

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI INOVATIF (MEMOTIF) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Fitri Dhotul Hidayati¹ , Ery Rahmawati², Tri Achmad Budi Susilo³
^{1,2,3} PGSD STKIP Sidoarjo

¹FitriHidayati@gmail.com , ²eryrahmawati521@gmail.com,

³trisolostkip@gmail.com

ABSTRACT

Based on observations and interviews conducted by researchers in class III of SDN Pucang 4 Sidoarjo, it was stated that the low grades of students were caused by the students' lack of willingness to learn. The aim of this research is to determine the feasibility of developing innovative monopoly media (MEMOTIF) in learning, student activities when using innovative monopoly media (MEMOTIF), and student learning outcomes after using innovative monopoly media (MEMOTIF). The research method used is a development of Brog and Gall modified by (Sugiyono, 2016). The subjects of this research were 15 class III students at SDN Pucang 4 Sidoarjo. Techniques and data collection use expert validation, observation sheets, and tests. The results of this research obtained media validation with a percentage of 88% in the very appropriate category, material validation with a percentage of 94% in the very appropriate category, the results of student activities received a percentage of 87% in the very good category, and student learning outcomes experienced an increase from previously completing the pretest question scores. obtained a percentage of 33.33% in the poor category and the posttest completion score obtained a percentage of 86% in the very good category. Therefore, it can be concluded that the development of innovative monopoly media (MEMOTIF) can improve the learning outcomes of third grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Innovative Monopoly, Learning Results.

ABSTRAK

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Pucang 4 Sidoarjo menyatakan bahwa rendahnya nilai siswa yang disebabkan kurangnya kemauan siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan pengembangan media monopoli inovatif (MEMOTIF) pada pembelajaran, aktivitas siswa saat menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF), dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF). Metode penelitian yang digunakan merupakan pengembangan Brog and Gall yang dimodifikasi oleh (Sugiyono, 2016). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III di SDN Pucang 4 Sidoarjo yang berjumlah 15 siswa. Teknik dan pengumpulan data menggunakan validasi ahli, lembar observasi, dan tes. Hasil penelitian tersebut memperoleh validasi media dengan presentase 88% dengan kategori sangat layak, validasi materi dengan presentase 94% dengan kategori sangat layak, hasil dari

aktivitas siswa mendapat presentase 87% dengan kategori sangat baik, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semula ketuntasan nilai soal *pretest* memperoleh persentase 33,33% dengan kategori kurang baik dan ketuntasan nilai *posttest* memperoleh persentase 86% dengan kategori sangat baik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli Inovatif (MEMOTIF) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli Inovatif, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, ketrampilan, dan kebiasaan dilakukan dengan sekelompok orang yang turun temurun dari generasi kegenerasi dengan melalui pengajaran, penelitian, dan pelatihan (Maulidiyah dkk., 2022). Kehidupan manusia yang berpendidikan akan jauh lebih terarah tujuannya. Pendidikan adalah humanisasi, upaya memmanusiakan manusia untuk membantu menjadi manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiaan (Wahyudin & Ishak, 2014). Sesuai dengan peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional Indonesia menyatakan pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa terlibat aktif. Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru untuk mencapai tujuan yaitu pengalaman

belajar yang berpengaruh pada pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun dari beberapa unsur, yaitu unsur manusiawi, unsur material, unsur fasilitas, unsur perlengkapan, dan unsur prosedur yang saling mempengaruhi dan berperan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Hamalik & Qemar, 2014).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang dapat memberikan pengaruh tingkah laku lebih baik dari sebelumnya (Hamalik & Qemar, 2014). Hasil belajar adalah alat ukur yang dapat menentukan suatu keberhasilan siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam pembelajaran keberhasilan dapat ditanda dengan adanya perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang positif sesuai dengan tujuan yang

diharapkan pada diri seorang peserta didik. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa dalam setiap pembelajaran masih terdapat beberapa masalah yang dapat menghambat jalannya suatu proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai data pendukung penelitian untuk mengetahui peningkatan belajar siswa (Dewi & Mubarakah, 2019)

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 6 desember 2022 dengan wali kelas III B SDN Pucang 4 Sidoarjo ditemukan kompetensi pengetahuan siswa yang masih rendah. Nilai rata-rata siswa kelas III B yaitu sebesar 70, sedangkan nilai KKM yaitu 75. Menurut guru kelas III B SDN Pucang 4 Sidoarjo menyatakan bahwa rendahnya nilai siswa disebabkan kurangnya kemauan siswa dalam belajar. Ketika mengikuti pembelajaran seringkali jawaban yang diberikan siswa kurang tepat dengan pertanyaan yang dibeikan oleh gur. Siswa juga masih malu-malu bertanya saat masih belum paham. Masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran. Sehingga dibutuhkan sebuah media agar menumbuhkan

semangat siswa dalam belajar (Andzani dkk., 2022). Karena dengan adanya media sebagai alat bantu proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga daya minat belajar siswa akan bertambah dan akan lebih menghasilkan lebih bak lagi (Wijaya dkk., 2020)

Media pembelajaran adalah unsur-unsur yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan (Yanto, 2019). Media pembelajaran merupakan sebuah informasi yang akan disalurkan oleh sumber yaitu guru dan akan diteruskan oleh penerima yaitu siswa (Sugianto dkk., 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembelajaran.

Guru menggunakan media pembelajaran sebagai bentuk stimulasi untuk mendapatkan respon siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN Pucang IV Sidoarjo, siswa mengikuti pembelajaran hanya berdasarkan gambar-gambar yang ada pada buku tematik, sehingga siswa kurang antusias dan pasif terutama pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana subtema 1 aku anggota pramuka, oleh karena itu peneliti bermaksud untuk membuat

suatu media pembelajaran berupa Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF).

Media monopoli inovatif adalah alat permainan edukatif yang berbentuk banner yang terdapat kotakan atau petak disetiap tepinya. Setiap petak terdapat materi yang sesuai dengan pembelajaran kelas III tema 8 Praja Muda Karana subtema 1 Aku Anggota Pramuka. Kemudian dibagian tengah terdapat kotakan kesempatan dan dana umum yang diisi dengan pertanyaan. Dalam media monopoli inovatif terdapat beberapa tantangan, pertanyaan, dan juga materi pembelajaran. Materi dalam media ini berada pada tepi setiap petak, sedangkan pertanyaan terdapat pada bagian tengah kotak. Siswa yang dapat menjawab soal dengan benar akan diberi reward. Dengan begitu akan menumbuhkan jiwa kompetitif siswa dan akan membuat siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Media monopoli inovatif merupakan media yang dikembangkan dari permainan monopoli, yang membedakan dalam permainan ini adalah kotak-kotak yang di tiap tepi yang berisikan materi. Jadi, barang siapa yang menguasai materi dengan baik adalah pemenangnya.

Dengan demikian penggunaan media monopoli inovatif dapat mempengaruhi interaksi antara guru dengan siswa, terutama demonstrasi memungkinkan siswa berkonsentrasi. Selain itu siswa juga berkesempatan terlibat aktif, sehingga membuat lingkungan belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Berdasarkan potensi dan masalah yang ada peneliti membuat judul "Pengembangan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Peneliti berharap dengan adanya media MEMOTIF ini siswa dapat mudah memahami penjelasan guru dan pembelajaran di kelas menjadi lebih terarah dan menyenangkan.

Penelitian ini selaras dengan penelitian (Nisa', 2015) dengan judul "Pengembangan Media Monopoli tiga Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas IV SDI Surya Buana Malang" mengatakan bahwa produk pengembangan media layak digunakan dengan persentase 88,75%. Persamaan penelitian Rofiatun Nisa' dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya.

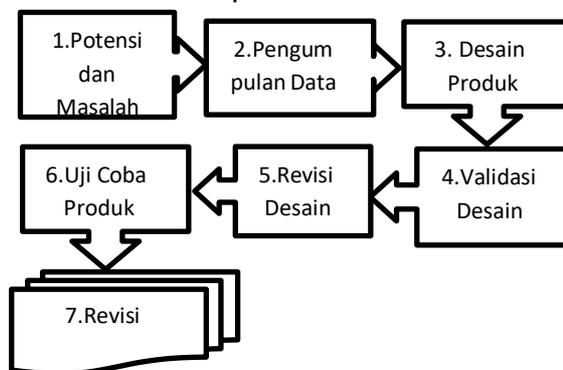
Perbedaan media yang peneliti gunakan yaitu pada alas monopoli, pada umumnya alas monopoli berbentuk seperti papan catur dan di mainkan dengan pion-pion mainan, sedangkan media monopoli inovatif beralas banner dan pion yang digunakan ialah siswanya yang langsung bermain dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menemukan rumusan masalah yaitu bagaimana kelayakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) terhadap siswa kelas III Sekolah Dasar, bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) terhadap kelas III Sekolah Dasar, bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) kelas III Sekolah Dasar. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) di kelas III Sekolah Dasar, mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) pada siswa kelas III Sekolah Dasar, mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) pada

siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan RnD (*Research and Development*) metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di dunia pendidikan, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Prosedur penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan metode Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh (Sugiyono, 2016)ada 10 tahapan penelitian dan pengembangan. Namun karena adanya keterbatasan penelitian, maka dalam penelitian ini dilakukan



sesuai dengan kebutuhan penelitian.

