

Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Dhea Ayu Purnamasari¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Farida Nurlaila Zunaidah³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dheaayupurnamasari7@gmail.com¹, dhian.2nw@gmail.com², farida@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun, di SDN Kalirong 2, penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang rendah. Studi ini bertujuan untuk menentukan efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Riset dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek studi ini adalah 19 siswa kelas V SDN Kalirong 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan pertanyaan tes. Analisis data teknis menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil studi ini menunjukkan bahwa dari uji coba terbatas dan uji coba luas melalui pekerjaan soal pascat-tes, kelengkapan hasil pembelajaran siswa dalam uji coba terbatas memperoleh skor persentase 83% dan uji coba ekstensif memperoleh skor persentase 90% dengan kategori sangat efektif dengan skor KKM terbatas 75. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Kata kunci: keefektifan, media pembelajaran monopoli, hasil belajar.

Abstrak

The use of learning media is very important. Learning media is used to make it easier for teachers to deliver learning materials. However, at SDN Kalirong 2, the use of learning media is still not optimal, resulting in low student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of the use of monopoly learning media in improving student learning outcomes. This research uses the type of R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model. The subjects of this study are 19 students in grade V of SDN Kalirong 2. The data collection technique used observation, interviews, and test questions. Technical data analysis uses quantitative data analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study show that from the limited trial and extensive trial through post-test question work, the completeness of student learning outcomes in the limited trial obtained a percentage score of 83% and the extensive trial obtained a percentage score of 90% with a very effective category with a limited KKM score of 75. Based on these results, it can be concluded that monopoly learning media is very effective in improving student learning outcomes.

Keywords: effectiveness, monopoly of learning media, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap dikembangkan pengetahuan serta keterampilan agar bermanfaat untuk siswa itu sendiri. Pada kehidupan bangsa dan negara sebagai suatu pembekalan siswa untuk menghadapi lingkungan bermasyarakat. (Gawise et al., 2026) Pada dasarnya memang pendidikan PPKn di SD sangat penting dalam pembelajaran terhadap kewarganegaraan termasuk mengenai

keragaman pada wilayah di Indonesia. Indonesia merupakan negara yang beragam dengan kemajemukan, keberagaman meliputi perbedaan agama, budaya, bahasa, ras, suku, adat istiadat atau lainnya (Akhmadi Agus, 2019).

Penggunaan media pembelajaran adalah suatu hal pada pendukung perannya penting terhadap berlangsungnya pembelajaran. Terhadap kegiatan belajar mengajar guru seharusnya memanfaatkan media belajar untuk menjadi penghubung pada penyampaian bahan ajar pemahaman kepada siswa. Adanya media pembelajaran pada penggunaannya terhadap hubungan interaksi terhadap menyampaikan informasi data mengenai pembelajaran 2 pemahaman siswa, agar dibatasi proses pembelajaran (Hendiyani et al., 2019) Dalam konteks pembelajaran PPkn, khususnya tentang materi keragaman budaya bagi siswa kelas V di SDN Kalirong 2 yang memuat kearifan lokal kediri, penggunaan media pembelajaran monopoli dinilai tepat. Teknik ini mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dan membantu siswa mengenali objek budaya melalui media monopoli. Media monopoli terbukti mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik dan membangkitkan minat belajar. Kelebihan dari media monopoli terletak pada kemampuannya yang mampu menggabungkan elemen hiburan, pendidikan, dan nilai budaya dalam satu kegiatan belajar.

Hasil observasi di SDN Kalirong 2 menunjukkan bahwa siswa kelas V memiliki antusiasme yang besar terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli seperti seperti petak permainan, kartu soal, dan kartu tantangan. Petak permainan berisi gambar atau nama budaya daerah yang membantu siswa mengenal berbagai budaya secara langsung. Kartu soal digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari, sedangkan kartu tantangan berisi perintah atau aktivitas sederhana yang membuat siswa lebih aktif selama permainan. Dengan adanya komponen tersebut, pembelajaran menjadi lebih nyata karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga melihat, bermain, dan melakukan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan terasa dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan *jenis penelitian R&D (Riset dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek studi ini adalah 19 siswa kelas V SDN Kalirong 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan pertanyaan tes. Analisis data teknis menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif

digunakan untuk memproses data pasca-pengujian. Sementara itu, analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil analisis data.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Media pembelajaran monopoli diuji cobakan terbatas dan diuji cobakan luas pada siswa kelas V SDN Kalirong 2. Uji coba terbatas dilakukan oleh 8 siswa kelas V dan uji coba luas dilakukan oleh 11 siswa kelas V. Pada uji coba terbatas dan luas siswa memperoleh perlakuan yang sama yaitu dengan melakukan KBM seperti biasa dengan menggunakan media pembelajaran monopoli. Setelah melakukan KBM, siswa diberikan soal post test atau soal evaluasi berupa pilhan ganda yang berjumlah 20 butir soal dan isian berjumlah 5 butir soal. Perolehan skor dianalisis dengan menggunakan rumus N-Gain.

