

MEDIA MONOPOLI EDUKATIF UNTUK SISWA SD KELAS IV PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Alda Safira¹, Treny Hera², Hendri Gunawan³

PGSD Universitas PGRI Palembang, Pendidikan Akuntansi Universitas PGRI
Palembang, Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang

aldasafira0802@gmail.com, jayasampurna85@gmail.com

trenyhera19@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop an Educational Monopoly learning media for fourth-grade elementary school students in the Arts and Culture subject, particularly on rhythm and musical instruments, that is valid, practical, and effective. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The participants were fourth-grade students of SD Negeri 90 Palembang. Data were collected through observations, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and learning achievement tests. The results showed that the Educational Monopoly media achieved an average validation score of 83.60%, indicating a highly valid category. The practicality test obtained scores of 94.27% in the one-to-one evaluation and 90% in the small-group evaluation, both categorized as highly practical. Observation results revealed that student participation and motivation reached 94%, while learning achievement data indicated that most students achieved the expected mastery criteria. Therefore, the Educational Monopoly media is considered suitable for Arts and Culture learning because it enhances students' motivation, participation, and understanding of learning materials.

Keywords: *learning media, educational monopoly, arts and culture, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Edukatif pada mata pelajaran Seni Budaya materi irama dan ragam alat musik untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli Edukatif memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 83,60% dengan

kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh persentase 94,27% pada tahap one-to-one dan 90% pada tahap small group dengan kategori sangat praktis. Hasil observasi menunjukkan tingkat keaktifan dan motivasi siswa mencapai 94%, sedangkan hasil tes menunjukkan sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, media Monopoli Edukatif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, monopoli edukatif, seni budaya, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Melalui pembelajaran seni, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai berbagai bentuk karya seni, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemampuan berekspresi, apresiasi terhadap budaya, serta keterampilan dalam mengomunikasikan gagasan secara kreatif.

Pendidikan seni memberikan pengalaman estetis yang dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai budaya sekaligus membentuk karakter yang positif. Selain itu, pembelajaran seni juga dapat mendorong motivasi peserta didik dalam proses kreatif sehingga

mereka lebih aktif dan percaya diri dalam menghasilkan karya seni. Hera dan Nurdin (2019) menjelaskan bahwa motivasi memiliki kontribusi penting dalam proses kreatif penciptaan karya seni karena dapat memengaruhi keterlibatan, kreativitas, dan semangat peserta didik dalam berkarya.

Menurut Rochayati, Heldani, Hera, dkk. (2018), pembelajaran seni budaya bertujuan memberikan pengalaman estetika kepada peserta didik melalui kegiatan apresiasi dan kreasi sehingga mampu mengembangkan kreativitas serta keterampilan peserta didik dalam berkarya. Selain itu, pembelajaran seni juga berperan sebagai sarana pelestarian budaya yang perlu dikenalkan sejak usia sekolah dasar agar peserta didik memiliki rasa cinta

dan tanggung jawab terhadap warisan budaya bangsa. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyuni, Imansyah, dan Hera (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran SBdP dapat menjadi sarana penanaman karakter cinta tanah air melalui pengenalan budaya daerah, karya seni, dan aktivitas pembelajaran yang menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 yang meliputi kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran sehingga guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang inovatif agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam

proses belajar. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan.

Dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hodsay et all. (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21.

Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Seni

Budaya juga diperkuat oleh penelitian Widyanti, Hera, dan Yelli (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan variasi dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 90 Palembang, pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi irama dan ragam alat musik masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah. Kondisi

tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga kesempatan untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif masih terbatas. Akibatnya, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media permainan edukatif memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan teman, serta membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Selain itu, media

permainan juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik terlibat secara emosional dan intelektual selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Monopoli Edukatif pada materi irama dan ragam alat musik untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini dirancang dengan mengadaptasi permainan monopoli menjadi sarana pembelajaran yang memuat berbagai materi, pertanyaan, dan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran Seni Budaya.

Melalui media ini, peserta didik diharapkan dapat belajar secara aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Monopoli Edukatif yang layak digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya serta mampu meningkatkan keaktifan

dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

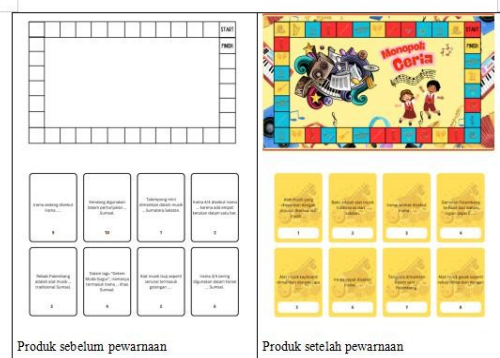
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran terbatas). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 90 Palembang dengan subjek siswa kelas IV.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi; angket respons siswa dan guru; lembar observasi; serta tes hasil belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media. Kriteria kelayakan ditentukan berdasarkan persentase skor yang diperoleh dari setiap instrumen penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk yang dikembangkan berupa media Monopoli Edukatif “Monopoli Ceria” untuk materi irama dan ragam alat musik kelas IV SD. Media terdiri atas papan permainan berukuran 3 x 3 meter, kartu soal, kartu apresiasi, dadu,



koin permainan, dan buku panduan guru.

