



Analisis Aktivitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Monopoli RAGANUSA pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD

¹Daffa Aulia Rahmadanti, ²Ersha Putri Sintiyawati, ³Talitha Ardelia Qatrunada, ⁴Kurnia Wijayanti, ⁵Ratna Dwi Aryanti, ⁶Siti Masfuah

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 1202233152@std.umk.ac.id, 202233146@std.umk.ac.id, 3202233137@std.umk.ac.id, 4202133131@std.umk.ac.id, 5202233142@std.umk.ac.id, 6siti.masfuah@umk.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 25-05-2025

Disetujui: 14-07-2025

Kata Kunci:

Aktivitas Belajar
IPAS
Media Pembelajaran
Monopoli
Sekolah Dasar

Keywords:

Learning Activities
IPAS
Learning Media
Monopoly
Primary School

ABSTRAK

Abstrak: Aktivitas belajar yang rendah masih menjadi tantangan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli RAGANUSA dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPAS. Monopoli RAGANUSA merupakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dimodifikasi dengan konten keberagaman budaya nusantara untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan 10 siswa kelas V SD 4 Dersalam. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli RAGANUSA mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan, terutama dalam aspek minat, keterlibatan aktif, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Validasi oleh ahli materi, media, dan praktisi menyatakan bahwa media ini sangat layak digunakan, baik dari aspek isi, kejelasan konsep, desain visual, teknis, hingga inovasi. Respon guru dan siswa terhadap penggunaan media juga sangat positif; siswa menunjukkan antusiasme tinggi, sementara guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

Abstract: Low learning activity is still a challenge in learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools, especially on the material of Indonesian cultural diversity. This study aims to analyze the effectiveness of using RAGANUSA monopoly learning media in increasing the learning activities of fifth grade students in IPAS subjects. Monopoly RAGANUSA is a learning media based on a modified monopoly game with the content of the archipelago's cultural diversity to create contextual, fun, and meaningful learning. This research uses descriptive qualitative methods with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of teachers and 10 fifth grade students of SD 4 Dersalam. Data analysis used the Miles and Huberman model which includes the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the RAGANUSA Monopoly media was able to significantly increase students' learning activities, especially in the aspects of interest, active involvement, and positive attitudes towards learning. Validation by material experts, media, and practitioners stated that this media is very feasible to use, both from the aspects of content, concept clarity, visual design, technical, and innovation. The response of teachers and students to the use of the media was also very positive; students showed high enthusiasm, while teachers felt helped in delivering the material in a more interesting and interactive manner.



A. LATAR BELAKANG

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yaitu mata pelajaran terpadu di jenjang Sekolah Dasar yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Anggrayni, Yulia Friska, & Retnawati, 2023). Secara umum, IPAS bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk membangun kemampuan berpikir ilmiah, analitis, dan kritis dalam diri siswa melalui pendekatan *interdisipliner* (Prameisthi, Masfuah, & Fardani, 2025). IPAS tidak hanya mempelajari fakta-fakta alam dan sosial secara terpisah, tetapi menghubungkan keduanya agar siswa mampu memahami bagaimana fenomena alam memengaruhi kehidupan sosial dan sebaliknya (Anisah, Widyastuti, Mubarakah, & Istiqomah, 2023). Dengan IPAS, peserta didik didorong untuk mengembangkan keterampilan observasi, eksplorasi, penyelidikan, dan refleksi terhadap berbagai permasalahan nyata di lingkungan mereka, termasuk dalam hal keberagaman budaya.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS adalah mengenal dan memahami keberagaman budaya di Indonesia. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa dan ratusan bahasa daerah, serta berbagai adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, seni, dan tradisi unik lainnya. Keberagaman ini merupakan kekayaan nasional yang mencerminkan identitas bangsa dan menjadi sumber kekuatan dalam membangun persatuan (Nuryanah, Masfuah, & Fakhriyah, 2025). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik dapat mempelajari bagaimana kondisi geografis Indonesia berpengaruh terhadap keragaman budaya yang ada, sekaligus menanamkan nilai-nilai toleransi, penghargaan terhadap perbedaan, dan semangat persatuan dalam kehidupan sehari-hari (Pratiwi & Syofyan, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran keberagaman budaya dalam IPAS tidak hanya menambah wawasan siswa, tetapi juga membentuk karakter dan sikap positif dalam berinteraksi di tengah masyarakat yang majemuk.

