



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PENJAJAHAN PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Intan Permatasari¹, Lukman Hakim², Kiki Aryaningrum³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 2 Desember 2023
Revisi: 14 Maret 2024
Diterima: 29 Maret 2024
Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:
Learning media, monopoly

Kata Kunci:
Media pembelajaran, monopoli

DOI :
10.31932/jpdp.v10i1.3019

Surel Korespondensi:
intanpermataa0608@gmail.com

Abstract

This developmental research aims to develop colonial monopoly media in social studies learning material about the arrival of western nations at class V elementary school that is valid, practical and effective. Researchers used research methods, namely Research and Development (R&D), and used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. Data collection techniques in this research are questionnaires, documentation and learning outcomes tests. The results of the validity research were obtained with an average score of media experts of 88% with very valid criteria, and an average score of material experts of 79% with very valid criteria, and an average score of linguists of 81% with very valid criteria. The results of product practicality research conducted using one to one student response questionnaires (4 students), Small Group (11 students) and teacher response questionnaires obtained average scores of 92%, 92% and 90%. Furthermore, with a product effectiveness test carried out by 15 class V students, they got an average score of 93% in the very effective category. It can be concluded that monopoly media on social studies learning for class V elementary school is very valid, practical and effective to be used and developed during teaching and learning activities in classroom activities for class V students at SD Negeri 96 Palembang.

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS materi peristiwa kedatangan bangsa barat di kelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Peneliti menggunakan metode penelitian yaitu Research and Development (R&D), serta menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket, dokumentasi dan tes hasil belajar. Sehingga hasil penelitian kevalidan yang diperoleh dengan skor rata-rata ahli media 88% dengan kriteria sangat valid, dan skor rata-rata ahli materi sebesar 79% dengan kriteria sangat valid, serta skor rata-rata ahli bahasa sebesar 81% dengan kriteria sangat valid. Hasil penelitian kepraktisan produk yang dilakukan dengan angket respon peserta didik one to one (4 peserta didik), Small Group (11 peserta didik) serta angket respon guru diperoleh skor rata-rata 92%, 92% dan 90%. Selanjutnya dengan uji keefektifan produk yang dilakukan 15 peserta didik kelas V mendapatkan skor rata-rata 93% dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPS kelas V SD sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dan dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas pada peserta didik kelas V SD Negeri 96 Palembang.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab sehingga tercapai untuk setiap jenjang pendidikan. Pendidikan merupakan upaya untuk membuat lingkungan belajar dimana siswa lebih aktif mengembangkan kemampuan terbaiknya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka dan masyarakat (Pristiwanti, et al., 2022).

Pendidikan di Indonesia mempunyai salah satu pedoman dalam kurikulum untuk diterapkan dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat 19 yang berbunyi “Kurikulum merupakan kumpulan rencana dan prosedur tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Ini juga digunakan sebagai petunjuk untuk melakukan aktivitas belajar dalam mencapai tujuan akademik tertentu”. Oleh karena itu kurikulum sangatlah penting digunakan dalam mewujudkan proses serta tujuan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Menurut (Pakpahan,

2020) Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Untuk membuat media pembelajaran yang baik, Anda harus tahu tentang sejarahnya. (Kustandi, et al., 2020, p. 6) berpendapat Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Menurut (Teni Nurrita, 2018) Media sebenarnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai bagian, media harus sangat penting dan sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan. Menurut (Rosyid, et al., 2021, p. 3) Guru sering menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa. (Hasan, et al., 2021, p. 41) mengatakan tujuan penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan informasi berupa materi kepada siswa, sehingga materi menjadi lebih mudah bagi siswa untuk memahami.

Kurniawati, et al., (2021) menyatakan, media monopoli merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak karena permainan ini menarik. Media monopoli lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar serta

menambah wawasan mereka dengan cara yang mungkin belum pernah mereka lakukan. Menurut (Cindy Masnarati, 2020) Media monopoli adalah media pembelajaran yang efektif karena mengubah bagian-bagian bahan-bahan untuk permainan monopoli dan materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi yang ingin disampaikan kepada siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli atau dinamakan moliaran (monopoli pembelajaran). Media moliaran (monopoli pembelajaran) berbentuk papan segi empat dan terdapat petak-petak gambar dan poin yang berisi pertanyaan, terdapat buku panduan cara bermain serta materi sesuai tema, terdapat pula beberapa kartu yaitu kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu kesempatan, dadu dan juga pion sebagai penanda pemain. Media pembelajaran berbantuan permainan monopoli nantinya dapat dimanfaatkan peserta didik di sekolah dasar untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantu

mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif dan aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Siti Istiningsih, et al., 2021).

Pembelajaran IPS merupakan mata pembelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, ekonomi, sejarah dan lainnya. (Rahmawati & Hardini, 2020) Salah satu ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang dimiliki siswa tentang bagaimana interaksi manusia sebagai individu atau kelompok dalam lingkungannya, baik lingkungan sosial atau fisik. Tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam menyelesaikan masalah sosial yang terjadi di masyarakat, serta mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar (Teofilus Ardian Hopeman, 2022). Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia

yang cinta damai (Permana, Aryaningrum, & Dedy, 2020) Dalam pelajaran IPS, siswa dididik untuk menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, demokratis, dan damai. Namun, siswa kadang-kadang merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran IPS karena percaya bahwa itu bisa membuat jenuh dan bosan. Mereka percaya bahwa pelajaran IPS terlalu banyak memberikan kajian dan informasi yang tidak perlu dipelajari oleh siswa.

Dalam pembelajaran IPS, terdapat banyak materi yang cocok untuk media pembelajaran monopoli kelas V. Media pembelajaran monopoli cocok dan layak digunakan di sekolah dasar yang bertujuan untuk peserta didik dapat melatih daya ingat untuk menguasai konsep materi, melatih dan mendorong keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya di depan kelas dan memudahkan peserta didik memahami pembelajaran (Lestari, 2021). Salah satunya adalah materi tentang peristiwa kebangsaan selama penjajahan. Pada pembelajaran IPS materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan guru hanya menggunakan media seadanya saja seperti media gambar yang

kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti mengembangkan monopoli pembelajaran karena dibutuhkan media pembelajaran tambahan untuk membuat siswa terlibat dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan peneliti pada bulan Februari 2023 dengan guru kelas V SD Negeri 96 Palembang pada pembelajaran IPS masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di peserta didik sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana. (2) Kebanyakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku tematik dengan bantuan media seadanya hal ini membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran (3) Kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran tematik masih terbatas.

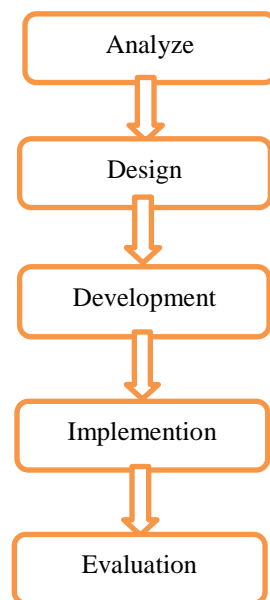
Begitu pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik pada saat belajar

agar tidak terjadi rasa bosan dan jenuh saat berlangsung pembelajaran. Melihat potensi peserta didik masa sekarang lebih menyukai sumber pendidikan yang lebih menarik saat pembelajaran.

Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D) yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2019: 395)

"Penelitian dan pengembangan merupakan metode dalam membenaran dan mengembangkan produk". Adapun model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE Model pengembangan ADDIE merupakan model yang memiliki 5 tahapan, yaitu: analisis (analyse), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Prosedur pengembangan diperlukan beberapa tim penguji, guna penyempurnaan produk akhir.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data

dalam penelitian pengembangan monopoli penjajahan yaitu Angket

digunakan dalam mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka kepada responden baik secara langsung maupun melalui internet. (Sugiyono, 2019, pp. 199-200). Dokumentasi digunakan Untuk mengumpulkan data yang dianggap penting, dokumentasi termasuk aktivitas yang dilakukan peneliti selama proses pengumpulan data, seperti mencatat data penting, mengumpulkan bukti yang akurat, dan merekam video atau foto selama peristiwa.

Tes Hasil Belajar yaitu tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan produk permainan monopoli. Selanjutnya dilakukan validasi *prototype*, menurut (Sugiyono, 2021, p. 783) Teknik validasi *prototype* adalah proses aktivitas untuk menentukan apakah rancangan produk akan efektif atau tidak efektif secara rasional.

Hasil dan Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) yang bermanfaat untuk membuat produk baru atau

memperbaiki produk yang sudah tersedia. Salah satu model pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Studi ini bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan media monopoli penjajah pada materi acara kedatangan bangsa Barat untuk siswa di kelas V Sekolah Dasar bervaliditas dan efektif

Analisis (*Analysis*)

Untuk menemukan produk yang harus dikembangkan, tahap analisis melibatkan analisis lingkungan kerja dan lingkungan. Pada titik ini, para peneliti melakukan tahapan sebagai berikut.

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yaitu untuk memahami kurikulum apa yang dipakai disekolah yang ingin diteliti agar peneliti dapat mencocokkan dalam pembuatan agenda proses pembelajaran salah satunya kurikulum 2013 (K13).

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dapat dilihat dari jenjang sekolah dasar dengan melihat dari fasilitas sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan cara mengumpulkan

informasi dengan melakukan wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri 96 Palembang terkait permasalahan yang ada di kelas. Selanjutnya peneliti akan mengidentifikasi permasalahan tersebut. Hasil yang diperoleh yaitu kurangnya media pembelajaran tematik di kelas V SD N 96 Palembang sehingga peneliti mengembangkan media monopoli penjajahan yang bisa dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran.

3. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran mencakup pengembangan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah yang berlaku dan kebutuhan siswa, termasuk materi pembelajaran 1 subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

Desain (*Design*)

Pada bagian ini, perencanaan

produk dijalankan yaitu menciptakan ide awal media monopoli penjajahan pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan. Monopoli penjajahan dikemas dalam bentuk papan seperti catur yang berisi kartu tantangan, kartu belajar, kartu hak milik, kartu bantuan dan kartu langkah. Monopoli Penjajahan ini didesain berdasarkan penelitian yang sudah ada. Adapun proses penyusunan rancangan awal yang didesain menggunakan Aplikasi Canva yaitu pembuatan kerangka media, tata letak, warna, bentuk dan ukuran huruf. Kemudian peneliti akan mengembangkan media Monopoli Penjajahan pada subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan pada siswa kelas V di SD Negeri 96 Palembang.

Gambar 2., dibawah ini merupakan desain awal produk yang telah dibuat oleh peneliti, sebagai berikut.



Gambar 2., Produk media monopoli penjajahan

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini merupakan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Peneliti melakukan pengembangan sebuah produk. Salah satu tahap uji coba produk adalah produk (media pembelajaran Monopoli Penjajahan) pada pelajaran 1 subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan yang dibuat dengan nama prototype I. Produk yang diuji dalam proses uji coba akan dievaluasi untuk kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Angket respon siswa, validasi ahli media, dan ahli materi akan mendukung kevalidan produk. Setelah validator menyetujui proses revisi dan memberikan umpan balik, produk dibuat.

Implementasi (*Implementation*)

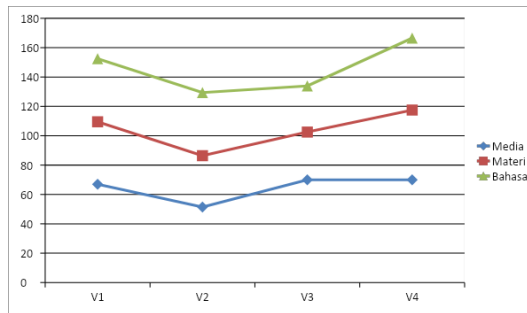
Pada tahap ini merupakan kegiatan menggunakan produk. Untuk

menawarkan kelayakan, efektifitas, dan kepraktisan produk, media permainan monopoli akan digunakan dalam uji coba di kelas V SD Negeri 96 Palembang. Selama uji coba, peneliti akan melakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas V dan kemudian memberikan angket kepada siswa untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media permainan monopoli yang akan digunakan.

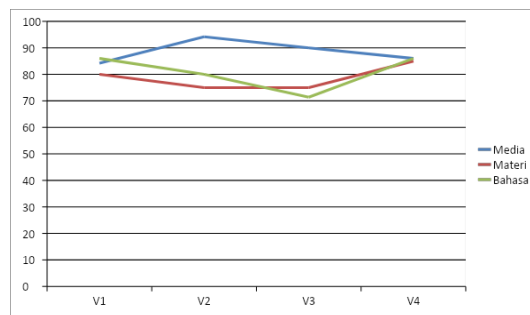
Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, kegiatan menilai apakah langkah-langkah kegiatan dan produk telah sesuai dengan spesifikasi. Oleh karena itu, meninjau kembali pengembangan produk dengan mempertimbangkan kualitas, kelayakan penggunaan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi tahap 1 dan 2 masing-masing

dapat dilihat pada Gambar 3., dan Gambar 4.



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Para Ahli



Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Para Ahli

Tahap selanjutnya adalah uji coba perorangan dengan mengikutsertakan 4 (empat) orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang mengikutsertakan 11 (sebelas) orang siswa berdasarkan kelompok belajar rendah, sedang, dan tinggi. Uji coba perorangan didapatkan presentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya uji coba kelompok kecil didapatkan presentase sebesar 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Serta

berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon guru didapatkan presentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Dengan demikian berdasarkan penilaian uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, serta angket respon guru disimpulkan bahwa media monopoli penajahan “Sangat Praktis” dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil rekapitulasi angket uji coba kelompok kecil disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama Siswa	Presentase (%)	Kriteria
1.	MN	84%	Sangat Praktis
2.	HL	90%	Sangat Praktis
3.	MH	96%	Sangat Praktis
4.	MR	92%	Sangat Praktis
5.	WS	90%	Sangat Praktis
6.	MB	92%	Sangat Praktis
7.	JA	96%	Sangat Praktis
8.	MD	94%	Sangat Praktis
9.	RA	86%	Sangat Praktis
10.	RQ	94%	Sangat Praktis
11.	YA	96%	Sangat Praktis
Rata-Rata			92 %
Kriteria			Sangat Praktis

Tahap selanjutnya yaitu dengan 10 instrumen soal didapatkan membagikan soal tes yang persentase 93% dapat dengan mengikutsertakan 15 orang siswa kategori "Sangat Efektif". hasil untuk mengetahui hasil keefektifan penilaian keefektifan media monopoli media monopoli, maka nilai rata-rata dapat dilihat pada Tabel 2. dari soal tes yang tuntas ada 14 orang

Tabel 2. Hasil Penilaian Keefektifan Media Monopoli Penajajahan

No.	Peserta Didik	Skor	KKM	Kriteria Tuntas/Tidak Tuntas
1.	MN	70	70	Tuntas
2.	AR	90	70	Tuntas
3.	DA	100	70	Tuntas
4.	HL	60	70	Tidak Tuntas
5.	KA	80	70	Tuntas
6.	MD	90	70	Tuntas
7.	MR	90	70	Tuntas
8.	SB	80	70	Tuntas
9.	WS	90	70	Tuntas
10.	MA	70	70	Tuntas
11.	JAP	100	70	Tuntas
12.	MD	100	70	Tuntas
13.	RA	90	70	Tuntas
14.	RQ	80	70	Tuntas
15.	YA	100	70	Tuntas
Banyak peserta didik yang tuntas				14
Jumlah peserta didik				15

Berdasarkan hasil uji coba anggota 15 orang. Ada satu siswa yang lapangan di atas, diperoleh total siswa tidak tuntas dalam uji coba tes yang yang diselesaikan dengan banyak dilakukan, karena siswa tersebut

kurang memahami media monopoli yang diberikan dan juga materi penjajahan kurang dimengerti oleh siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tuntas, karena sudah mencapai KKM serta sudah memahami media monopoli yang diterapkan dan pembelajaran yang dipelajari sehingga mereka mampu menjawab soal yang diberikan.

Menurut analisis di atas, maka dapat dirangkum hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Hasil validasi dari keempat validator didapatkan nilai persentase sebesar 82% dengan kategori "Sangat Valid" aspek penilaian media pada dengan indikator penilaian tampilan media, kemenarikan media dan kemudahan penggunaan media, 88% dengan kategori "Sangat Valid" untuk aspek penilaian materi dengan indikator penilaian kesesuaian materi dengan KD dan KI, kejelasan materi yang disajikan, dan kesesuaian dengan penyajian, serta 79% dengan kategori "Sangat Valid" untuk aspek penilaian bahasa dengan indikator penilaian ketepatan tata bahasa dalam media, penggunaan kalimat, serta penggunaan tanda baca dan 81%

dengan kategori "Sangat Valid". 2) Hasil uji coba perorangan diperoleh nilai persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Praktis", hasil uji coba kelompok kecil didapat nilai persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Praktis", dan hasil dari Angket respon guru didapatkan nilai persentase sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis". 3) Hasil soal tes yang tuntas diperoleh oleh 14 siswa dengan nilai persentase 93% dengan kategori "Sangat Efektif".