Gambar 1.1 Tahap Proses Produk dengan teknik Digital



Gambar 1.2 Self Evaluation

Tabel 1.1 Hasil Validasi Ahli Materi, Media dan Bahasa

No.	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Media	86,80%
2.	Bahasa	80%
3.	Materi	84%
Jumlah		250,80%
Rata-rata persentase		83,60%

86,80% dari ahli media, 80% dari ahli bahasa, dan 84% dari ahli materi. Rata-rata keseluruhan validasi sebesar 83,60% yang termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, tampilan, bahasa, dan kesesuaian materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1.2 Hasil Uji Coba *One to One*

No.	Inisial	Kelas	Skor%
1.	F.A.N	IV	95,70%
2.	C.A	IV	94,28%
3.	D.A	IV	92,85%
Jumlah			282,83%
Rata-rata persentase			94,27%

Pada tahap uji kepraktisan *one to one* terhadap tiga siswa diperoleh rata-rata persentase 94,27% dengan kategori sangat praktis.

No.	Aspek	Skor
1.	Kemudahan dalam penggunaan	18
2.	Keseruan dan Motivasi	10
3.	<u>Manfaat Belajar Materi</u>	17
4.	<u>Tampilan</u> dan Daya Tarik Visual	18
Jumlah		63
Rata-rata persentase		90%

Tabel 1.3 Hasil Uji Coba Small Group

Selanjutnya, Berdasarkan tabel uji coba small group, diperoleh skor pada empat aspek yang dinilai, yaitu kemudahan dalam penggunaan, keseruan dan motivasi, manfaat belajar materi, serta tampilan dan daya tarik visual. Hasil keseluruhan menunjukkan jumlah skor sebesar 63 dengan rata-rata persentase 90%, sehingga media atau produk yang diuji dapat dikategorikan sangat baik. dan layak digunakan pada tahap berikutnya.

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kehadiran	94%
2.	Keaktifan	95%
3.	Kerja Sama	95%
4.	Disiplin	92%
Jumlah		376%
Rata - rata skor		94%

Tabel 1.4 Hasil Observasi

Hasil observasi pembelajaran menunjukkan rata-rata skor 94% pada aspek kehadiran, keaktifan, kerja sama, dan disiplin. Selain itu, hasil tes belajar memperlihatkan

sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif melalui interaksi dan permainan.



Gambar 1.3 Diagram Tes Hasil Belajar Siswa Kelas IV.A SD Negeri 90 Palembang

Diagram lingkaran di atas menunjukkan distribusi kategori hasil post-test dari 25 peserta didik. Sebagian besar peserta didik berada pada kategori baik sebanyak 8 orang (32%), diikuti kategori sangat baik sebanyak 7 orang (28%), kategori cukup sebanyak 6 orang (24%), dan kategori kurang sebanyak 4 orang (16%).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik telah mencapai tingkat pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, yang ditandai dengan dominasi kategori baik dan sangat baik sebesar 60% dari keseluruhan

peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media juga mendukung teori kognitif karena membantu siswa membangun pemahaman melalui aktivitas yang bermakna. Dengan demikian, Monopoli Edukatif terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Monopoli Edukatif pada materi irama dan ragam alat musik untuk siswa kelas IV SD Negeri 90 Palembang dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media ini didukung oleh hasil observasi selama kegiatan pembelajaran yang menunjukkan tingkat keaktifan siswa mencapai 94%, yang mencakup aspek kehadiran, partisipasi dalam kegiatan belajar, kerja sama antarsiswa, serta kedisiplinan dalam mengikuti aturan permainan dan pembelajaran. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan media Monopoli Edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil belajar siswa setelah menggunakan media Monopoli Edukatif menunjukkan pencapaian yang baik. Berdasarkan tes hasil belajar sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik.

Dengan demikian, berdasarkan data observasi keaktifan siswa dan hasil belajar yang diperoleh, media Monopoli Edukatif terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar. Media ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, media Monopoli Edukatif juga mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa

sehingga sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Siswa SD.
- Anjarini, dkk. (2025). Pengembangan Monopoli Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keragaman Budaya.
- Azighah, dkk. (2023). Efektivitas Media Monopoli dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.
- Fadillah, dkk. (2022). Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar.
- Hera, T., & Nurdin, N. (2019). Kontribusi Motivasi Mahasiswa Dalam Proses Kreatif Penciptaan Tari Pada Mata Kuliah Koreografi. *Jurnal Sitakara*, 4(1)
- Hera, T. (2023). Pendidikan seni berbasis masyarakat: Sebuah pewarisan, apresiasi, arena ekspresi kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 831–839.
- Hermawati, & Lestari. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi.
- Hodsay, Z., Toyib, M., Yulaini, E., Suryani, I., Permatasari, N., Rachmawati, D. W., Gunawan, H., Wahyudi, F. D., & Putri, S. P. (2025). *Workshop pemanfaatan literasi digital dalam pengembangan media pembelajaran pada era 5.0 di SMA Negeri 6 Prabumulih. Wahana Dedikasi*, 8(1), 19–31.
- Irmaningrum. (2023). Model Pengembangan 4D dalam Penelitian Pendidikan.
- Rochayati, R., Heldani, S. H., Hera, T., Setyaningrum, N. D. B., Mainur, & Elvandari, E. (2018). Pelatihan dan workshop unsur-unsur pendukung karya seni tari tradisi Sumatera Selatan pada siswa-siswi se-Kota Palembang. *Wahana Dedikasi*, 1(2), 49–53
- Wahyuni, A. D., Imansyah, F., & Hera, T. (2023). Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran SBdP. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 148-156
- Widyanti, A. L., Hera, T., & Yelli, N. (2023). Pembelajaran tari kreasi pada mata pelajaran seni budaya menggunakan media audio visual di kelas X MA Babul Falah Kecamatan Belida Darat. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5697–5708
- Shilfia Iraqi, dkk. (2023). Pengembangan Pembelajaran Seni Musik pada Siswa SD
- Supriyatno, dkk (2023) Inovasi Guru dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar.