

**PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED* MONOPOLI  
RAKSASA EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN  
SISWA KELAS V SD NEGERI 064966 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**BALQIS FAKHIRAH**  
**NPM. 2202090051**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 11 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan


Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua



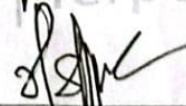
Sekretaris

  
Dra. Hj. Syamsu Yurrita, M.Pd.

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

1. 
2. 
3. 



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan  
Sudah layak disidangkan.

Medan, 14 Maret 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**


Nama Lengkap : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
11 / 02 - 2026	Perbaiki Format Penulisan dan Margin	
25 / 02 - 2026	Perbaiki Penomoran Halaman	
27 / 02 - 2026	Perbaiki Bab IV	
10 / 03 - 2026	Perbaiki Bab V	
12 / 03 - 2026	Perbaiki Lampiran - Lampiran	
14 / 03 - 2026	ACC Sidang	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 14 Maret 2026  
Dosen Pembimbing

  
Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**Balqis Fakhirah**  
NPM:2202090051

## ABSTRAK

**Balqis Fakhirah, NPM 2202090051. Pengembangan Media *Monraked Monopoli Raksasa Edukatif* Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan.**

Penelitian ini merupakan bentuk studi pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran "*Monraked Monopoli Raksasa Edukatif*" untuk mendukung proses belajar IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan. Latar belakang dari penelitian ini ialah kurangnya media pembelajaran pendukung sekolah selama proses pembelajaran di kelas. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Tata Surya", dikembangkan Media *Monraked Monopoli Raksasa Edukatif* untuk pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pengajaran. Pengembangan media ini mengikuti model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini melibatkan satu orang wali kelas, serta 24 siswa kelas V sebagai responden. Instrument yang digunakan berupa angket, dengan instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket validasi yang ditujukan kepada tiga orang ahli serta angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Temuan penelitian ini menunjukkan Media *Monraked Monopoli Raksasa Edukatif* layak digunakan dalam pembelajaran, dengan memperoleh rata-rata nilai 100% dari validator Ahli Desain Media (katagori Layak), 100% dari Validator Ahli Bahasa (katagori layak digunakan). Dan 92% dari Validator Ahli Materi (katagori layak digunakan). Sedangkan untuk kepraktisan, media memperoleh rata-rata sebesar 99% diperoleh dari tanggapan guru (katagori praktis digunakan). Sementara itu, respon dari siswa mencapai 99% (katagori praktis digunakan). Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa Media *Monraked Monopoli Raksasa Edukatif* untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan terbukti memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan, sehingga sesuai untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran ditingkat SD.

**Kata Kunci: *Pengembangan, Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif, ADDIE***

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah meimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta anugerah yang tiada terkira, shalawat dan saam selalu tercurahkan kepada junjungan Rasulullah SAW yang telah mengajarkan suri tauladan, dan yang telah membawa seseorang dari zaman jahiliyah ke zaman modern seperti yang dirasakan sekarang dengan kemudahannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan”**. Penulisan skripsi ini disusun untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan keutusan studii pada Progran Sarjana (S1) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universtas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua peneliti Ayahanda Tersayang **Nanang Hadi Irawan S.Sos, M.Si** Dan Ibunda Tercinta **Nila Eliani S.Pd**, yang telah memberikan kasih sayang, motivasi dan dorongan serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini serta bantuan materi sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini, khususnya:

1. **Bapak Prof Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus selaku dosen penguji saya yang telah memberikan saran dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. **Bapak Ismail Saleh, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.** selaku dosen pembimbing peneliti yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan serta motivasi kepada penulis selama menyusun skripsi.
8. Terimakasih kepada Bapak Dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan allah SWT. Seluruh dosen validator yang telah membantu memberikan saran dan penilaian kepada peneliti.
9. Terimakasih kepada Ibu **Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu serta memberikan kritik dan saran sebagai bahan perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Terimakasih kepada **Ibu Dewi Ramayani, S.Pd.,** selaku kepala sekolah SD Negeri 064966 Medan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Terimakasih Kepada seluruh pihak sekolah SD Negeri 064966 Medan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian serta dukungan kepada penulis selama pengambilan data penelitian.
12. Terimakasih Kepada Abang & Adik kandung-ku yang sangat mendukung penulis dengan tulus dengan cara-cara yang sederhana tapi sangat istimewa bagi peneliti.

13. Terimakasih kepada teman-teman Mahasiswa kelas **VII - B (Pagi)** PGSD angkatan 22 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan saling mendukung.
14. **Putri Fatmala Sari Harahap, Qarirah Sabiqah Putri Wijaya, Mauli KoesDini**, termakasih telah menjadi teman penulis selama masa perkuliahan, meskipun berbeda jurusan dan fakultas tetapi mereka selalu hadir sebagai penguat langkah dan pengingat bahwa penulis tidak pernah berjalan sendiri. Kebaikan dan ketulusan yang diberikan menjadi hal yang sangat berarti bagi penulis.
15. Kepada para sahabat seperjuangan peneliti yaitu, **Afina Sadida, Eprida Siregar, Fadilla dan Lista Suriani Pasaribu** terimakasih selalu bersamai dalam proses skripsi ini, saling membantu, menguatkan dan berbagai tawa serta air mata. Terimakasih untuk cerita, pelukan hangat dan semangat yang tak pernah padam.
16. Terimakasih kepada sahabat terbaikku yang sudah seperti saudara kandung sejak bangku SMP hingga masa perkuliahan ini yaitu, **Elsa Ardita Ramadani** yang telah memeberikan dukungan kepada penulis serta selalu setia mendengarkan curahan hati penulis dalam pengerjakan skripsi ini, walau tidak sedarah tapi searah, yang menjadi peneduh dikala derita tumbuh, yang sama-sama berlari dalam perjuangan, yang saling memberikan semangat walaupun hidup masing-masing berat.

17. Kepada sahabat peneliti sejak SMA yang menemani dan tetap bersama di masa perkuliahan ini yaitu, **Friska Amanda Pradwita, Dan Alda Dwi Ferani**, termakasih sudah banyak memberikan memori baik dan dukungan semangat kepada penulis.

18. Terakhir, untuk diriku sendiri **Balqis Fakhirah**, yang mungkin tidak pandai menunjukkan perasaan, tetapi tetap memilih untuk bertahan, berjalan dan menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terimakasih telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini dan mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Dengan segala kekurangan dan keterbatasan, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan memberi manfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu semoga allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Medan, 02 Maret 2026

Penulis

**Balqis Fakhirah**  
**NPM. 2202090051**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
1.7 Spesifikasi Produk .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1. Kerangka Teoritis .....	12
2.1.1. Media Pembelajaran .....	12
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	15
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	17
2.1.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran .....	26
2.1.1.5 Fungsi Media Pembelajaran.....	30
2.1.1.6 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	36
2.1.2. Media Monopoli.....	42
2.1.2.1 Pengertian Media Monopoli .....	42
2.1.2.2 Tujuan Media Monopoli.....	44
2.1.2.3 Langkah – Langkah Media Monopoli.....	46
2.1.3. Media <i>Monreked</i> Monopoli Raksasa Edukatif.....	50

2.1.3.1	Pengertian Media <i>Monraked</i> Monopoli Raksasa edukatif.....	50
2.1.3.2	Kelebihan dan Kekurangan Media Monreked Monopoli Raksasa Edukatif.....	52
2.1.3.3	Tujuan Media Monreked Monopoli Raksasa Edukatif .....	53
2.1.3.4	Manfaat Media Monreked Monopoli Raksasa Edukatif .....	54
2.1.3.5	Karakteristik Media Monreked Monopoli Raksasa Edukatif .....	55
2.1.4.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	56
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran IPAS .....	56
2.1.4.2	Tujuan Pembelajaran IPAS.....	58
2.1.5.	Materi Tata Surya Pada Pembelajaran IPAS .....	60
2.1.6.	Hasil Penelitian Relevan.....	64
2.2.	Kerangka Konseptual.....	67
2.3.	Hipotesis.....	70
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>		<b>71</b>
3.1	Metode Penelitian .....	71
3.2	Tahapan Penelitian .....	73
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	73
3.2.2	Sumber Data Penelitian .....	73
3.2.3	Instrumen Penelitian.....	73
3.2.4	Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran.....	74
3.2.4.1.	Validasi Ahli Materi.....	74
3.2.4.2.	Validasi Ahli Media .....	75
3.2.4.3.	Validasi Ahli Bahasa.....	76
3.2.4.4.	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Guru .....	77
3.2.4.5.	Kisi-Kisi Instrumen Angket Peserta Didik .....	78
3.2.5	Analisis Data Penelitian.....	79
3.3	Rancangan Produk.....	80