**Gambar 1. Langkah pengembangan
*research and development***

Langkah pengembangan yang disampaikan oleh ahli tersebut kemudian disederhanakan sesuai kebutuhan penelitian menjadi 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data-data, desain produk media pembelajaran, validasi desai, revisi desain, uji coba produk, revisi produk (Ariesta & Kusumayati, 2018).

Penelitian ini di laksanakan diSD Negeri pucang 4 Sidoarjo pada bulan April 2023, dalam subjek penelitian ini, yakni siswa kelas III di SDN Pucang 4 Sidoarjo sejumlah 15 siswa mencakup 8 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan pada semester genap.

Teknik pengumpulan data ini terdiri dari validasi ahli, observasi, dan tes. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media, dan validasi ahli materi. Validasi ahli media digunakan untuk menguji kelayakan penggunaan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi digunakan untuk menguji kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian materi pada kelas III SD tema 8 PrajaMuda Karana sub tema 1 Aku Anggota Pramuka. Observasi

bertujuan mengamati aktivitas kegiatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media monopoli inovatif. Soal tes akan dibagikan pada siswa yakni berupa soal *pretest* dan soal *posttest* agar dapat mengetahui hasil belajar siswa sesudah dan sebelum penggunaan media.

Instrumen penelitian ini yaitu lembar validasi media dan materi, lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan MEMOTIF, dan tes hasil belajar siswa menggunakan 10 butir soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli inovatif (MEMOTIF).

Suatu produk agar mengetahui kelayakannya maka diperlukan uji validitas media dan materi yang dikembangkan. Uji kesesuaian media dengan isi materi yang seduai dengan kompetensi dasar (KD). Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dapat diuji melalui uji validitas diukur dari perolehan skor tanggapan para ahli menggunakan skala likert dengan persentase berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

$$P = \text{Persentase validasi}$$
$$\sum x = \text{Jumlah keseluruhan}$$

jawab dalam seluruh item
 $\sum xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item
 100 = Konstanta

Hasil validasi akan dikatakan baik kualitas media maupun materi dan layak digunakan dalam uji coba peneliti apabila skor rata-rata yang diperoleh 61% keatas.

Tabel 1. Tingkat pencapaian

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup Baik
4.	21-40%	Kurang Baik
5.	>20%	Sangat Kurang Baik

Hasil observasi aktivitas siswa dilakukan dengan menggunakan penilaian Guttman dalam bentuk *checklist* (√) seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Ya/Setuju
2.	0	Tidak/Tidak Setuju

Data yang diperoleh setelah observasi dapat dihitung dalam rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Hasil observasi aktivitas siswa selama menggunakan media monopoli inovatif dapat dikatakan baik jika memperoleh persentase <75%.

Hasil belajar siswa dapat diketahui dari soal yang sebelumnya telah melalui uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas melalui metode *Alpha Cornbach* dengan bantuan dari program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) 24 for windows. Setelah soal selesai di uji validitas dan uji reliabilitas, tahap selanjutnya menganalisis data dari nilai *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk membandingkan skor nilai antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penerapan media MEMOTIF. Desain pada Gambar 2.



Gambar 2. One Group pretest-posttest design (Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O1= hasil dari *pretest*

X= Perlakuan

O2= hasil dari *posttest*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) merupakan sebuah alat permainan edukatif yang dimainkan 2 orang atau lebih yang berbasis aktif dan kreatif. Media monopoli inovatif (MEMOTIF) salah satu jenis media

dua dimensi yang berbentuk persegi berukuran 200 cm masing-masing sisinya. Media monopoli inovatif (MEMOTIF) terbuat dari bahan plastik yaitu banner. Alas monopoli dibuat dari bahan yang bisa dilipat agar lebih mudah dalam penyimpanan ataupun saat membawanya. Gambar dalam permainan monopoli ini berupa terminal stasiun yang ada di Indonesia. Gambar pada setiap petak di desain menggunakan aplikasi canva. Ukuran media monopoli inovatif adalah 200 cm persisinya. Dadu terbuat dari kardus yang ditempelkan kain flanel dan pion dalam permainan ini melibatkan langsung dengan siswa-siswa SDN Pucang 4 Sidoarjo pada Kelas III B. Adanya validasi dari penelitian bertujuan untuk menilai suatu tingkat kelayakan dari Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) yang telah dibuat untuk diuji coba kepada siswa.