Tabel 1. Kriteria Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal

Presentase	Keterlaksanaan Kategori
81,00% - 100,00%	Sangat efektif
61,00% - 80,00%	Cukup efektif
41,00% - 60,00%	Kurang efektif
21,00% - 40,00%	Tidak efektif
00,00% - 20,00%	Sangat tidak efektif

(Sumber: Modifikasi (Akbar, 2017))

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Uji Coba Terbatas

Kriteria	Kelengkapan
T	Tuntas
TT	Tidak Tuntas

(Sumber: Modifikasi (Akbar, 2017))

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Uji Coba Terbatas

Ya	Nama Siswa	Nilai post tes	KKM	Kriteria
1.	AN	100	75	T
2.	AKPA	95	75	T
3.	AHMF	83	75	T
4.	ANI	90	75	T
5.	CDA	100	75	T
6.	DAM	83	75	T
7.	FNIA	100	75	T
8.	LML	100	75	T
Maksimal Pre test			100	
Minimal Pre test			83	
Ketuntasan Belajar Klasikal			100%	

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas dari 8 siswa semua tuntas dengan presentase 100% dengan kategori sangat

efektif. Sebuah produk dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan 4 dari ketuntasan belajar klasikal (KBK) siswa $\geq 83\%$ dengan menetapkan nilai KKM sebagai perbandingan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan selanjutnya dapat diimplementasikan pada uji coba luas.

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa dalam Uji Coba Luas

Ya	Nama Siswa	Skor Post Test	KKM	Kriteria
1.	MAHR	95	75	T
2.	DAN	90	75	T
3.	MNA	100	75	T
4.	MANR	96	75	T
5.	MNAP	100	75	T
6.	NSA	96	75	T
7.	NAAM	100	75	T
8.	RFI	96	75	T
9.	SA	100	75	T
10.	TUA	90	75	T
11.	ZR	96	75	T
Maksimum Pre test			100	
Minimal Pre test			90	
Ketuntasan Belajar Klasikal			100%	

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal dari siswa dari 11 siswa terdapat semua tuntas dengan presentase 90% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil perolehan skor diatas menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai di atas KKM 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya.

Pembahasan

Uji coba terbatas keefektifan media pembelajaran monopoli dilakukan pada kelompok kecil. Tujuan dilakukan uji coba terbatas yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok kecil. Subjek uji coba terbatas dilakukan oleh 8 siswa dari kelas 5 yang dipilih secara acak. Jika hasil uji coba terbatas media pembelajaran monopoli dinyatakan efektif untuk digunakan, maka media pembelajaran ini juga dapat diimplementasikan pada uji coba luas. Sedangkan uji coba luas keefektifan media pembelajaran monopoli dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada skala luas. Subjek uji coba luas dilakukan 11 siswa dari kelas 5. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas 8 siswa semua tuntas dengan presentase 83% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat diuji cobakan luas. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba luas dari 11 siswa tuntas dengan dengan perolehan skor presentase 90% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan skor diatas menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai diatas KKM 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya.

Sebagai media pembelajaran yang berbentuk permainan edukatif, monopoli memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya sebagai alternatif media yang inovatif, menyenangkan, dan efektif, khususnya untuk siswa di jenjang sekolah dasar. Dalam praktik pembelajaran modern, media seperti ini sangat dibutuhkan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa, mengembangkan kemampuan berfikir kritis, dan membangun kerja sama serta daya nalar.

(Mahesti & Koeswanti, 2021) menyatakan bahwa permainan seperti monopoli sangat baik dalam melatih kemampuan sosial dan emosional siswa. Melalui permainan yang menuntut interaksi, siswa belajar untuk menyelesaikan konflik, menghargai pendapat teman, serta mengendalikan emosi mereka. Aspek-aspek ini sangat penting dalam pengembangan karakter anak. Selain itu, monopoli juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang tidak menimbulkan tekanan. Guru dapat mengamati keterlibatan dan pemahaman siswa secara langsung selama permainan berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian uji coba keefektifan media pembelajaran monopoli, media pembelajaran dinyatakan sangat efektif dibuktikan dengan hasil belajar klasikal siswa uji coba luas memperoleh skor presentase 90% dengan kriteria sangat efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu Diharapkan mempertimbangkan beberapa aspek berdasarkan temuan penelitian ini saat melakukan penelitian serupa, meliputi pengembangan dilakukan sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik, peningkatan kreativitas dalam pengembangan agar media, bahan ajar, lembar kerja siswa, dan elemen lainnya dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi pada*. 2(7).
- Akhmadi Agus. (2019). Moderasi Beragama Dalam Keragaman Indonesia Religious Moderation in Indonesia'S Diversity. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13, 45–55. <https://www.academia.edu/download/80809293/45.pdf>

- Gawise, G., Suarti, S., & Fasli, F. (2026). Peningkatan Literasi Pendidikan Pancasila Bagi Guru SD Sebagai Upaya Penguatan Karakter Peserta Didik. *SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 161–174. <https://doi.org/10.58540/sambarapkm.v4i1.1507>
- (Hendiyani et al., 2023). (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar*. 1(4).
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>