Pada pembelajaran IPS materi peristiwa kedatangan bangsa barat menggunakan media monopoli penjajahan sebagai pelengkap dari buku tematik kelas V sekolah dasar untuk menambah wawasan serta mengubah cara belajar siswa yang masih terpaku pada buku tematik yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik, siswa menjadi pasif dan hanya menerima materi saja dari guru. Namun demikian, dalam proses mengimplementasikan media monopoli penjajahan tentunya terdapat kekurangan tersendiri yaitu: 1) Peserta didik yang beragam karakteristik seperti susah diatur dan kurang fokus, hal ini dapat kita lihat

pada saat tahap implementation yaitu menggunakan produk dimana sebelum dimulainya permainan kita akan membentuk suatu kelompok dan pada saat itu kita bisa melihat peserta didik yang susah diatur dan kurang fokus dalam mendengarkan arahan, 2) bermain monopoli membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikannya, hal ini dapat kita lihat pada saat tahap implementation yaitu menggunakan produk terlihat bahwa menggunakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya. Selain itu, terdapat kelebihan yang didapat dari penggunaan media monopoli penajahan, yaitu: 1) meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi dalam belajar, hal ini dapat dilihat pada tahap implementation yaitu saat menggunakan produk, dimana terlihat saat sebelum bermain guru menjelaskan terlebih dahulu petunjuk penggunaan permainan sehingga timbul rasa ingin tahu peserta didik tersebut, 2) dalam bermain monopoli dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan kekompakan peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat pada tahap implementation yaitu

menggunakan produk, dimana terlihat saat dimulainya permainan suasana yang sebelumnya sepi menjadi ramai karena adanya rasa senang peserta didik saat bermain dan timbulnya kekompakan di dalam sebuah kelompok karena adanya tujuan peserta didik yaitu untuk memenangkan permainan monopoli tersebut.

Berdasarkan hasil penjelasan data yang didapat, maka dapat disimpulkan bahwa media Monopoli penajahan yang telah dikembangkan memiliki kevalidan, kepraktisan dan keefektifan berdasarkan hasil data penelitian yang didapatkan.

Simpulan

Hasil penelitian yang dilaksanakan tentang Pengembangan Media Monopoli Penajahan Pada Pembelajaran IPS Kelas 5 di SD Negeri 96 Palembang menunjukkan bahwa media Monopoli Penajahan yang dikembangkan menentukan model pengembangan ADDIE sangat valid dan memenuhi syarat untuk lembar validasi dari empat validator dengan mendapatkan nilai persentase sebesar 88% untuk ahli media dengan kategori "Sangat Valid" karena skor

memenuhi kriteria sangat valid, mendapatkan persentase 79% untuk ahli materi dengan kategori "Sangat Valid" karena skor memenuhi kriteria sangat valid, dan mendapatkan persentase 81% untuk ahli bahasa dengan kriteria "Sangat Valid" karena skor memenuhi kriteria sangat valid sehingga media monopoli penjajahan sangat layak digunakan. Media monopoli penjajahan juga dikemukakan "Sangat Praktis" berdasarkan hasil penilaian uji coba perorangan dengan persentase 92%, uji coba kelompok kecil dinyatakan "Sangat Praktis" dengan nilai persentase 92%, serta berdasarkan angket respon guru dengan nilai persentase 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil tes latihan soal menyatakan bahwasanya penjajahan media sangat efektif dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Dengan nilai persentase 93% dan kategori "Sangat Efektif", dapat disimpulkan bahwa penjajahan monopoli media sangat valid, praktis, dan efektif untuk dikembangkan.

Daftar Pustaka

Cindy Masnarati . (2020). Penerapan permainan monopoli dengan

pembelajaran ips pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*.

Hasan, D., & Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta media grup.

Kemendikbud. (2017). *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Untuk SD/MI Kelas V*. Indonesia: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Kustandi, C. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Kencana.

Pakpahan, A. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis.

Permana, P., Aryaningrum, K., & Dedy, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemahaman IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3).

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Sari Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.

Rahmawati , L., & Hardini , A. T. (2020). Pengaruh Model

- Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring Terhadap Hasil Belajar Dan Keterampilan Berargumen pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* .
- Rosyid, Halimahtus, & Nanda. (2021). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Siti Istiningsih, Darmiany, Fitri Puji Astria, Muhammad Erfan . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*.
- Siti Istiningsih, Darmiany, Fitri Puji Astria, Muhammad Erfan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of*
- Elementary Education*, 913-917.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa . *Jurnal misykat* , 173.
- Teofilus Ardian Hopeman . (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 143.