Aktivitas belajar merupakan proses yang melibatkan keaktifan siswa secara fisik dan mental

dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Aktivitas ini mencakup berbagai bentuk tindakan seperti mendengarkan, mencatat, bertanya, berdiskusi, mengamati, mencoba, hingga memecahkan masalah. Sejalan dengan Aprilia (2022), menjelaskan bahwa aktivitas belajar menunjukkan keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik melalui kegiatan mendengarkan, mencatat, bertanya, berdiskusi, maupun praktik langsung sebagai bentuk keaktifan dalam menerima dan mengolah informasi. Sementara itu, Giyarni (2021) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar melibatkan tindakan aktif yang mencakup pikiran dan tubuh dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator aktivitas belajar menurut dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam berbagai aspek, yaitu visual (seperti membaca dan memperhatikan), verbal (bertanya dan menjawab), tulis (mencatat dan merangkum), motorik (melakukan percobaan atau praktik), mental (menganalisis dan mengaitkan konsep), serta emosional (antusiasme dan motivasi) (Marissa Always, Murjainah, & Oktavia, 2024). Adapun menurut Artika (2022), indikator aktivitas belajar meliputi keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, menulis, melakukan aktivitas fisik, berpikir kritis, menganalisis, memahami konsep, menunjukkan antusiasme, memiliki rasa ingin tahu, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa dalam berbagai indikator tersebut, maka semakin efektif pula proses pembelajaran yang berlangsung. Kelas yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai lokasi untuk mengajar, tetapi juga seharusnya menjadi tempat yang dapat mendorong interaksi antara pendidik dan siswa, memberikan dorongan, serta menciptakan pengalaman belajar yang berharga. Namun, pada nyatanya masih terdapat banyak kelas yang berjalan dengan cara yang tidak aktif, menggunakan metode yang itu-itu saja, sehingga siswa sering kali kehilangan semangat dan cepat merasa jenuh.

Menurut (Durisa, Istiningsih, & Widodo, 2022), salah satu tantangan utama dalam pendidikan di tingkat sekolah dasar adalah lingkungan belajar yang membosankan serta rendahnya keterlibatan siswa. Proses belajar yang tidak menarik membuat siswa cenderung pasif, enggan mengajukan pertanyaan, dan

merasa takut untuk tampil di depan teman-teman sekelas. Untuk mengatasi permasalahan ini, guru perlu berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, inovatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Pembelajaran yang demikian dapat dicapai melalui berbagai cara, seperti pengelolaan kelas yang baik, pemilihan media yang menarik, serta menjalin hubungan emosional yang baik antara guru dan siswa.

Hal yang sama juga ditemukan oleh (Khoirunnisa & Arwin, 2024) dalam pengembangan media pembelajaran *MOBECODE* (Monopoli Berbasis Barcode) untuk mata pelajaran IPAS di kelas V. Inovasi ini muncul sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap metode ceramah yang masih banyak digunakan di kelas. Media monopoli yang mengandalkan teknologi ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa karena mengintegrasikan elemen permainan dengan materi pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti *barcode* tidak hanya menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga sejalan dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka serta perkembangan teknologi di abad ke-21.

Dengan demikian, pendidikan yang efektif harus bisa mengharmonisasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dengan menggunakan metode dan media yang sesuai. Pengajar bukan sekadar penyampaian informasi, tetapi juga sebagai pemandu yang dapat memotivasi dan membantu siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta menikmati proses belajar. Oleh sebab itu, sangat penting bagi setiap pengajar untuk terus mengasah strategi pembelajaran yang inovatif dan menciptakan lingkungan kelas yang mendukung terjadinya pembelajaran yang berarti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD 4 Dersalam pada tanggal 20 Juni 2025, ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang menunjukkan keterlibatan aktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penyampaian materi melalui buku teks, tanpa disertai penggunaan media yang menarik atau aktivitas partisipatif. Akibatnya, siswa hanya mencatat penjelasan guru dan tidak terlibat dalam diskusi maupun interaksi dengan teman sekelas. Permasalahan lainnya adalah ketertarikan siswa terhadap materi keberagaman budaya masih

