahwa media Monopoli Nusantara (MONUSRA) sangat layak untuk di terapkan dalam pembelajara karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi yang bertujuan untuk melakukan uji terhadap media monopoli nusantara (MONUSRA) yang telah dikembangkan guna mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media. kepraktisan media monopoli nusantara (MONUSRA) diukur melalui instrumen berupa angket respon minat peserta didik yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Sementara itu, efektivitas media diketahui berdasarkan hasil pretest dan posttest yang di berikan kepada peserta didik. Pelaksanaan implementasi media monopoli nusantara (MONUSRA) dilakukan sebanyak dua kali, yaitu melalui uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, dengan rangkaian tahapan yang dilakukan dalam 2 kali pertemuan.

Pada tahap uji coba skala kecil sampel diambil sebanyak 5 peserta didik secara acak untuk memperoleh data awal yang objektif terkait penggunaan media. pengambilan data awal sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran yaitu pretest dan angket respon minat sebelum penggunaan media Kegiatan terakhir adalah peserta didik mengerjakan soal *posttest* guna untuk melihat efektivitas dan mengisian angket respon minat (sesudah) peserta didik untuk mengetahui praktilitas media Monopoli Nusantara. Pengimplementasian media monopoli nusantara (MONUSRA) menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).



Gambar 3. Pelaksanaan Uji Skala Kecil

Tabel 3. Hasil Uji Respon Minat Peserta Didik Skala Kecil

Pelaksanaan	Presentasi
Sebelum penggunaan media	53,3%
Sesudah penggunaan media	96%

Tabel 4. Niali Rata- Rata Pretest dan Posttest Skala Kecil

Tes	Rata- Rata
Pretest	40
Posttest	88

Setelah pelaksanaan tahap awal skala kecil pada pertemuan pertama Pelaksanakan uji skala besar dilakukan untuk mengimplementasikan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) pada kelompok peserta didik yang lebih luas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui praktikalitas dan evektivitas media dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Kegiatan pada pertemuan ini diawali dengan pengambilan data awal sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran Monopoli Nusantara (MONUSRA) pada uji coba skala besar, yaitu melalui pretest dan angket respon minat sebelum penggunaan media. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan prosedur yang sama seperti pada uji coba skala kecil, namun diterapkan pada jumlah peserta didik yang lebih luas.



Gambar 4. Pelaksanaan Uji Skala Besar

Tabel 3. Hasil Uji Respon Minat Peserta Didik Skala Besar

Pelaksanaan	Presentasi
Sebelum penggunaan media	55,5%
Sesudah penggunaan media	95%

Tabel 4. Niali Rata- Rata Pretest dan Posttest Skala Besar

Tes	Rata- Rata
Pretest	39,3
Posttest	89,3

Pada tahap uji coba skala kecil yang melibatkan peserta didik, di peroleh rata- rata *pretest* sebesar 40, sedangkan rata- rata nilai *posttest* meningkat menjadi 88. Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan rata-rata sebesar 0,80, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman belajar peserta didik yang signifikan setelah penerapan media pembelajaran pada uji skala kecil

Selanjutnya, pada tahap uji coba skala besar yang melibatkan 15 peserta didik, diperoleh rata- rata nilai *pretest* sebesar 39,3 dan rata- rata nilai *posttest* sebesar 89,3. Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan rata- rata sebesar 0,84 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman belajar peserta didik pada tahap uji skala besar lebih optimal setelah penerapan media pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan kedua tahap uji coba tersebut, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran yang di implementasikan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar.

Hasil Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir dalam penelitian pengembangan menggunakan model penelitian ADDIE. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian yang telah di laksanakan. Berdasarkan hasil uji coba yang di lakukan, di peroleh hasil data respon minat peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Nusantara (MONUSRA) sebesar 96% dan 95% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang di kembangkan mudah di gunakan, menarik, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, Selain itu, hasil pemahaman peserta didik yang di lihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest pada dua uji coba juga menunjukkan adanya peningkatan. Pada uji coba tersebut di peroleh presentase *N-Gain* sebesar 80% dan 84% yang termasuk dalam kriteria efektif. Hasil ini mengidentifikasi bahwa penggunaan media Monopoli Nusantara mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) pada materi Keragaman Budaya Indonesia kelas IV DI SDN 5 Kaligung Blimbingsari Banyuwangi, diperoleh

kesimpulan sebagai berikut : 1) pengembangan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Seluruh tahapan tersebut sudah sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran. 2) kelakayakan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) di tinjau dari hasil validasi oleh para ahli yakni, ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Hasil dari para validator ahli menunjukkan dari ahli materi sebesar 94%, ahli media 95%, dan ahli pembelajaran 98,4% dengan kategori sangat layak. 3) kepraktisan media Monopoli Nusantara (MONUSRA) diketahui melalui angket uji respon minat peserta didik. Hasil dari uji skala kecil sebesar 95,2% dan pada uji coba skala besar mendapatkan presentase 94,8% dengan kategori sangat praktis. 4) efektivitas media Monopoli Nusantara (MONUSRA) menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,79 atau 79% dari uji respon skala kecil dan 0,86 atau 86% dari uji coba skala besar, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Meskipun telah terbukti efektif, media ini memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan lebih lanjut, baik untuk diterapkan pada materi lain maupun mata pelajaran lain yang berbeda. Oleh karena itu, bagi peneliti berikutnya yang melanjutkan pengembangan produk ini, disarankan memperluas cakupan materi media Monopoli Nusantara (MONUSRA) tidak hanya pada materi keragaman budaya Indonesia, tetapi juga pada berbagai materi pembelajaran lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Ghani, A. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah B. *EL-FATA: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 1(2), 67–76. <https://jurnalpasca.uinkhas.ac.id/index.php/JESE/issue/view/109>
- Farran, S. A. M. al-. (2021). *Tafsir Imam Syafi'i: menyelami kedalaman kandungan al-Qur'an*. Almahira.
- Iriani, N., Rencana, A. K. S. D., Sudjud, S., Safrin, A., SURIANTI, Setyowati, diah nugraheni, & Lisarani, V. (2022). *Metodologi Penelitian*. Rizmedia Purtaka Indonesia.
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>
- Krismawati, A., Maula, L. H., & Prayogo, M. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Papan Pintar pada Materi Peran Fungi dalam Kehidupan Sehari-hari di kelas IV SD*. 3(2), 219–227. <http://ejournal.iaiponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Siahaan, L. H. (2025). *R&D Dalam Pendidikan Implementasi Model ADDIE Dan 4D Pada Pendidikan Bahasa Inggris Dan PG Paud*. KBM Indonesia.
- Swandewi, N. K. R., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 42–50. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss2.206>
- Ubaidillah. (2022). The Implementation Of Multicultural Islamic Education Values At Tengger Community Local Culture (An Ethnographic Study in Sapikarep Village, Sukapura, Probolinggo). *Journal Education Multicultural Oof Islamic Society*, 2(1), 24–36. <https://doi.org/10.33474/jemois.v2i1.13589>