Validasi Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) ini berbentuk lembar penilaian yang menggunakan skala likert dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama mendapatkan hasil presentase 75% dinyatakan layak Kemudian pada tahap kedua setelah melakukan revisi untuk lebih melengkapi langkah-

langkah sehingga mendapatkan hasil presentase 88% dinyatakan sangat layak. Sehingga Media



Monopoli Inovatif (MEMOTIF) menunjukkan sangat layak digunakan untuk uji coba produk penelitian pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

Gambar 3. Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF)

Pada validasi materi menggunakan skala likert yang dilakukan dengan dua tahap. Pada tahap pertama memperoleh hasil 80% dengan kategori layak. Kemudian pada tahap kedua setelah melakukan revisi untuk menambah gambar-gambar pada materi sehingga mendapat hasil presentase 94% dan dinyatakan sangat layak. Berikut tabel hasil aspek penilaian materi:

Tabel 4. Penilaian materi

No.	Aspek Penilaian	Skala Nilai
1.	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	5
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
3.	Materi disajikan secara menarik	5

4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan Dicapai	4
5.	Materi disajikan secara jelas	5
6.	Materi disajikan secara runtut	5
7.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	4
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
9.	Kesesuaian materi dengan soal	4
10.	Kalimat dan istilah yang digunakan sesuai	5
jumlah		47
Rata-rata persentase		$\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$

Dari hasil yang didapat pada kedua tahap menunjukkan bahwa materi dinyatakan sangat layak untuk dapat digunakan sebagai acuan dan diujikan dalam penelitian pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

Dalam pembelajaran peneliti juga melakukan observasi aktivitas siswa selama menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF). Lembar observasi akan di isi skor dengan peneliti pada saat peneliti mengamati langsung proses pembelajaran menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF). Berikut hasil lembar observasi pada gambar tabel dibawah ini:

Tabel 8. Hasil observasi aktivitas siswa

No.	Aspek aktivitas siswa	Skor/ presentase
1.	Siswa terampil dalam menggunakan media monopoli inovatif	13/86,6%
2.	Siswa semangat untuk mengikuti pembelajaran	14/93,3%
3.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dipelajari	12/80%
4.	Siswa aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media monopoli inovatif	13/86,6%
5.	Suasana dan aktivitas belajar mengajar menyenangkan	14/93,3%
6.	Siswa sportif dalam bermain dan mentaati peraturan yang telah ditentukan	12/80%
7.	Siswa terbantu dengan adanya media monopoli inovatif	14/93,3%
Jumlah		92/87,6%

Hasil observasi aktivitas pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) yang telah diamati oleh peneliti memperoleh presentase 87,6% sehingga dapat dikatakan aktivitas belajar mengajar siswa dengan menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) sangat baik.

Hasil uji validitas korelasi dengan 10 butir soal yang dinilai oleh validadator guru SDN Pucang 4 Sidoarjo dan perhitungannya menggunakan SPSS 24.00. berikut output uji validitas soal:

Tabel 5. Output uji validitas soal

No. item soal	Pearson Correlation	Kesimpulan
1.	0,858	Valid
2.	0,893	Valid
3.	0,858	Valid

4.	0,600	Valid
5.	0,858	Valid
6.	0,754	Valid
7.	0,858	Valid
8.	0,754	Valid
9.	0,859	Valid
10.	0,672	Valid

Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil nilai uji validitas soal. Hasil nilai dapat dilihat pada r-hitung >r-tabel sehingga soal dapat dinyatakan valid. Dimana nilai r-tabelnya menggunakan n = 15 adalah 0.514, sehingga data yang ada pada tabel nomor 1-10 dikatakan valid.

Tabel 6. Reliabilitas

Reliability Statistic	
Cornbach's Alpha	N of Items
0.984	10

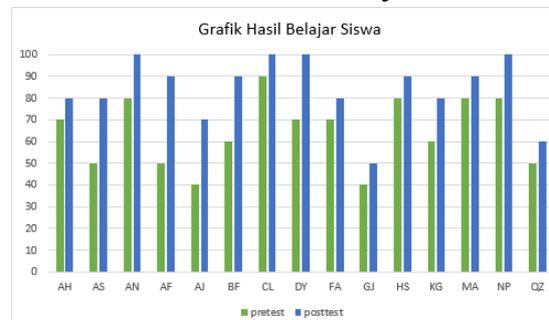
Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil nilai reliabilitas. Nilai reliabilitas yang dinyatakan reliable harus >0,6. Sehingga nilai reliabilitas pada kolom *cronbach's alpha* adalah 0,984>0,6 dapat dinyatakan reliabel. Agar mengetahui sampai mana kemampuan siswa dalam suatu pembelajaran peneliti memberikan soal berupa *pretest* dan *posttest*. Soal akan diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF).

Tabel 7. Skor hasil *pretest* dan *posttest*

Nama siswa	Nilai Min.	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
AH	75	70	80
AS	75	50	80
AN	75	80	100

AF	75	50	90
AJ	75	40	70
BF	75	60	90
CL	75	50	100
DY	75	70	100
FA	75	70	80
GJ	75	40	50
HF	75	80	90
KG	75	60	80
MA	75	80	90
NP	75	80	100
QZ	75	50	60

Gambar 3. Grafik hasil belajar siswa



Berdasarkan dari data diatas, hasil yang didapat dari 15 siswa hanya ada 5 siswa yang nilai *pretest* <75 dengan persentase 26,66% dengan kriteria kurang baik, sedangkan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan MEMOTIF kemudian mengerjakan soal *posttest* diperoleh 12 dari 15 siswa yang skor nilainya <75 dengan persentase 73,33% dengan kriteria baik. Maka dapat dikatakan bahwa nilai mengalami peningkatan dari hasil rata-rata.

2. Pembahasan

Sebuah media pembelajaran harus melakukan validitas media dan validitas materi agar mengetahui kelayakan pada suatu media pembelajaran. Berdasarkan dari hasil

penilaian yang didapat validitas media memperoleh presentase 88% sehingga Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan dari hasil penilaian validitas materi memperoleh presentase 94% sehingga materi dalam Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dapat dinyatakan sangat layak untuk di berikan kepada siswa kelas III Sekolah Dasar. Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dapat digunakan dalam pembelajaran guna untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan menjadi perantara agar siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan.

Penggunaan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dalam pembelajaran bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa, dari hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti dari data lembar observasi aktivitas siswa memperoleh jumlah persentase 87,6% dengan kategori sangat baik.

Penelitian pengembangan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF), sehingga dapat diketahui setelah diberikannya soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan persentase nilai *pretest* hanya 26,66% siswa yang mendapatkan nilai

<75 (KKM). Sedangkan nilai *posttest* siswa yang mendapat nilai <75 ada 73,33% tampak mengalami peningkatan persentase siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli inovatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media monopoli inovatif (MEMOTIF) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa validasi kelayakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) pada pembelajaran siswa kelas III Sekolah Dasar memperoleh hasil presentase 84% dan dikategorikan sangat layak, sedangkan hasil yang diperoleh dari validasi materi mendapat presentase sebanyak 94% dan dikategorikan sangat layak. Maka media dikatakan layak dapat digunakan dalam membantu proses berjalannya pembelajaran.

Aktivitas pada pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar dengan menggunakan Media Monopoli Inovatif (MEMOTIF) dapat dikatakan sangat baik hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil presentase 87,6%, maka kualifikasi penilaian tersebut sangat baik saat pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar siswa dari data *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan media monopoli inovatif hanya ada 4 dari 15 siswa yang

memperoleh nilai <75, dan setelah menggunakan media monopoli inovatif ada 11 dari 15 siswa yang memperoleh nilai <75%. Sehingga media monopoli inovatif dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andzani, A. B., Rahmawati, E., & Susilo, T. A. B. (2022). Pengembangan Media PAMITUNG (Papan Miniatur Hitung) pada pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(2), 994–1005.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.5881>
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1, 22–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>
- Dewi, A. L. S., & Mubarokah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 53–66.
<https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Hamalik, & Qemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Maulidiyah, Y., Mubarok, K., & Rahmawati, E. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Subtema Pekerjaan di Sekitarku Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 606–615.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2754>
- Nisa', R. (2015). Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang. *Uin Maulana Malik Ibrahim*, 1(2), 20–27.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=nisa+rofiatun&oq=nisa+rofia#d=gs_qabs&t=1700405205158&u=%23p%3Dc1qo9L4FTZQJ
- Sugianto, A. P. K. P. K., Wulan, B. R.

- S., & Andjariani, E. W. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Tema Enam Subtema Dua Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas Satu Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 1043–1052.
<https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.5926>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Wahyudin, D., & Ishak. (2014). *Materi Pokok Pengantar Pendidikan*. Universitas Terbuka.
- Wijaya, A. T., Sri Wulan, B. R., & Rohmatin, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3).
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1197>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>