rendah. Siswa terlihat cepat bosan ketika diminta menghafal nama-nama suku, rumah adat, atau budaya daerah tanpa mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata. Meskipun guru telah mencoba menggunakan gambar atau contoh visual budaya daerah, namun ketertarikan tersebut hanya berlangsung sesaat karena tidak adanya kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas belajar yang terjadi bersifat individual, minim kolaborasi, serta kurang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara menyeluruh. Keadaan ini berdampak pada rendahnya motivasi dan daya serap siswa dalam memahami materi keberagaman. Siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan, tidak aktif berdiskusi, serta menunjukkan sikap jenuh terhadap pembelajaran yang monoton. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menghadirkan materi yang lebih kontekstual dan mudah dipahami.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti merancang media pembelajaran yang berbentuk permainan monopoli yang dimodifikasi untuk materi IPAS kelas V tema keberagaman. Media ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga lebih kreatif, menyenangkan, dan interaktif. Media monopoli ini menyesuaikan isi permainan dengan tema keberagaman yang mencakup budaya yang ada di Indonesia, yaitu rumah adat dan tari daerah. Marini & Silalahi (2022), menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan utama antara guru dan siswa dengan tujuan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang berarti. Kedua yang menarik, seperti monopoli tematik, dapat membuat siswa menjadi lebih terlibat dan terhindar dari kebosanan saat mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Maulidi (2022), media pendidikan seperti permainan monopoli tentang keberagaman mampu menghasilkan suasana belajar yang menarik dan melibatkan. Alat seperti ini mendukung anak untuk memahami aspek perkembangan melalui kegiatan yang sesuai dengan sifat mereka, terutama dalam hal materi tentang keberagaman. Sementara itu, pemanfaatan media di bidang pendidikan berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi siswa (Moerti, Masfuah, & Hadi, 2025). Pemanfaatan media yang menarik, seperti permainan edukatif, mampu meningkatkan semangat dan keikutsertaan

siswa dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran yaitu alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian, serta merangsang minat dan aktivitas siswa. Media ini bisa berbentuk visual, audio, atau permainan edukatif yang dimodifikasi seperti monopoli tematik. Media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Maka dari itu, solusi dari masalah di atas menggugah peneliti merancang media monopoli RAGANUSA (Keberagaman Nusantara). Media pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa sekolah dasar. Monopoli RAGANUSA merupakan sebuah media pembelajaran konkret berbentuk permainan monopoli. Monopoli sendiri yaitu permainan papan yang sebelumnya bertema ekonomi dan dimainkan oleh 2 hingga 6 pemain dengan berkompetisi menguasai properti yang ada pada monopoli agar tetap bertahan di permainan. RAGANUSA adalah singkatan dari keberagaman Nusantara yang di mana materi ini ada pada mata Pelajaran IPAS kelas V SD. Namun pada monopoli RAGANUSA ini, monopoli telah di inovasikan dan dirancang menjadi permainan papan bertema keberagaman Nusantara untuk pembelajaran IPAS di kelas V SD 4 Dersalam. Monopoli RAGANUSA ini dirancang agar siswa aktif dalam pembelajaran IPAS dan tidak merasa aktivitas pembelajaran di kelas monoton.

Dengan media monopoli RAGANUSA diharapkan siswa dapat memahami materi keberagaman budaya yang ada di Indonesia secara konkret dan menyenangkan. Media ini juga diharapkan mendorong siswa lebih aktif bertanya, berkerja sama saat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul "Analisis Aktifitas Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Monopoli RAGANUSA pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPAS menggunakan media monopoli RAGANUSA. Pendekatan ini digunakan untuk memahami secara

menyeluruh persepsi, konsep, dan fenomena yang tidak dapat dijelaskan melalui data kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru kelas dan beberapa siswa, serta dokumentasi aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Metode kualitatif deskriptif menghasilkan data kualitatif dalam bentuk deskripsi tertulis. Menurut Sugiyono (2023) bahwa penelitian kualitatif tidak melibatkan teknik kuantitatif maupun analisis statistik. Melainkan fokus utamanya adalah pada proses analisis untuk menggali makna yang terkandung dalam data kualitatif yang diperoleh. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mengungkapkan realitas empiris secara objektif dan ilmiah, dengan landasan logika keilmuan serta pendekatan metodologis yang sesuai dengan bidang kajian. Adapun alur pelaksanaan penelitian deskriptif disajikan dalam gambar 1 berikut (Sholikhah, 2023).

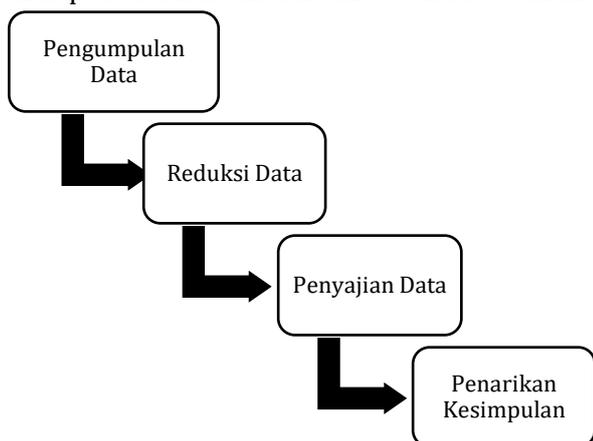


Gambar 1. Alur Penelitian Kualitatif Deskriptif

Subjek penelitian yang digunakan penelitian ini berupa sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer penelitian yaitu guru kelas V dan siswa kelas V SD 4 Dersalam yang berjumlah 5 siswa, di mana 2 laki-laki dan 3 perempuan. Sedangkan sumber data sekunder meliputi buku-buku, dokumentasi, jurnal, referensi, dan beberapa sumber penelitian sebelumnya. Adapun objek penelitiannya adalah aktivitas belajar siswa kelas V SD 4 Dersalam selama proses pembelajaran IPAS yang dilakukan dengan berbantuan media monopoli RAGANUSA (Keberagaman Nusantara). Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi (Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021).

Penelitian ini menggunakan analisis data Model Miles dan Huberman yang mencakup tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Nashrullah, 2023). Langkah awal dilakukan melalui wawancara, yang berfungsi untuk menghimpun informasi dari narasumber guna disusun dalam laporan penelitian. Tahap selanjutnya

adalah reduksi data, yaitu proses merangkum, memfokuskan, serta memilah informasi yang relevan dan mengeliminasi data yang kurang penting, sehingga peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih terarah. Menurut Mustika (2024), penyajian data pada penelitian kualitatif umumnya menggunakan bentuk teks naratif atau deskriptif untuk memudahkan interpretasi terhadap data yang telah dianalisis. Adapun tahap akhir dari proses ini adalah penarikan kesimpulan, yang bertujuan menghasilkan pemahaman baru terhadap fenomena yang diteliti, sehingga hal-hal yang sebelumnya kurang jelas menjadi terurai dan lebih jelas. Berikut ini alur penelitian kualitatif Miles dan Huberman.



Gambar 2. Alur Teknik Penelitian Kualitatif Miles dan Huberman

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa sekolah dasar pada jenjang kelas tinggi umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai mampu memahami konsep-konsep yang lebih kompleks apabila disampaikan melalui pendekatan yang nyata dan interaktif, seperti penggunaan media visual, kegiatan praktik langsung, serta pengalaman nyata dalam proses pembelajaran (Prameisthi et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti monopoli RAGANUSA sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi mengenai keberagaman budaya Indonesia. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual. Berikut ini media monopoli RAGANUSA (Keberagaman Nusantara).



Gambar 3. Media Monopoli RAGANUSA (Keberagaman Nusantara)

Monopoli RAGANUSA (Keberagaman Nusantara) merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang menyerupai permainan monopoli, tetapi dimodifikasi dengan konten muatan lokal. Dalam papan permainan ini terdapat wilayah-wilayah budaya Indonesia seperti Jawa, Sumatera, Papua, Kalimantan, dan lainnya. Ketika siswa berhenti di suatu wilayah, mereka diminta menjawab pertanyaan atau melakukan tantangan seputar budaya setempat, seperti rumah adat, tarian daerah, dan senjata tradisional.

Saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan monopoli RAGANUSA, siswa terlihat sangat antusias dan aktif. Mereka berebut giliran melempar dadu, berpindah petak, serta menjawab tantangan yang diberikan. Aktivitas ini bukan hanya merangsang partisipasi fisik, tetapi juga mental karena siswa perlu berpikir, berdiskusi, dan mengingat informasi tentang budaya Indonesia yang sebelumnya telah mereka pelajari. Permainan ini juga mendorong kerja sama dalam kelompok, kemampuan mengambil keputusan, dan sportivitas.

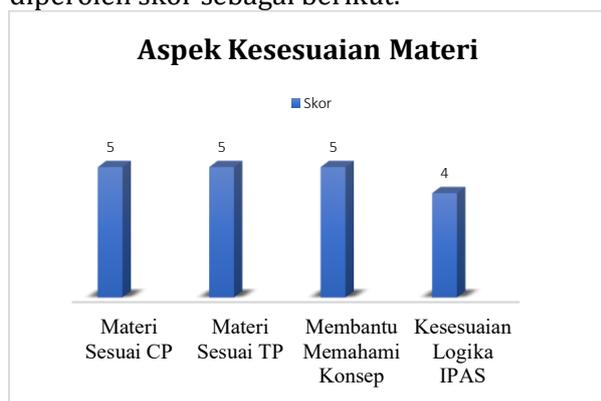
Penggunaan monopoli RAGANUSA berhasil mengubah suasana belajar yang biasanya monoton menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, mereka menunjukkan minat untuk mengenal budaya lain di luar daerah asal mereka. Beberapa siswa bahkan

dengan semangat mempelajari kebudayaan Indonesia yang beragam meliputi tarian daerah, rumah adat, dan senjata tradisional di papan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan aktivitas belajar, tetapi juga memperkuat identitas dan toleransi budaya siswa.

Sebelum digunakan secara luas, monopoli RAGANUSA telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak dan efektif digunakan. Aspek visual seperti desain, warna, dan ilustrasi dinilai sangat menarik dan sesuai dengan usia anak. Aspek materi dinilai relevan dengan capaian pembelajaran IPAS, karena mengangkat keberagaman budaya sebagai tema utama. Guru merasa bahwa media ini sangat membantu dalam menjelaskan materi yang selama ini cenderung abstrak jika hanya disampaikan secara lisan atau melalui buku teks.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, serta untuk memastikan kevalidan isi materi tersebut. Proses validasi ini dilakukan oleh Dewi Aslika Wati, S.Pd. dan diperoleh skor sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil Validasi Aspek Kesesuaian Materi

Pada aspek ini, media memperoleh nilai rata-rata 4,75 dari skala maksimal 5. Hal ini menunjukkan bahwa para ahli sangat menilai bahwa materi dalam media ini telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Media ini dinilai membantu siswa dalam memahami materi secara logis dan kontekstual, sesuai dengan prinsip pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.



Gambar 5. Hasil Validasi Aspek Kejelasan Konsep

Pada aspek ini, media memperoleh skor rata-rata 5, yang menunjukkan bahwa tingkat kejelasan konsep tergolong sangat tinggi. Monopoli RAGANUSA secara langsung mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan melempar dadu dan menjawab tantangan seputar kebudayaan. Proses ini dinilai efektif dalam membantu pemahaman peserta didik terhadap konsep keberagaman budaya Indonesia secara konkret dan menyenangkan.

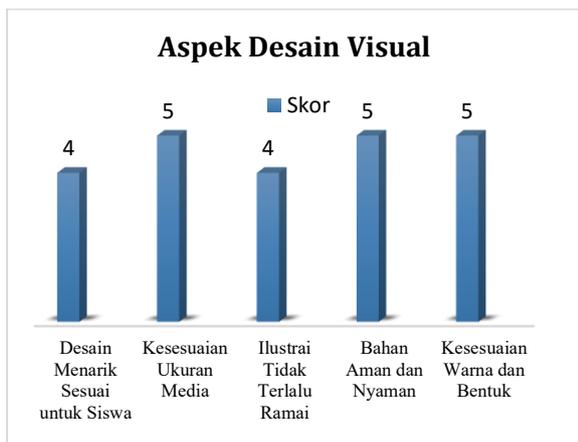


Gambar 6. Hasil Validasi Aspek Belajar Mandiri

Pada aspek ini, media memperoleh skor rata-rata 5. Para ahli berpendapat bahwa Monopoli RAGANUSA telah mampu menarik minat dan membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam membentuk kemandirian belajar sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini bertujuan agar mengenali kriteria optimal yang digunakan pada penyusunan media pembelajaran monopoli RAGANUSA. Proses validasi ini dilakukan oleh Linda Ariyani, S.Pd. dan diperoleh skor sebagai berikut.



Gambar 7. Hasil Validasi Aspek Desain Visual

Pada aspek ini, memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan penilaian bahwa media memiliki desain menarik, warna sesuai, bahan aman dan nyaman, serta ukuran media yang tepat dan proporsional.



Gambar 8. Hasil Validasi Aspek Kelayakan Teknik

Pada aspek ini, memperoleh skor rata-rata 4,75 yang menunjukkan bahwa instruksi penggunaan jelas, media cukup tahan lama, dan semua komponen berfungsi sebagaimana mestinya. Selain itu, media juga mudah disimpan dan praktis dibawa.



Gambar 9. Hasil Validasi Aspek Inovasi Media

Pada aspek ini, memperoleh skor rata-rata 4,75 yang menunjukkan bahwa media dinilai sangat inovatif. Para ahli menilai, penggabungan unsur permainan dengan muatan materi keberagaman budaya indonesia

merupakan langkah kreatif yang tidak umum ditemukan pada media pembelajaran konvensional. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berbeda bagi siswa, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keberagaman budaya indonesia secara kontekstual.

3. Validasi Ahli

Validasi ahli praktisi bertujuan untuk memastikan bahwa media tersebut tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis, efektif, dan sesuai dengan kondisi serta karakteristik siswa di lapangan. Proses validasi ini dilakukan oleh Eka Saptarini, S.Pd. dan diperoleh skor sebagai berikut.



Gambar 10. Hasil Validasi Aspek Kesjelasan Konsep

Pada aspek ini, memperoleh skor rata-rata 5 yang menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan di kelas. Guru tidak mengalami kesulitan dalam memahami cara kerja media, dan siswa pun cepat mengerti bagaimana bermain dan belajar menggunakan alat ini.



Gambar 11. Hasil Validasi Aspek Kesesuaian Materi

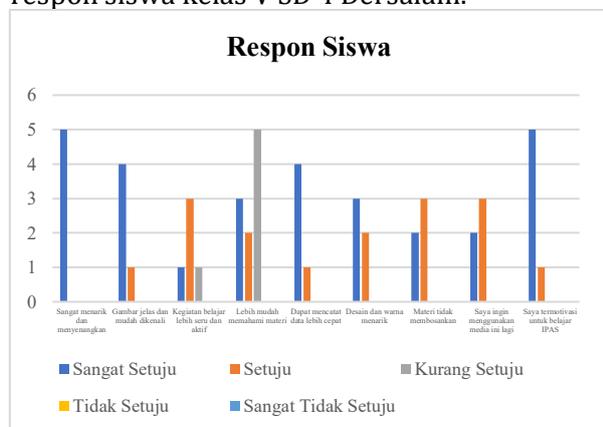
Pada aspek ini, memperoleh skor rata-rata 4,6 yang menunjukkan bahwa media sangat relevan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Media ini membuat

pembelajaran lebih hidup, mendorong interaksi aktif, dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan fokus pada siswa.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, dapat disimpulkan bahwa media monopoli RAGANUSA sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di SD 4 Dersalam, khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia. Media ini dinilai memiliki kesesuaian materi yang tinggi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, mampu menyajikan konsep secara jelas dan konkret, serta mendorong keterlibatan dan kemandirian siswa. Dari sisi desain dan teknis, media ini juga terbukti menarik, aman, dan inovatif, serta praktis digunakan di kelas.

Selanjutnya, respon guru terhadap penerapan media ini pun sangat positif. Dalam wawancara atau observasi yang dilakukan, guru merasa terbantu dengan keberadaan media ini karena mampu menarik perhatian siswa dan memperjelas penyampaian materi. Guru juga mencatat bahwa siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, dan menunjukkan antusiasme selama proses belajar berlangsung. Beberapa guru bahkan menyatakan bahwa penggunaan media ini mempermudah proses pembelajaran tematik yang selama ini dirasa cukup abstrak dan sulit dijelaskan tanpa bantuan visual.

Respon siswa terhadap penggunaan media Monopoli RAGANUSA menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran. Berikut gambaran respon siswa kelas V SD 4 Dersalam.



Gambar 12. Respon Siswa

Hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media Monopoli RAGANUSA sangat positif, terutama dalam hal daya tarik, keaktifan belajar, dan motivasi. Sebanyak 5 siswa sangat setuju bahwa media ini menarik dan menyenangkan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dari segi visual, 4

siswa sangat setuju dan 1 siswa setuju bahwa gambar jelas dan mudah dikenali.

Dalam aspek keterlibatan, 1 siswa sangat setuju, 3 siswa setuju, dan 1 siswa kurang setuju bahwa kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan seru. Namun, pada indikator kemudahan memahami materi, hanya 1 siswa sangat setuju dan 2 siswa setuju, sementara 5 siswa kurang setuju menunjukkan perlunya pendampingan lebih lanjut. Sebanyak 3 siswa sangat setuju dan 2 siswa setuju bahwa media membantu mereka mencatat data lebih cepat, mendukung keterampilan mencatat dan mengorganisasi informasi. Dari segi estetika, 4 siswa sangat setuju, 1 siswa setuju, dan 1 siswa kurang setuju bahwa desain dan warna media menarik. Untuk kejenuhan, 3 siswa setuju materi tidak membosankan, meskipun 2 siswa kurang setuju. Pada pernyataan "ingin menggunakan media ini lagi", 2 siswa sangat setuju dan 3 siswa setuju. Yang paling menonjol, 4 siswa sangat setuju dan 1 siswa setuju bahwa media ini memotivasi mereka belajar IPAS membuktikan bahwa monopoli RAGANUSA tidak hanya menarik, tetapi juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa.



Gambar 13. Siswa Menggunakan Media RAGANUSA

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media monopoli RAGANUSA efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, terutama dari aspek minat, keterlibatan aktif, dan sikap positif terhadap pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Aisah, Masfuah, & Rondli, 2022), penggunaan media ini layak dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna di kelas V SD 4 Dersalam.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Media monopoli RAGANUSA terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, terutama dari aspek minat, keterlibatan aktif, dan sikap positif terhadap pembelajaran IPAS di kelas V SD 4 Dersalam. Melalui integrasi unsur permainan dengan materi keberagaman budaya, media ini

mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa monopoli RAGANUSA memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dalam aspek isi materi, kejelasan konsep, desain visual, teknis penggunaan, hingga inovasi media. Para ahli menilai bahwa media ini relevan dengan capaian pembelajaran dan sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Respon guru terhadap penggunaan media ini juga sangat positif, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi dan melihat peningkatan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Respon siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, mereka merasa senang, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif serta berharap media ini digunakan kembali dalam pembelajaran selanjutnya.

REFERENSI

- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn Di SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Anggrayni, M., Yulia Friska, S., & Retnawati, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14504–14516.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Pemetaan Materi IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.
- Aprilia, S., R. Z., & Fitriawan, D. (2022). AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 3(1), 100–107.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Artika, L. Y. (2022). Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa SdsMadang Jaya Kec. Rebang Tangkas. *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 28–33.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Giyarni, D. (2021). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran berbasis masalah pada sistem organisasi kehidupan. *Bio-Pedagogi*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v10i1.48680>
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582.
- Khoirunnisa1, I., & Arwin2. (2024). Pengembangan Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran Ipas Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 4461–4470.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.
- Marissa Always, N., Murjainah, & Oktavia, M. (2024). Analisis Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 2125–2133.
- Maulidi, R. P., Marjohan, M., Aulia, D. D., & Jamaludin, U. (2022). Efektifitas Media Permainan MONOKEI (Monopoli Keberagaman Indonesia) Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 469–473. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.626>
- Moerti, T. D., Masfuah, S., & Hadi, N. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Materi Sisi Bangun Datar Melalui Model CPS Berbasis Media Smart Box. *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gers*, 4(1956), 286–296.
- Nashrullah, M. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. UMSIDA Press.
- Nuryanah, S., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan Media ISPEMA dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V SDN 3 Bacin. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(024).
- Prameisthi, D. A., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Media ARCAPELA Berbasis Etnosains. *IIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8, 2965–2974.
- Pratiwi, N., & Syofyan, H. (2023). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Alat Peraga IPA Sistem Pernapasan Manusia di

- SD Islam Nurul Huda Jatipulo Jakarta. *Journal on Education*, 5(4), 11215–11226.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2042>
- Sholikhah, A. (2023). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362.
<https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Sutopo, Ed.) (Kedua). Bandung.