3.3.1	Pengujian Internal .....	80
3.3.2	Pengujian Eksternal.....	81
3.4	Tahapan Pengembangan .....	82
3.4.1	Pembuatan Produk .....	84
3.4.2	Pengujian Lapangan .....	95
3.5	Jadwal Penelitian .....	95
	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>96</b>
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian .....	96
4.1.1	Tahap Analisis (Analyze).....	97
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan.....	97
4.1.1.2	Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	98
4.1.2	Tahap Desain (Design).....	99
4.1.2.1	Pengumpulan Refrensi .....	99
4.1.2.2	Pengkajian Materi.....	101
4.1.2.3	Pembuatan Modul Ajar .....	104
4.1.2.4	Pembuatan Instrumen.....	104
4.1.2.5	Perancangan Produk .....	104
4.1.3	Taahap Pengembangan (Development).....	111
4.1.3.1	Validasi Ahli .....	112
4.1.3.1.1	Validasi Ahli Media .....	112
4.1.3.1.2	Validasi Ahli Bahasa .....	114
4.1.3.1.3	Validasi Ahli Materi .....	116
4.1.3.2	Uji Kepraktisan Guru Dan Kepraktisan Siswa .....	118
4.1.4	Tahap Implemntasi (Implemantion).....	122
4.2	Pembahasan .....	123
4.2.1	Kelayakan Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	124
4.2.2	Kepraktisan Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	125
	<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>127</b>
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran .....	128
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>130</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Penggunaan Media Monopoli .....	48
Tabel 2.2 Indikator Penggunaan Media Monopoli .....	49
Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Media Monopoli.....	74
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrument Penilaian Ahli Materi.....	74
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrument Penilaian Ahli Media .....	75
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Instrument Penilaian Ahli Bahasa.....	76
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Angket Kepraktisan Guru.....	77
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Angket Peserta Didik .....	78
Tabel 3.7 Persentase Tingkat Hasil Angket Respon Siswa dan Guru.....	80
Tabel 3.8 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	95
Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran .....	112
Tabel 4.2 Hasil dari Validasi Ahli Media.....	113
Tabel 4.3 Hasil dari Validasi Ahli Bahasa .....	115
Tabel 4.4 Hasil dari Validasi Ahli Materi .....	116
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru.....	119
Tabel 4.6 Rekap Hasil Kepraktisan Siswa .....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tata Surya.....	60
Gambar 2.26 Kerangka Konseptual.....	69
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Menurut Sugiyono .....	72
Gambar 3.2 Palu/Martil.....	84
Gambar 3.3 Paku.....	85
Gambar 3.4 Pisau Curtter .....	85
Gambar 3.5 Meteran .....	85
Gambar 3.6 Penggaris Panjang.....	85
Gambar 3.7 Mesin Bor Listrik.....	86
Gambar 3.8 Handle lemari .....	86
Gambar 3.9 Engsel beserta sekrupnya .....	86
Gambar 3.10 Spanduk desain media monraked monopoli raksasa edukatif .....	87
Gambar 3.11 Triplek MDF.....	87
Gambar 3.12 Lem Setan .....	88
Gambar 3.13 Kayu Jati Belanda .....	88
Gambar 3.14 Pengukuran Kerangka Kayu Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	89
Gambar 3.15 Kerangka Kayu Persegi Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	89
Gambar 3.16 Kerangka Kayu Yang Sudah Di Paku .....	90
Gambar 3.17 Rangka Kayu Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Dirakit Menjadi Struktur Kotak Tiga Dimensi.....	90
Gambar 3.18 Triplek MDF Yang Sudah Di Potong .....	91
Gambar 3.19 Pemasangan Triplek MDF Pada Kerangka Media.....	91
Gambar 3.20 Pemasangan Handle Pintu Dan Pemasangan Du Buah Engsel.....	92
Gambar 3.21 Proses Pemasangan Spanduk Desain Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Pada Kotak Kayu Menggunakan Lem.....	92
Gambar 3.22 Pemotongan Tepi Spanduk Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	93`
Gambar 3.23 Proses Tahap Finishing Akhir.....	93
Gambar 3.24 Tahap Penyelesaian Akhir .....	94

Gambar 4.1 Desain gambar dari monraked monopoli raksasa edukatif yaitu berukuran 29.7 cm x 29.7 cm .....	105
Gambar 4.2 Gambar Kerangka Kayu Persegi Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif .....	105
Gambar 4.3 Hasil Awal .....	106
Gambar 4.4 Bagian Bawah Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif berupa lemari/laci penyimpanan yang dilengkapi handle pintu dan engsel di bagian atas .....	107
Gambar 4.5 Proses Pemasangan Spanduk Desain Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Pada Kotak Kayu Menggunakan Lem.....	107
Gambar 4.6 Pemotongan Tepi Spanduk Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	108
Gambar 4.7 Proses Tahap Finishing Akhir .....	108
Gambar 4.8 Tahap Penyelesaian Akhir .....	109
Gambar 4.9 Desain Kartu Soal .....	109
Gambar 4.10 Desain Kartu Kompleks .....	109
Gambar 4.11 Desain Kartu Dana Umum .....	109
Gambar 4.12 Desain Kartu Materi.....	111
Gambar 4.13 Pion monraked Monopoli Raksasa Edukatif .....	111
Gambar 4.14 Hasil Dari Keseluruhan Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif.....	111

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	135
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media.....	142
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	145
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	148
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Guru .....	152
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa.....	155
Lampiran 7 Hasil Rekapitan Kepraktisan Siswa.....	164
Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas.....	165
Lampiran 8 Dokumentasi Observasi Dan wawancara .....	167
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Uji Coba Produk.....	168
Lampiran 10 K1 .....	169
Lampiran 11 K2.....	170
Lampiran 12 K3.....	171
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal.....	172
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal .....	173
Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	174
Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal.....	175
Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	176
Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi .....	177
Lampiran 19 Surat Pernyataan.....	178
Lampiran 20 Permohonan Riset .....	179
Lampiran 21 Permohonan Izin Riset.....	180
Lampiran 22 Sekolah Yang Memberi Izin Riset .....	181
Lampiran 23 Hasil Turnitin .....	182
Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup.....	183

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya. Pendidikan diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Anita et al., 2022).

Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa dan memberikan kemampuan dan karakter yang sesuai dengan perdaban negara. Tujuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Undang-Undang Dasar 1945, yang berfungsi sebagai landasan konstitusional bagi system Pendidikan nasional. Sistem Pendidikan nasional mencakup elemen seperti tujuan Pendidikan, siswa, pendidik, interaksi edukatif, isi Pendidikan, dan lingkungan Pendidikan Menurut Rasmini dalam (Zahra et al., 2024).

Secara etimologis, Pendidikan berasal dari kata Yunani “ Paedagogie” yang akarnya terdiri dari kata “*pais*” berarti anak, dan “*agin*” yang berarti bimbingan. Oleh karena itu, pada awalnya Pendidikan dipahami sebagai Upaya memberikan bimbingan yang berkelanjutan kepada anak. Dalam Bahasa Inggris, Pendidikan diterjemahkan sebagai “*Education*” yang mengandung makna

membimbing, mendidik, serta mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan manusia agar menjadi pribadi yang berintegritas dan berbudi pekerti luhur. Pengertian ini juga ditegaskan oleh Ki Hajar Dewantara yang mengartikan Pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan budi pekerti, termasuk kekuatan batin, karakter, dan kecerdasan intelektual seseorang (Seputar et al., 2024).

Pendidikan juga memiliki peran strategis dalam pembangunan manusia dan peradaban suatu bangsa. Di Indonesia, sektor pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan, mulai dari ketimpangan akses, kurangnya apresiasi terhadap para pendidik yang juga akhirnya mempengaruhi kualitas pengajaran dan kualitas siswa yang dihasilkan. Isu ini diperparah dengan ketidakseimbangan pembangunan antara wilayah perkotaan dan pedesaan, yang mengakibatkan kesenjangan pendidikan yang mencolok. Pembangunan infrastruktur pendidikan di daerah terpencil sering kali tidak menjadi prioritas, sehingga siswa di wilayah tersebut mengalami kesulitan dalam mengakses pendidikan berkualitas (Fakhli et al., 2025)

Pendidikan menjadi fondasi utama dalam proses pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi berbagai tantangan di era yang terus berubah dengan cepat. Melalui pendidikan, individu di berikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang di perlukan agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman serta meningkatkan kemampuan bersaing di tingkat global. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana tranfer ilmu, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan mental yang kuat terhadap kemajuan Masyarakat dan bangsa secara luas (Amanda Chindy Rizki Sukronia<sup>1</sup>, 2025).

Menurut UNESCO, Pendidikan adalah hak asasi manusia yang esensial untuk pengembangan pribadi dan sosial, serta merupakan fondasi untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai kemanusiaan, seperti toleransi, keadilan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Meskipun pentingnya pendidikan diakui secara luas, banyak tantangan yang masih dihadapi. Beberapa di antaranya termasuk kesenjangan akses pendidikan, kualitas pendidikan yang bervariasi, dan kurangnya sumber daya. Di banyak negara berkembang, akses ke pendidikan yang memadai masih menjadi masalah serius (Marfilinda & Akhiyar, 2024).

Jadi Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SD 064966 Medan pada tanggal 10 Desember 2025 dengan bapak Musthofa Halim, S.Pd, peneliti telah menemukan permasalahan yang sama dengan permasalahan yang ada di Indonesia saat ini bahwasannya, permasalahan yang ditemukan oleh peneliti disekolah yaitu, siswa merasa jenuh ketika proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung disekolah.

Hasil wawancara guru menyampaikan bahwa dalam kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung di sekolah. Sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 064966 Medan pada saat memulai pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif pada pembelajaran berlangsung yang di buktikan dengan tidak semua siswa merespon pertanyaan guru dan ketika siswa di berikan tugas.

Guru juga menyampaikan dalam wawancara yang telah dilakukan bahwa penggunaan media masih sangat minim dalam pembelajaran. Ketika peneliti melakukan observasi ke sekolah tidak ditemukan adanya penggunaan media konkrit dalam pembelajaran di kelas. Guru juga membuat media pembelajaran digital seperti *Quiziz* dan memanfaatkan penggunaan buku cetak yang ada pada guru maupun siswa.

Hasil wawancara juga menyampaikan bahwa rendahnya hasil belajar siswa kelas V yang masih ditemukan. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih mudah dan bersemangat belajar pada saat guru menggunakan media pembelajaran. hal ini berarti media pembelajaran berdampak positif pada pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengatasi rasa jenuh siswa karena media dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa bahkan semangat belajar siswa sehingga media penting untuk digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media *Monraked Monopoli Raksasa Edukatif*.

Solusi yang bisa diberikan oleh peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan Media *Monraked Monopoli Raksasa Edukatif* untuk pembelajaran juga dapat diimplikasikan dengan permainan yang dapat menjadikan siswa secara langsung terlibat aktif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan minat belajar, serta melatih kerjasama yang baik di dalam kelas. Kehadiran media permainan *monraked* monopoli raksasa edukatif dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan juga mengatasi keaktifan

siswa menjadikan peneliti berkeinginan membantu siswa dalam pembelajaran Tata Surya dengan menggunakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang kreatif, seru, dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media ini berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah di pahami oleh siswa.

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang sangat pesat. Inovasi dan penciptaan media baru yang lebih efektif perlu terus dilakukan. Media yang digunakan sebaiknya menarik dan selaras dengan karakteristik peserta didik agar mampu menumbuhkan motivasi belajar. Unsur kemenarikan dapat diwujudkan melalui penerapan konsep belajar sambil bermain. Hal ini penting karena salah satu ciri khas anak sekolah dasar adalah senang bermain dalam suasana yang spontan dan menyenangkan. Anak akan lebih bersemangat belajar apabila materi disajikan dengan cara yang menyenangkan (Dasar et al., 2021)

Menurut Nur Hafidzah, (2022) Media pembelajaran *Monraked* adalah kependekan dari “Monopoli Raskasa Edukatif”. Pengembangan media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan Monopoli. Perbedaan permainan monopoli ini dengan permainan monopoli yang lain adalah monopoli ini bersifat edukatif. Media pembelajaran tersebut berisi materi pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan peserta didik, serta dirancang dalam bentuk media

pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran ini dibuat dengan ukuran yang besar sehingga diberi nama monopoli raksasa.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, mengenai media *monraked* monopoli raksasa edukatif, maka dapat disimpulkan bahwa Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif merupakan pengembangan permainan monopoli yang dirancang khusus untuk pembelajaran. Permainan ini berkaitan tentang materi pada Pelajaran IPAS untuk kecerdasan logika dan kemampuan berpikir siswa. Permainan ini dibuat untuk anak sekolah dasar dengan ukuran papan permainan yang sangat besar sehingga disebut dengan raksasa. Seluruh kelas dapat bermain secara bersama-sama dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Manfaat Media yang akan dikembangkan *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif yaitu, membuat pembelajaran IPAS, khususnya materi Tatasurya, menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga mengurangi kejenuhan siswa, mendorong keaktifan, komunikasi siswa dan kerja sama saat pembelajaran berlangsung, menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa.

Gambar dan juga desain dalam Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi canva. Aplikasi canva salah satu aplikasi desain yang diakses secara online dan bisa digunakan untuk mendesain tampilan media *monraked* monopoli raksasa edukatif agar lebih menarik media *monraked* monopoli raksasa edukatif dipilih untuk mengajak siswa aktif dalam pembelajaran agar materi dapat tersampaikan dengan baik dan hasil belajar meningkat juga untuk mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran IPAS materi Tata Surya. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik

melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan “**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikembangkan diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran pendukung sekolah selama proses pembelajaran di kelas masih kurang variatif, sehingga keterlibatan dan keaktifan siswa belum optimal, meskipun guru telah memanfaatkan aplikasi *Quiziz* sebagai salah satu media pembelajaran
2. Guru dan peserta didik belum pernah menggunakan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif sebagai media Pembelajaran Di Kelas.
3. Penyediaan buku paket tidak cukup untuk membuat peserta didik paham akan materi, demikian juga tidak didukung dengan media yang dapat menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan inovatif, sehingga peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan untuk menjaga agar pembahasan tidak semakin luas serta penelitian dapat berjalan dengan lebih fokus, maka peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun Batasan masalah penelitian ini di batasin pada “Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri

064966 Medan” . Media ini digunakan khusus dalam pembelajaran IPAS dengan materi Tata surya.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat di tetukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Sd Negeri 064966 Medan?
2. Bagaimana Tingkat Kevalidan Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Sd Negeri 064966 Medan?
3. Bagaimana Tingkat Kepraktisan Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V Negeri 064966 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui tingkat pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan.
2. Untuk Mengetahui kevalidan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan.
3. Untuk Mengetahui kepraktisan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat untuk meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi tata surya dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara Teoritis Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan mudah fokus pada Pelajaran dan materi yang disajikan dalam bentuk permainan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

#### **a) Bagi Peneliti**

Peneliti tentunya akan memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media *monraked* monopoli raksasa edukatif untuk pembelajaran yang inovatif dan menarik serta mendukung pengembangan karir di bidang Pendidikan.

#### **b) Bagi Peserta Didik**

Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran IPAS materi tata surya dapat menciptakan kegembiraan belajar sehingga siswa lebih focus memperhatikan Pelajaran dan meningkatkan kemandirian dalam memahami konsep tata surya.

**c) Bagi Guru**

Media *Monraked* Raksasa Edukatif dapat menjadi masukan bagi guru di SDN 064966 Medan untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang efektif, dan menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan

**d) Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat mengembangkan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas belajar pada peserta didik.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk media *monraked* monopol raksasa edukatif yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif
2. Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif digunakan khusus untuk pembelajaran IPAS yang lebih spesifik pada materi Tata Surya Kelas V, media ini dilengkapi dengan kartu materi tentang tata surya, dana umum dan soal singkat pada permainan.
3. Media ini di desain dengan menggunakan aplikasi canva.
4. Media *monraked* monopol raksasa edukatif terdiri dari beberapa alat yaitu:
  - a. Pion
  - b. Dadu

c. Papan *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif berukuran 70cm x 70cm

Terdiri dari 8 petak, yaitu:

1. Petak start merupakan tempat awal permainan
  2. Petak penjara merupakan tempat dimana pemain tidak bisa mengikuti permainan selama 1 kali putaran
  3. Petak bebas pertanyaan merupakan tempat dimana pemain bebas bertanya kepada kelompoklain terkait materi tata surya.
  4. Petak poin merupakan tempat dimana pemain akan mendapatkan 30 poin
  5. Petak kartu soal merupakan tempat dimana pemain akan mendapatkan kartu soal tentang materi tata surya
  6. Petak kartu dana umum merupakan tempat dimana pemain akan mendapatkan tantangan
  7. Petak kartu materi merupakan tempat dimana pemain akan mendapatkan kartu materi yang berkaitan dengan materi tata surya
  8. Petak kartu poin merupakan tempat dimana pemain akan mendapatkan poin yang berbeda-beda.
5. Media pembelajaran *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif ini dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari kata latin *medius* yaitu “ tengah” atau perantara. Dalam Bahasa arab, media dipahami sebagai sesuatu yang menjadi penghubung atau perantara pesan dari orang yang menyampaikan kepada orang yang menerima. Menurut Garlach Dan Ely ( dalam Aulia et al., 2021) , secara umum media mencakup manusia, bahan ajar, atau peristiwa yang sengaja diciptakan untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Karena itu, guru, buku, dan lingkungan sekolah juga termasuk media. Secara lebih khusus dalam pembelajaran di kelas, media sering di maknai sebagai berbagai alat grafis atau visual yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan siswa.

Menurut Kustandi (dalam Sari et al., 2024) Media Pembelajaran merupakan sarana yang membantu proses belajar mengajar dengan cara memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif dan optimal. Berdasarkan pendapat tersebut media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai alat yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk membantu guru menyajikan materi kepada siswa agar kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terwujud.

Menurut Gagne Dan Briggs ( dalam Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022) media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antarlain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Yudhi Munadi (dalam Sari et al., 2024) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi menyalurkan dan menyajikan pesan secara terstruktur dari sumber informasi kepada peserta didik. Melalui penggunaan media tersebut, tercipta suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang kondusif ini memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran serta mengikuti proses belajar dengan cara yang tepat dan efektif.

Menurut Asnawir (dalam Rachman et al., 2023) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu proses belajar mengajar di sekolah, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Media pembelajaran berperan sebagai seperangkat alat yang membantu guru menyampaikan pesan, yaituisi atau materi Pelajaran yang sedang di pelajari dalam bentuk tema atau topik tertentu, agar informasi tersebut dapat di terima, di pahami, dan diingat dengan lebih mudah oleh peserta didik.

Menurut Latuheru (dalam Hasan et al., n.d. : 28) media pembelajaran mencakup berbagai bahan, alat, serta metode atau teknik yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini digunakan untuk menunjang proses penyampaian pesan dari guru kepada siswa sehingga komunikasi yang terjadi

bersifat edukatif. Melalui penggunaan media, interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara lebih tepat, efektif, dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih berguna dan bermakna.

Menurut Sanjaya (dalam Sitepu, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah bentuk alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Yang termasuk di dalamnya antara lain radio, televisi, buku, surat kabar, majalah, dan berbagai sarana lain yang dapat membantu proses penyampaian materi kepada peserta didik. Melalui beragam media tersebut, informasi pelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, mengenai media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, bahan, atau kegiatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung lebih jelas menarik, efektif, serta membantu peserta didik mencapai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, mengenai media pembelajaran peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa alat, bahan, maupun kegiatan yang dirancang yang berfungsi untuk menyalurkan pesan belajar dari sumber (guru, buku, atau lingkungan) kepada siswa. Media tidak hanya mencakup perangkat fisik seperti buku, gambar, audio, video, dan komputer, tetapi juga mencakup peristiwa,

metode, serta Teknik yang sengaja digunakan untuk membantu peserta didik menerima, memahami, dan mengingat materi Pelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, mengenai media pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih jelas, menarik, dan bermakna sehingga proses interaksi edukatif antara guru dan siswa berlangsung secara efektif. Dengan adanya media, pesan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, tujuan dan kompetensi yang diharapkan dapat tercapai dengan lebih optimal, serta perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik dapat terbantu secara maksimal.

#### **2.1.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki tujuan yang penting untuk mendorong keberhasilan belajar dengan memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman serta minat siswa secara efektif. Menurut Sanaky (dalam Yuniarntukti et al., 2023) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran sebagai bantu pembelajaran meliputi empat aspek utama yaitu, Media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan pembelajaran di kelas serta untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran dan Media pembelajaran bertujuan untuk menjaga relevansi materi dengan tujuan belajar dan untuk membantu fokus pembelajaran.

Menurut Muhammad hasan (dalam Antovia, 2023) terdapat lima komponen tujuan dalam media pembelajaran, yaitu, Berperan sebagai medium penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran atau proses mengajar, Berperan sebagai sumber dalam proses belajar Berperan sebagai suatu alat bantu

yang dapat merangsang peserta untuk termotivasi pada saat proses belajar, Berperan sebagai alat yang efektif untuk mencapai kegiatan belajar yang bermakna dan bermanfaat, Berperan sebagai medium untuk meningkatkan dan mendapatkan kemampuan materi dalam pembelajaran

Menurut Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah Tanjung, (2023) tujuan media pembelajaran adalah mempermudah proses belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, serta membantu konsentrasi peserta didik media yang digunakan harus sesuai dengan materi dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan hasil belajar dapat meningkat.

Menurut Andriani (Bilqis et al., 2025) menegaskan bahwa tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.

Menurut Fadilah & Kanya, (2023) tujuan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan membantu memusatkan perhatian siswa agar tetap berkonsentrasi pada isi Pelajaran yang sedang disampaikan. Dengan media yang tepat, siswa lebih mudah memahami materi dan tidak mudah merasa bosan dan mendorong partisipasi aktif pada siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, mengenai tujuan media pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dan

mendorong siswa untuk partisipasi aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan media pembelajaran tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, mengenai tujuan media pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran penting untuk membantu mempermudah proses belajar mengajar dengan menyajikan materi secara lebih menarik dan media juga berperan menjaga focus siswa pada materi yang sedang disampaikan sehingga, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan tujuan yang ingin dicapai

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai, tujuan media pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran untuk membantu guru dalam merencanakan proses pembelajaran, serta media pembelajaran juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif dan membuat siswa lebih aktif.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajran berperan penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan, terutama dalam kegiatan pembelajaran, dan memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa, media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat daya serap dan daya mengingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Nasution (dalam Simamora, 2021) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik,
2. Menjadikan bahan untuk pembelajaran lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memudahkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran,
3. Memungkinkan implementasi metode pembelajaran yang variative sehingga pesertadidik tidak jenuh dan pendidik tetp energik,
4. Mendorong peserta didik untuik lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi aktif melakukan kegiatan seperti mengamati, mempraktekan dan lain sebagainya

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam dunia Pendidikan.

Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik. Siswa dapat lebih mudah memahami dan menyerap Pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, media memabantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut Shoffa (Dr. Shoffan Shoffa, n.d.: 12-14 ) manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Mempermudah pemahaman: media pembelajaran memabntu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara visual dan konkrit
2. Meningkatkan retensi informasi: gambar, video, dan elemen visuL Linnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama

3. Meningkatkan keterlibatan siswa: media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
4. Menggugah minat belajar: media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.
5. Menhemat waktu: media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.
6. Memafasilitasi pembelajaran mandiri: media pembelajaran mandiri memungkinkan siswa belajarmandiri di luar lingkungan bebas.
7. Kolaborasi dan interaksi: media online memupuk kolaborasi antar siswa dan memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok
8. Personalisasi dan kustomisasi: media dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau kelompok siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal
9. Mengajar dengan beragam gaya belajar: anda dapat menggunakan media untuk mengajar siswa dengan gaya belajar berbeda, antara lain: visual, auditori, dan kinestetik
10. Menyajikan konteks dunia nyata media membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan

11. Menghadirkan realitas virtual: teknologi seperti simulasi dan realitas virtual memungkinkan eksplorasi di lingkungan virtual aman
12. Penilaian dan mentoring: anda dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis, tes dan pemantauan kemajuan
13. Kemudahan akses: media online memungkinkan siswa mengakses matero pembelajaran kapanpun dan dimanapun
14. Menyediakan berbagai ragam materi: media dapat memperkaya pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber informasi seperti video, audio, teks, dan gambar
15. Meningkatkan kretivitas: media interaktife merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
16. Mengehamtsumber daya fisik: media digital mengurangi kebutuhan akan buku teks fisik dan dokumen lainnya
17. Penggunaan sumber dya secara berkelanjutan: media digital membantu mengurangi konsumsu kertas dan konsumsi sumber daya alam
18. Pengukuran dan analisis data: media pembelajaran digital dapat memberikan data tentang perkembangan siswa yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran

19. Menghadirkan keseragaman: media dapat meminimalkan kesenjangan dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang sama
20. Menghadirkan koneksi global: media online menghubungkan siswa orang-orang diseluruh dunia dan membuka peluang pembelajaran lintas budaya

Penggunaan media pembelajaran secara bijaksana dan efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kreativitas dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Secara umum, manfaat media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman belajar lebih nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat daya serap dan daya mengingat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memperkaya tampilan materi sehingga lebih menarik, yang sedang dipelajari menurut Kemp dan Dyton (dalam Sitepu, 2022) manfaat media pembelajaran secara lebih khusus yaitu :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantarsiswa dimanapun berada.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, Gerakan dan warna, baik secara alami maupun

manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajarkan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami Pelajaran.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh, bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami Pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalam sendiri melalui media pembelajaran siswa akan lebih baik.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru, perlukita sadari waktu belajar disekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak juustru diluar lingkungan sekolah.

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Manfaat media pembelajaran menurut Husna (dalam Mei et al., 2024) yaitu, menjadikan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda, membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan sistematis, meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dan menganalisis materi Pelajaran dengan baik, membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogic yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didikmengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

Menurut Sudjana Dan Rivai (dalam Syawaluddin, n.d. hal: 20) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih meneraik perhatian siswasehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata olehgurusehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam Pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian gur, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaukan mendemonstrasikan, memamerkan. Dll.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifitasan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran pada saat ini. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan pemadatan informasi maka dari itu pendapat menurut Sumiati (Siagian, 2021) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran yaitu:

1. Menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata)
2. Memberikan pengalaman langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
3. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek
5. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok dan klasikal
6. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan Kembali dengan cepat dan tepat
7. Mempermudah dan mempercepat gguru menyajikan materi pembelajaran dalam pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami
8. Mengatasi keterbatasan ruan, waktu dan indra.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai manfaat media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dan memberikan manfaat bagi guru maupun siswa dan memberikan pengalaman lebih nyata dan memperkuat daya ingat siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai manfaat media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media

pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta memungkinkan proses pembelajaran berlangsung di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai manfaat media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran juga dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa, mendukung pembelajaran berbasis proyek serta memudahkan penilaian dan pemantauan kemajuan belajar siswa.

#### **2.1.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran**

Menurut Rima Wati (dalam Hidayat & Pembelajaran, 2023) karakteristik media pembelajaran yaitu,

1. Tujuan pembelajaran jelas, materi Pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi,
2. Kebenaran konsep, alur proses pembelajaran jelas,
3. Petunjuk penggunaan jelas
4. Alur proses pembelajaran jelas
5. Petunjuk penggunaan jelas
6. Terdapat apersepsi
7. Terdapat Kesimpulan, contoh, dan Latihan yang disertai umpan balik
8. Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa
9. Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan
10. Memiliki intro yang menarik

11. Gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis dan proporsional,
12. Interaktif
13. Navigasi mudah dan
14. Bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Karakteristik Media Pembelajaran Menurut Sanaky (dalam Hidayat, 2023) yaitu media pembelajaran identik dengan keperagaan, yang berasal dari kata raga. Media merupakan bentuk yang dapat diraba, dilihat, dan di dengar media pembelajaran juga dapat diamati melalui panca Indera. Dan media bersifat konkret dan dapat dirasakan secara langsung.

Menurut Sadiman (dalam Jais, 2023) menyatakan karakteristik media pembelajaran yaitu memilih media yang sesuai dengan situasi belajar tertentu. Pemilihan media harus mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik media menentukan efektivitas penggunaan dalam proses belajar mengajar. Dan media yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Menurut Gerlach Dan Ely (dalam Hidayat, 2023) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran dimana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah :

- a. Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek

- b. Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu.
- c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Satu media memiliki ciri atau karakter yang berbeda jika dilihat dari pengelompokan dan tujuannya. Menurut Arsyad ( dalam Larasati Nur Indah Prawesti, Adi Nugroho Susanto Putro, dkk n.d. : 62 ) karakteristik media tersebut menjadifaktor pertimbangan utama pemilihan media yang sesuai dengan kondisi dan situasi pembelajaran tertentu. Beberapa hal penting berkenaan dengan karakteristik media pembelajaran adalah:

1. Relevansi

Media pembelajaran harus relevan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa agar memotivasi mereka untuk belajar.

2. Interaktif

Media memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dengan rekan sebaya dan dapat meningkatkan pemahaman konsep materi pembelajaran

3. Visual dan auditif

Kombinasi elemen visual dan auditif dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik

#### 4. Fleksibilitas

Media pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswadan memungkinkan akses yang mudah

#### 5. Umpan balik

Media pembelajaran memberikan umpan balik langsung atau melalui aktivitas evaluasi membantu siswa memahami sejauh mana mereka telah menguasai materi

#### 6. Motivasi

Motivasi siswa untuk belajar dpat meningkat Ketika media pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai karakteristik media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran yang baik harus memiliki tujuan yang jelas, isinya sesuai kompetensi, serta cara pakai mudah di pahami siswa, dilengkapi pembuka dan ringkasan singkat serta Latihan da jawaban materi dan tes lengkap beserta pembahasan untuk kuatkan penguasaan materi.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai karakteristik media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik media nyata bisa dilihat, didengar, di sentuh pakai indera dan sesuai cara belajar anak agar siswa lebih cepat paham, interaktif untuk partisipasi aktif dalam berkolaborasi bersama teman.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai karakteristik media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa

karakteristik media pembelajaran bersifat menarik sehingga siswa betah saat proses pembelajaran gabungan gambar-suara bantu mengerti pelajaran lebih baik, fleksibel ikut gaya belajar dan mudah diakses, umpan balik langsung dari tes bantu tahu seberapa ngerti materi, dan tampilan seru dan menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **2.1.1.5 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar karena membantu guru menyampaikan materi secara lebih bermakna kepada siswa. Guru tidak hanyamengandalkan kata-kata melalui ceramah, tetapi juga mampu membawa siswa memahami materi secara nyatadan konkret. Menurut Wina Sanjaya (dalam Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah Tanjung, 2023), penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama:

1. Fungsi komunikatif, yaitu media membantu mempermudah komunikasi antara guru dan siswa sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan mengurangi kesalahpahaman.
2. Fungsi motivasi, yaitu media membangkitkan semangat belajar siswa, tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memudahkan pemahaman materi sehingga siswa lebih bersemangat.
3. Fungsi kebermaknaan, yaitu media membuat pembelajaran tidak hanya menambah informasi, tetapi juga melatih kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta

4. Fungsi penyamaan persepsi, yaitu media membantu menyamakan pandangan siswa terhadap materi yang diajarkan
5. Fungsi individualitas, yaitu media dapat menyesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa yang memiliki latar belakang, gaya belajar, dan kemampuan berbeda.

Menurut Mifta (dalam Jauza & Albina, 2025) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses Pendidikan, fungsi pertama adalah memotivasi minat dan Tindakan peserta didik, yang bisa diwujudkan melalui Teknik drama atau hiburan sehingga muncul semangat belajar, fungsi kedua adalah menyajikan informasi kepada sekelompok peserta didik, baik sebagai pengantar, ringkasan, maupun pengetahuan latar belakang, dengan bentuk penyajian yang bisa berupa hiburan, drama, atau Teknik memotivasi, fungsi ketiga adalah mendukung pencapaian tujuan belajar. Dimana media memastikan peserta didik terlibat secara mental maupun aktivitas nyata, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Menurut Ramli (dalam Hasan et al., n.d. : 35 ) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, pertama media membantu guru dalam menjalankan tugasnya. Pemilihan media yang tepat dapat mengatasi keterbatasan dan kelemahan dalam proses mengajar, serta membuat penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih efektif, hemat waktu, dan meringankan beban guru. Kedua, media membantu peserta didik. Dengan menggunakan media yang sesuai dan bermanfaat, siswa dapat lebih cepat memahami pesan pembelajaran yang disampaikan, serta aspek-aspek kejiwaan seperti perhatian, tanggapan, daya ingat,

emosi, berpikir, fantasi, dan intelegensi dapat dikembangkan karena media memberikan stimulus yang kuat. Ketiga, media memperbaiki proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat sesuai kebutuhan materi akan meningkatkan hasil pembelajaran, sehingga penyampaian pesan menjadi lebih efektif dan pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada siswa. Media membantu mempermudah komunikasi dan tranfer informasi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Andi Kristanto (dalam Dr. Shoffan Shoffa, n.d.:11) media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsi tersebut yaitu:

1. Media yang menggunakan gambar, grafik, video, atau elemen visual lainnya memudahkan siswa mengingat materi dibandingkan dengan membaca atau mendengarkan saja.
2. Media yang menarik dan bervariasi dapat membangkitkan minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Media interaktif mendorong kreativitas siswa dan memungkinkan mereka aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.
4. Media membantu menjelaskan konsep abstrak atau rumit dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami.
5. Media dapat digunakan untuk memberikan contoh nyata atau studi kasus yang mendukung pemahaman konsep.
6. Beberapa jenis media memungkinkan pengukuran pemahaman siswa melalui kuis atau soal yang terdapat dalam materi.

7. Penggunaan media meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dengan menghemat waktu yang dibutuhkan untuk menjelaskan konsep.
8. Media belajar mandiri memfasilitasi siswa untuk belajar di luar kelas atau lingkungan formal.
9. Teknologi seperti simulasi dan realitas virtual membantu siswa merasakan pengalaman dunia nyata dalam lingkungan yang aman dan terkendali.
10. Media membantu siswa melihat hubungan antara materi pembelajaran dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
11. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan relevan akan meningkatkan efektivitas proses belajar serta membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Menurut Rowntree (dalam Fadilah & Kanya, 2023) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama. Pertama, media dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar sehingga siswa merasa lebih tertarik dan tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton. Kedua, media membantu mengulang materi yang telah dipelajari agar siswa tidak mudah lupa. Ketiga, media memberikan stimulus yang merangsang rasa ingin tahu siswa agar lebih aktif dalam belajar. Keempat, media mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi di kelas. Kelima, guru dapat memberikan umpan balik melalui pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, sehingga kesalahan pemahaman dapat segera diperbaiki. Keenam, media digunakan untuk memberikan latihan atau evaluasi penilaian yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Menurut Levie dan Lents (dalam Daniyati et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran, terutama media visual, memiliki empat fungsi utama: attensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

1. Fungsi attensi menunjukkan bahwa media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pembelajaran yang relevan dengan gambar yang ditampilkan bersama teks. Ketika siswa awalnya kurang tertarik pada materi, media visual seperti gambar proyeksi dapat membantu menarik minat mereka, sehingga memudahkan pemahaman dan daya ingat.
2. Fungsi afektif terlihat dari meningkatnya rasa senang siswa saat belajar menggunakan teks bergambar, karena gambar atau lambang visual dapat membangkitkan emosi dan sikap positif, misalnya pada topik sosial atau ras. Fungsi kognitif menunjukkan bahwa gambar atau lambang visual membantu siswa memahami dan mengingat informasi dalam pembelajaran.
3. Fungsi kompensatoris berarti media visual memberikan konteks yang membantu siswa yang kesulitan membaca memahami teks, mengorganisasi informasi, dan mengingat kembali isi pembelajaran yang disajikan secara verbal atau tertulis. Dengan demikian, media pembelajaran berperan dalam

membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami materi hanya melalui teks atau penjelasan lisan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai fungsi media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran terdapat tiga aspek utama yaitu, Pertama, media berperan sebagai sarana komunikasi dan transfer informasi yang efektif antara guru dan siswa. Kedua, media mampu memotivasi, membangkitkan minat, serta mendukung perkembangan kognitif dan afektif siswa. Ketiga, media membantu mengatasi keterbatasan pembelajaran, menyesuaikan dengan kebutuhan individu, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, fungsi media pembelajaran menjadi alat penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai fungsi media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dapat memotivasi minat belajar siswa, menyajikan informasi secara umum, serta mendukung pencapaian tujuan belajar melalui keterlibatan mental dan aktivitas nyata. Fungsi media pembelajaran juga membantu mengatasi keterbatasan guru, mempercepat pemahaman siswa, dan memperbaiki proses belajar mengajar secara keseluruhan. Fungsi media pembelajaran terlihat dari kemampuannya merangsang kreativitas siswa, mengaktifkan partisipasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai fungsi media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

#### **2.1.1.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Seels dan Glasgow ( dalam Akbar & Shandi, 2022) media pembelajaran dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media tradisional meliputi delapan jenis, yaitu: visual diam yang diproyeksikan (seperti proyeksi opaque, overhead, slide, dan filmstrip), visual yang tidak diproyeksikan (seperti gambar, poster, foto, kartu, grafik, diagram, pameran, papan informasi, dan papan bulu), audio (seperti rekaman piringan, pita kaset, reel, dan cartridge), penyajian multimedia (seperti slide dengan suara dan multi-image), visual dinamis yang diproyeksikan (seperti film, televisi, dan video), media cetak (seperti buku teks, modul, teks program, workbook, majalah ilmiah, dan handout), permainan (seperti teka-teki, simulasi, dan permainan papan), serta realita (seperti model, contoh, dan manipulatif seperti peta dan boneka).
2. Media teknologi mutakhir mencakup berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi canggih. Salah satunya adalah media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi dan kuliah jarak jauh. Selain itu,

terdapat media berbasis mikroprosesor yang juga termasuk dalam kategori ini. Contohnya adalah *computer assisted instruction*, permainan komputer, dan sistem tutor cerdas. Juga termasuk media interaktif, hypermedia, serta media berbasis CD.

Menurut hamid (dalam Simamora, 2021) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis, yaitu, Media Cetak: surat kabar, majalah, jurnal ilmiah, modul, poster, handout dan sebagainya. Media Garfik: seperti diagram transparan, peta, globe, dan sebagainya. Media Fotografi, seperti: foto, slide, film strip, gambar bergerak, multi gambar, dan sebagainya. Media Audio, seperti: rekaman audio, kaset audio, radio, telekomunikasi dan sebagainya, televisi atau video, seperti siaran televisi dan televisi kabel, komputer, seperti mini komputer, mikro komputer, dan sebagainya, simulasi dan permainan, seperti papan tulis, peran manusia, mesin, dan sebagainya. Setiap jenis media ini memberikan manfaat bagi pencapaian tujuan pembelajaran siswa sekolah dasar.

Pengelompokan atau kalsifikasi media pembelajaran sering disampaikan oleh para ahli, dan ada yang menyebutkan sebagai taksonomi media pembelajaran ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, ada pula yang mengkwlompokkan secara spesifik dan kompleks, menurut Azhar (dalam Syawaluddin, n.d. : 26) media pembelajaran secara sedrhana dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

1. media visual, yaitu media yang hanya memanfaatkan indra pengelihatan, seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

2. Media audio, yaitu media yang hanya memanfaatkan Indera pendengaran seperti tape recorder dan radio.
3. Multimedia, yaitu media yang menggabungkan beberapa jenis media dan perangkat secara terintegrasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran.

Menurut firman (Heryani et al., 2022) mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam beberapa jenis berdasarkan berbagai kriteria. Pertama, berdasarkan sifatnya, media terdiri dari tiga kelompok, yaitu: Media Audio, yaitu media yang menghasilkan suara yang dapat didengar manusia, seperti suara hasil rekaman. yaitu media yang menampilkan sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia, seperti gambar; dan Media Audiovisual, yaitu media hasil gabungan antara media audio dan visual, sehingga dapat dilihat dan didengar, seperti video. Kedua, berdasarkan luas jangkauannya, media dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: media yang dapat diakses secara serentak oleh banyak orang tanpa batas ruang dan waktu, seperti TV dan radio; dan media yang hanya dapat diakses dalam ruang dan waktu tertentu, seperti rekaman video atau film. Ketiga, berdasarkan teknik pemakaiannya, media dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu: media yang membutuhkan alat bantu proyeksi untuk digunakan, seperti rekaman video atau film; dan media yang tidak memerlukan alat bantu proyeksi, seperti gambar atau poster manual. Pengelompokan ini membantu memahami fungsi dan cara penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pembelajaran yang berlaku.

Jenis media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Ashyar (Fahrin Nailatil Karomah, 2024) dalam, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis utama, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, multimedia.

1. Media visual dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media visual nonprojected dan projected. Media visual nonprojected meliputi gambar, tabel, grafik, poster, dan karton. Media ini membantu menerjemahkan ide abstrak ke bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami, meskipun membutuhkan kreativitas untuk merancang dan mengembangkannya. Media visual projected mencakup kamera, OHP, slide, gambar digital (CD-ROM, foto CD, DVD-ROM, disket komputer), serta gambar proyeksi digital yang digunakan bersama perangkat lunak presentasi grafis seperti panel proyeksi LCD yang terhubung ke komputer.
  - a. Foto digunakan untuk merepresentasikan orang, tempat, dan benda, baik dalam bentuk foto asli, kartu pos, ilustrasi dari buku, katalog, maupun ilustrasi besar.
  - b. Gambar berupa sketsa dan diagram dapat melukiskan bagian pokok suatu benda, orang, atau tempat secara sederhana.
  - c. Bagan berfungsi menyajikan hubungan antar konsep secara visual, seperti kronologi, kuantitas, atau hirarki.

- d. Grafik menyajikan data kuantitatif secara singkat dan jelas, menggambarkan perkembangan atau perbandingan objek atau peristiwa.
  - e. Poster menggabungkan gambar, baris, warna, dan kata untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara visual.
  - f. Karton atau kartun digunakan untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas, serta dapat dibuat dengan mudah dan murah.
2. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Keunggulannya antara lain relatif murah, mudah diperoleh dan digunakan, fleksibel untuk kelompok maupun individu, serta bentuknya praktis. Media audio mencakup radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, laboratorium bahasa, audiotape, compact disk (CD), MP3, dan MP4.
  3. Multimedia merupakan gabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi digital yang dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya dan kreatif. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan didukung oleh sarana yang memadai. Banyak metode dan strategi dapat digunakan untuk memaksimalkan efektivitas dan interaktivitas multimedia dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam berbagai jenis, seperti media tradisional (cetak, visual, audio, realita) dan media teknologi mutakhir

(multimedia, komputer, telekomunikasi). Pengelompokan ini membantu guru memilih media yang paling sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Media tradisional cocok untuk pembelajaran yang membutuhkan interaksi langsung dan alat bantu sederhana, sedangkan media teknologi mutakhir mendukung pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan dapat diakses secara luas.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran juga diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan teknik penggunaannya, seperti media cetak (buku, modul, poster), media proyeksi (OHP, slide), media realia (model, benda nyata), dan media interaktif (aplikasi, simulasi, permainan pendidikan). Media cetak menyediakan informasi tertulis yang terstruktur, media proyeksi memungkinkan penyajian materi secara visual kepada banyak siswa sekaligus, media realia memberikan pengalaman langsung melalui benda nyata atau tiruan, dan media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran yaitu media yang paling sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa. Media visual cocok untuk menyampaikan konsep abstrak, media audio untuk melatih pendengaran, media audio-visual untuk menyajikan proses atau peristiwa, serta multimedia untuk pembelajaran yang

kreatif dan interaktif. Dengan memahami jenis-jenis media pembelajaran, guru dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di kelas.

## **2.1.2 Media Monopoli**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Monopoli**

Menurut Husna dalam Ulfaeni (dalam Nurmalia et al., 2022) media monopoli Edukatif merupakan alat pembelajaran yang digunakan melalui permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, serta membantu mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang telah diajarkan.

Menurut Kurniawati (dalam Nurmalia et al., 2022) menjelaskan bahwa media monopoli adalah permainan yang umum dimainkan anak-anak karena daya tariknya. Media ini terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat belajar, serta memperluas wawasan mereka melalui metode yang mungkin belum pernah mereka alami sebelumnya.

Menurut Suciati (dalam syafitri winda, 2021) Media monopoli merupakan media permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik. Media ini membantu membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan hidup. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Suasana belajar juga terasa lebih santai dan tidak membosankan.

Menurut Ulfaeni, dkk (dalam Ilham muhammad, Liza Murniviyanti, 2022), media permainan monopoli dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan. Kebanyakan peserta didik sudah memahami cara bermain monopoli karena permainan ini termasuk permainan tradisional yang

biasanya dimainkan oleh empat orang. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Menurut Rusmiaty ( dalam Sihotang, 2022) Media monopoli merupakan media yang dapat melatih daya ingat siswa dalam menguasai modul, meningkatkan keberanian untuk mengemukakan pendapat, serta mengasah kemampuan memahami konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media yang disampaikan oleh guru. Media monopoli juga lebih disukai siswa dan dapat membentuk sikap kejujuran mereka dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai Media Monopoli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media monopoli adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif. Media ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan media monopoli, siswa diajak bermain secara aktif sambil belajar materi pelajaran secara interaktif.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai Media Monopoli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media monopoli adalah media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen permainan tradisional dengan konten edukatif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menarik. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempermudah pemahaman materi, serta melatih berbagai keterampilan seperti kerja sama, kejujuran, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai Media Monopoli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Media monopoli adalah

media media pembelajaran berupa permainan edukatif yang dirancang dengan menggunakan papan, kartu, dan aturan permainan seperti monopoli, namun di dalamnya terdapat pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi pelajaran. Siswa bermain secara bergiliran, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas sesuai petunjuk di papan permainan, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami.

#### **2.1.2.2 Tujuan Media Monopoli**

Menurut Ulfaeni (dalam Triyana, 2022), tujuan media monopoli adalah melatih penguasaan pengetahuan yang disajikan dalam permainan. Permainan ini dirancang agar peserta didik dapat berpikir kritis dan komunikatif. Peserta didik juga dilatih untuk bersikap kreatif selama bermain. Mereka belajar memanfaatkan situasi secara efektif untuk memecahkan masalah. Permainan Monopoli membantu pengembangan berbagai keterampilan penting dalam pembelajaran.

Menurut Dana dkk (dalam Hermawati & Lestari, 2024), tujuan permainan monopoli adalah menguasai atau mengumpulkan semua kekayaan yang ada di setiap petak pada papan permainan. Pemain dapat mencapai tujuan tersebut melalui proses pembelian properti. Selain itu, pemain juga bisa menyewa properti milik pemain lain. Pertukaran properti juga menjadi bagian dari strategi dalam permainan ini.

Menurut Maryam (Rapi & Damayanti, 2023) pembelajaran dengan media monopoli bertujuan untuk mendorong peserta didik dan berpartisipasi aktif selama proses belajar. terdapat hubungan antara partisipasi aktif peserta didik dengan

motivasi belajar mereka. Peserta didik mampu terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mempertimbangkan, dan mengajukan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Bahri Dan Corebima (dalam Rapi & Damayanti, 2023) Menyatakan bahwa tujuan media monopoli dapat mendorong peserta didik untuk memahami teori, sehingga mereka mampu menguasai isi pelajaran dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif. Peserta didik juga akan lebih aktif berkontribusi selama proses belajar, merasa penasaran, memperoleh referensi yang sesuai dalam memahami materi tertentu, dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik.

Menurut Eviyanti, Titi Anjarini, (2025) Media monopoli ini bertujuan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa dilibatkan secara aktif dalam memecahkan masalah. Mereka dilatih untuk menjawab pertanyaan ilmiah. Siswa dibimbing membuat keputusan berdasarkan pemahaman ilmiah. Keputusan tersebut dibuat secara logis dan sistematis. Proses pembelajaran mendorong siswa berpikir kritis dan ilmiah.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai tujuan Media Monopoli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan Media monopoli juga mendorong siswa untuk berani mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Siswa belajar menghadapi berbagai situasi yang membutuhkan strategi, kerja sama, dan komunikasi yang efektif. Hal ini

membantu mereka mengembangkan rasa percaya diri, sportivitas, serta kemampuan beradaptasi dalam berbagai kondisi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai tujuan Media Monopoli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan Media monopoli membantu meningkatkan motivasi belajar dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dan kreatif dalam setiap tahap permainan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai tujuan Media Monopoli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan Media monopoli untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar melalui permainan yang mengasah daya ingat, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir logis. Dengan begitu, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi antar siswa.

#### **2.1.2.4 Langkah-Langkah Penyajian Media Monopoli**

Langkah-langkah penyajian media monopoli menurut Valenta et al., (2025) mencakup proses yang sistematis dan terstruktur untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Langkah pertama adalah identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, di mana guru menganalisis karakteristik siswa, materi pelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses ini sangat penting untuk

memastikan bahwa media monopoli yang dikembangkan benar-benar relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta konteks pembelajaran. Identifikasi kebutuhan juga membantu guru dalam menentukan aspek-aspek apa saja yang perlu ditekankan dalam media monopoli, baik dari segi tampilan, isi, maupun kebutuhan pengguna

Menurut (Permatasari et al., 2024) Pada tahap awal dalam penyajian media monopoli adalah identifikasi kebutuhan dan analisis konteks pembelajaran. Guru harus menganalisis karakteristik siswa, materi pelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Identifikasi ini penting untuk memastikan media monopoli yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta konteks pembelajaran. Dalam penelitian identifikasi kebutuhan menjadi dasar utama dalam pengembangan media monopoli, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Menurut Erika Prisca Yunita, Prihatin Sulistyowati, (2025) Langkah-langkah penyajian media monopoli dimulai dengan persiapan media dan siswa, di mana guru mempersiapkan papan permainan, kartu pertanyaan, kartu jawaban, serta petunjuk penggunaan, dan membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen agar dapat saling membantu dan berdiskusi selama permainan. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan dan tujuan pembelajaran kepada siswa agar mereka memahami bagaimana media monopoli digunakan dan apa yang harus dicapai selama bermain. Pelaksanaan permainan dilakukan dengan siswa mengikuti aturan yang telah ditentukan, menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan materi pelajaran, sambil guru memonitor aktivitas dan

memberikan bimbingan jika diperlukan. Setelah permainan selesai, guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi dan merefleksikan pengalaman bermain, sehingga membantu mereka mengingat materi dan mengungkapkan pendapat tentang permainan. Terakhir, guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes tertulis atau diskusi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, serta memberikan umpan balik dan memperbaiki media jika diperlukan. Langkah-langkah ini sangat penting untuk memastikan media monopoli dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

**Tabel 2.1**  
**Indikator Penggunaan Media Monopoli**

No	Aspek	Indikator
1	<b>Tampilan Media</b>	Kesesuaian ukuran media, ilustrasi, judul, dan penempatan gambar pada papan monopoli
		Kejelasan gambar dalam menyampaikan materi.
		Kemenarikan desain, warna, dan tata letak yang menarik dan mudah dipahami siswa.
		Konsistensi simbol dan petunjuk permainan agar siswa tidak bingung saat bermain
2	<b>Isi Media</b>	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan kompetensi dasar
		Kejelasan, kelengkapan, dan kebenaran materi yang disajikan
		Kemenarikan gambar pada materi dan penyajian yang

No	Aspek	Indikator
		sistematis
		Variasi soal atau tantangan yang relevan dan mampu menstimulasi berpikir kritis siswa
3	Kebutuhan Pengguna	Kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa
		Kesesuaian media dengan karakteristik usia dan tingkat pemahaman siswa
		Daya tarik media yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
		Kepuasan siswa dan guru terhadap media, baik dari segi tampilan maupun kepraktisan penggunaan

Sumber : Valenta et al., (2025)

**Tabel 2.1**  
**Indikator Penggunaan Media Monopoli**

No	Aspek	Indikator
1.	Tampilan Media	Kesesuaian ukuran media, ilustrasi, judul, dan penempatan gambar pada papan monopoli
		Kejelasan gambar dalam menyampaikan materi
		Kemenarikan desain, warna, dan tata letak yang menarik dan mudah dipahami siswa
		Konsistensi simbol dan petunjuk permainan agar siswa tidak bingung saat bermain
2	Isi meda	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan kompetensi dasar
		Kejelasan, kelengkapan, dan kebenaran materi yang disajikan
		Kemenarikan gambar pada materi dan penyajian yang sistematis
		Variasi soal atau tantangan yang relevan dan mampu menstimulasi berpikir kritis siswa

<b>3.</b>	<b>Kebutuhan penggunaan</b>	Kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa
		Kesesuaian media dengan karakteristik usia dan tingkat pemahaman siswa
		Daya tarik media yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
		Kepuasan siswa dan guru terhadap media, baik dari segi tampilan maupun kepraktisan penggunaa

*Sumber : (Erika Prida Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)*

Berdasarkan penjelasan ahli di atas mengenai langkah-langkah penyajian penggunaan media monopoli, dapat peneliti simpulkan bahwa media ini sangat efektif dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media monopoli memadukan tampilan visual yang menarik, isi materi yang akurat dan relevan, serta memenuhi kebutuhan pengguna dengan kemudahan penggunaan dan daya tarik yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

### **2.1.3 Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

#### **2.1.3.1 Pengertian *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Menurut Nur Hafidzah (2022) Media pembelajaran *Monraked* merupakan singkatan dari “Monopoli Raksasa Edukatif” yang terinspirasi dari permainan Monopoli. Perbedaan utama antara *Monraked* dengan permainan Monopoli asli, terletak pada fungsinya yang lebih edukatif, karena dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan peserta didik. Media ini tidak hanya menyajikan aspek hiburan seperti permainan pada umumnya, tetapi juga mengintegrasikan konten edukatif yang relevan dengan kurikulum sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

*Monraked* dibuat dengan ukuran besar agar lebih mudah digunakan dalam pembelajaran kelas, serta dirancang untuk memfasilitasi interaksi antar siswa dan memperkuat pemahaman melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, media ini menjadi alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa

Cara memainkan *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, yaitu dengan melempar dadu untuk menentukan pergerakan pion. Pada papan *Monraked*, setiap petak berisi kata kunci dari materi Tata Surya, sehingga ketika peserta berhenti di suatu petak yang bacaanya “ambil kartu soal”, mereka harus mengambil kartu soal yang berhubungan dengan materi tersebut dan menjawab soal yang terdapat di dalam kartu. Jika jawaban yang diberikan benar, peserta akan mendapatkan poin sesuai dengan nilai yang tertera pada kartu dan berhak melanjutkan permainan ke petak berikutnya. Namun, jika jawaban salah, peserta biasanya harus menunggu giliran berikutnya.

Peserta yang berhenti di petak dana umum harus mengambil kartu dana umum dan mengikuti instruksi yang terdapat di dalamnya, seperti mendapatkan poin tambahan, kehilangan poin, atau melakukan aktivitas tertentu sesuai petunjuk. Tugas utama setiap kelompok dalam permainan ini adalah mengumpulkan poin sebanyak mungkin dengan berusaha menjawab setiap soal yang terdapat pada kartu pertanyaan, di mana setiap soal memiliki nilai poin yang berbeda-beda tergantung tingkat kesulitannya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak hingga waktu pembelajaran berakhir akan

dinyatakan sebagai pemenang dan mendapatkan nilai tertinggi sebagai penghargaan atas pencapaian mereka dan mereka dapat menyimpulkan hasil pembelajaran mereka pada papan *monraked* monopoli raksasa edukatif tersebut dengan materi tata surya.

### **2.1.3.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

#### **a. Kelebihan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

1. Media ini bisa dimainkan lebih dari lima siswa, sehingga cocok digunakan untuk kegiatan belajar kelompok.
2. Cara merawat dan cara memainkannya mudah, sehingga tidak menyulitkan guru maupun siswa.
3. Permainan ini melatih kerja sama karena siswa harus berdiskusi dan bekerja dalam tim.
4. Media ini membuat siswa lebih berminat dan termotivasi belajar, serta menyadarkan bahwa belajar tidak hanya lewat buku pelajaran.
5. Penggunaan media ini membantu mengurangi rasa bosan siswa saat mengikuti pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan Media pembelajaran *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif karena siswa merasa senang dan antusias saat menggunakannya di kelas. Penggunaan media ini terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini mendorong siswa untuk lebih

aktif bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Media berupa papan permainan dibuat dari bahan yang kokoh dan berbentuk kotak, sehingga membutuhkan tempat penyimpanan khusus. Namun, jika dirawat dengan baik, media ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama .

#### **b. Kekurangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

1. Materi yang tercetak pada papan permainan bersifat permanen, sehingga isi materi tidak dapat diubah atau disesuaikan kembali dengan kebutuhan guru dan perkembangan materi.
2. Ukuran media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang besar dengan bahan kayu dan triplek menuntut ruang yang cukup luas agar papan dapat digunakan secara leluasa di kelas.
3. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan *Monraked*, sehingga apabila tidak dikelola dengan baik dapat menguras energi peserta didik.
4. Kartu soal, kartu dana umum, kartu materi dan kartu kompleks yang terbuat dari art paper akan berisiko rusak ataupun sobek apabila tidak digunakan dan disimpan secara tidak hati-hati.

#### **2.1.3.3 Tujuan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Tujuan utama media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif adalah menjadikan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa kelas V

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan menjawab soal selama permainan.

- 2) Membantu siswa memahami dan mengingat konsep materi melalui pengalaman langsung “belajar sambil bermain”.
- 3) Melatih kerja sama, komunikasi, dan sportivitas siswa karena permainan dilakukan dalam kelompok.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan saat siswa menyusun strategi permainan.
- 5) Memberi alternatif media pembelajaran variatif bagi guru, tidak hanya bergantung pada buku paket atau ceramah.

#### **2.1.3.4 Manfaat Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Manfaat permainan Monopoli pada umumnya adalah dapat menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Dalam permainan *Monraked* manfaat yang paling dapat dilihat ialah dapat menstimulasi kecerdasan logika matematika anak. Manfaat ini dapat diraih oleh anak-anak dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam permainan tersebut. Menurut pendapat peneliti di antara manfaat-manfaat permainan *Monraked* yaitu: 1) Dapat melatih dan mengembangkan kecerdasan logika matematika (kognitif) anak. 2) Dapat melatih dan mengembangkan kecerdasan fisik motorik, bahasa, dan sosial-emosional anak. 3) Dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

### **2.1.3.5 Karakteristik Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Karakteristik media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif yang terbuat dari kayu, dan triplek berbentuk kotak dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### a) Karakteristik Fisik

1. Papan permainan berbentuk kotak (persegi) dengan ukuran besar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa di kelas.
2. Bahan utama menggunakan kombinasi kayu, dan triplek sehingga papan kokoh, kuat, dan relatif tahan lama jika dirawat dengan baik.
3. Permukaan papan dapat dicetak atau ditemplei desain monopoli edukatif (petak, gambar, dan tulisan) yang rapi dan tidak mudah mengelupas.

#### b) Karakteristik Tampilan

1. Setiap sisi papan berisi petak-petak permainan yang disusun melingkari tepi kotak, dilengkapi gambar, ikon, dan teks sesuai materi pembelajaran.
2. Warna pada petak, zona, dan simbol dibedakan dengan jelas sehingga menarik perhatian dan memudahkan siswa membedakan jenis instruksi atau materi

#### c) Karakteristik penggunaan

1. Karena berbentuk kotak dan tidak dapat dilipat, papan membutuhkan ruang yang cukup luas saat digunakan dan disimpan.
2. Media dirancang untuk digunakan secara klasikal atau berkelompok; siswa berkumpul mengelilingi papan, menggerakkan pion, dan mengikuti aturan permainan edukatif.

## **2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)**

### **2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPAS**

Menurut Solekah (dalam Farhan & Soleh, 2025) IPAS adalah mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu bidang kajian. Dalam IPAS, peserta didik mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu, sehingga mereka dapat mengembangkan minat dan bakatnya dengan lebih bebas serta memahami keterkaitan antara lingkungan fisik, makhluk hidup, dan kehidupan sosial manusia.

IPAS menurut Suhelayanti dkk (dalam Adha et al., 2025) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berisi gabungan pembelajaran sains dan ilmu sosial. Muatan IPAS mencakup kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan, sehingga siswa dapat memahami hubungan antara dunia fisik dan kehidupan sosial.

Menurut Ariel (dalam Emi, 2024), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang ilmu yang disusun secara teratur dan sistematis. IPAS tidak hanya berisi kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep semata. Di dalamnya juga terkandung cara berpikir yang runtut dan terstruktur. Pengetahuan yang dipelajari saling berkaitan satu sama lain dalam suatu pola yang jelas. IPAS dipahami sebagai ilmu yang menekankan isi materi sekaligus sistematika penyajiannya.

Menurut Dwiyantri (dalam Emi, 2024) Pembelajaran IPAS dipandang sangat penting bagi siswa karena membantu mereka mengenal diri sendiri, menumbuhkan rasa sayang terhadap alam, serta mendorong upaya menjaga kelestarian lingkungan. Oleh karena itu, IPAS di Sekolah Dasar tidak sekadar menjadi mata pelajaran wajib, tetapi berperan besar dalam pembentukan karakter dan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, melalui pembelajaran IPA/IPAS, siswa diarahkan untuk memiliki sikap peduli, bertanggung jawab, dan sadar lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Azzahra dalam (Pasaribu et al., 2024) adalah cabang pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam beserta hubungan di antara keduanya, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS diharapkan membantu peserta didik memperluas pemahaman terhadap berbagai fenomena yang terjadi di sekitarnya serta mendorong mereka berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan sumber daya lingkungan. Namun, mata pelajaran ini sering dianggap membosankan karena dalam praktiknya guru lebih banyak meminta siswa membaca buku dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa variasi kegiatan yang menarik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai pengertian IPAS, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian IPAS mata pelajaran yang memadukan aspek pengetahuan, keterampilan berpikir, dan pembentukan sikap. IPAS membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara

terpadu, berpikir sistematis, serta berperilaku peduli terhadap lingkungan dan masyarakat. Dengan karakteristik tersebut, IPAS menjadi fondasi penting bagi peserta didik sekolah dasar untuk memandang dunia secara utuh dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai pengertian IPAS, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian IPAS pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kesadaran lingkungan peserta didik. Melalui IPAS, siswa diajak mengenal diri sendiri, menyayangi alam, serta menyadari pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dan sumber daya yang ada. IPAS tidak hanya diposisikan sebagai mata pelajaran wajib, tetapi sebagai instrumen untuk menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kepekaan sosial.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas mengenai pengertian IPAS, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian IPAS adalah mata pelajaran terpadu yang menggabungkan pengetahuan alam dan sosial, disusun secara sistematis, melatih cara berpikir ilmiah, serta membentuk sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan. Jika dikelola dengan metode yang menarik, IPAS tidak hanya mengisi pengetahuan siswa, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan nyata mereka.

#### **2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPAS**

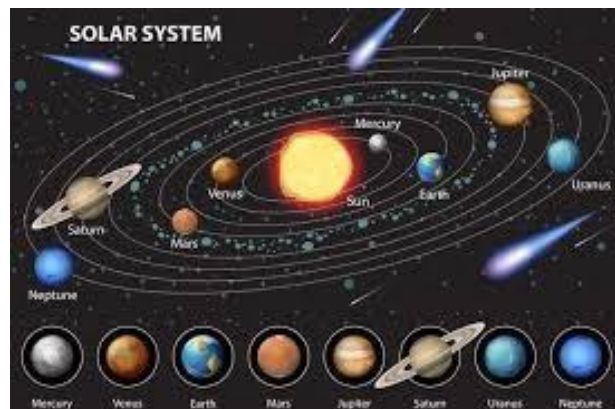
Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Adha et al.,{2025) sebagai berikut:

1. IPAS Bertujuan Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa. Melalui Berbagai Topik Yang Dekat Dengan Kehidupan Sehari-Hari, Siswa Diajak Tertarik Dan Bertanya Tentang Beragam Peristiwa Alam Maupun Sosial Yang Mereka Amati Di Lingkungan Sekitarnya. Rasa Ingin Tahu Ini Menjadi Modal Awal Bagi Siswa Untuk Terus Belajar Dan Mengeksplorasi Pengetahuan Baru.
2. IPAS Membantu Siswa Memahami Berbagai Bentuk Interaksi Dalam Alam Dan Kehidupan Sosial. Siswa Diajak Mengenal Bagaimana Alam Semesta Bekerja, Bagaimana Hubungan Antara Makhluk Hidup Dan Lingkungannya, Serta Bagaimana Interaksi Tersebut Memengaruhi Kehidupan Manusia Di Muka Bumi. Dengan Demikian, Siswa Memperoleh Gambaran Utuh Tentang Keterkaitan Antara Alam Dan Masyarakat.
3. Bertujuan Melatih Kemampuan Siswa Dalam Mengidentifikasi Masalah. Dalam Pembelajaran, Siswa Didorong Untuk Menemukan Dan Merumuskan Persoalan Yang Muncul Di Lingkungan Alam Maupun Sosial, Lalu Berusaha Mencari Alternatif Solusi. Keterampilan Ini Penting Sebagai Dasar Untuk Berpikir Logis Dan Memecahkan Masalah Secara Sistematis.
4. IPAS Berperan Dalam Membentuk Sikap Ilmiah. Melalui Kegiatan Pengamatan, Percobaan, Diskusi, Dan Penarikan Kesimpulan, Siswa Dilatih Memiliki Rasa Ingin Tahu Yang Tinggi, Kemampuan Berpikir Kritis, Serta Sikap Analitis Terhadap Setiap Fenomena Yang Mereka

Pelajari. Dengan Demikian, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu menguji dan mempertimbangkannya secara rasional.

5. IPAS mendorong siswa berperan aktif dalam menjaga alam dan lingkungan. Dengan mengenal kondisi lingkungan dan berbagai masalah yang terjadi, siswa diharapkan tumbuh menjadi pribadi yang peduli, mau melestarikan, serta berupaya mengembangkan potensi sumber daya alam di sekitarnya secara bijak. Pembelajaran IPAS dengan demikian tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan hidup.

### 2.1.5 Materi Tata Surya Pada Pembelajaran IPAS



**Gambar 2.1 Tata Surya**

#### a. Pengertian Tata Surya

Tata surya adalah sebuah sistem yang terdiri atas Matahari sebagai pusat dan semua benda langit yang mengitarinya, seperti planet, satelit, asteroid, komet,

dan meteoroid. Gaya gravitasi Matahari membuat planet dan benda langit lainnya tetap berada pada orbitnya, tidak terlepas dan tidak jatuh ke Matahari.

### **b. Matahari Sebagai Pusat Tata Surya**

Matahari adalah bintang yang menjadi pusat tata surya dan sumber utama cahaya serta panas bagi planet-planet. Tanpa energi dari Matahari, tidak akan ada kehidupan di Bumi karena suhu akan sangat dingin dan tidak ada fotosintesis.

### **c. Ciri-ciri Matahari**

- 1) Tersusun dari gas panas (terutama hidrogen dan helium).
- 2) Memancarkan cahaya sendiri (benda langit yang bercahaya sendiri disebut bintang).
- 3) Ukurannya jauh lebih besar dibandingkan Bumi, tetapi jaraknya sangat jauh sehingga tampak kecil di langit.

### **d. Planet-planet dalam tata surya**

Planet adalah benda langit yang mengelilingi Matahari pada lintasan tertentu dan tidak mempunyai cahaya sendiri (hanya memantulkan cahaya Matahari). Urutan planet dari yang terdekat ke Matahari adalah: Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus.

**1. Merkurius**, Planet terdekat dengan Matahari dan yang terkecil di tata surya. Tidak memiliki satelit; suhu permukaannya sangat ekstrem (sangat panas di sisi yang menghadap Matahari dan sangat dingin di sisi lainnya).

**2. Venus**, Sering disebut “bintang timur” atau “bintang kejora” karena tampak sangat terang dari Bumi. Atmosfernya tebal dan didominasi gas karbon dioksida sehingga menjadi planet yang sangat panas (efek rumah kaca kuat).

**3. Bumi**, Satu-satunya planet yang diketahui memiliki kehidupan. Memiliki atmosfer, air dalam wujud cair, dan suhu yang sesuai untuk makhluk hidup; satu satelit alami, yaitu Bulan.

**4. Mars**, Disebut “planet merah” karena permukaannya banyak mengandung besi yang berkarat. Memiliki dua satelit kecil (Phobos dan Deimos) dan sedang banyak diteliti sebagai kemungkinan tempat tinggal manusia di masa depan.

**5. Jupiter**, Planet terbesar di tata surya. Memiliki banyak satelit dan ciri khas berupa “Bintik Merah Besar”, yakni badai raksasa yang sudah berlangsung sangat lama.

**6. Saturnus**, Terkenal dengan cincin indah yang mengelilinginya, tersusun dari bongkahan es dan batu. Termasuk planet gas raksasa dengan banyak satelit

**7. Uranus**, Planet berwarna kebiruan dengan kandungan gas metana di atmosfernya. Sumbu rotasinya miring hampir 90 derajat sehingga tampak seperti “berputar sambil tidur miring”.

**8. Neptunus**, Planet terluar dalam tata surya (setelah Pluto tidak lagi dikategorikan planet utama). Memiliki angin yang sangat kencang dan suhu yang sangat dingin.

**Benda langit lainnya**

**1. Satelit**, Satelit adalah benda langit yang mengelilingi planet. Satelit alami: misalnya Bulan yang mengorbit Bumi. Satelit buatan: satelit yang dibuat manusia, misalnya untuk komunikasi dan cuaca.

**2. Asteroid**, Asteroid adalah batuan kecil sisa pembentukan tata surya yang banyak terdapat di sabuk asteroid antara Mars dan Jupiter.

**3. Komet**, Komet adalah benda langit yang tersusun dari es, batu, dan debu, sering disebut “bintang berekor”. Ketika mendekati Matahari, es pada komet menguap dan membentuk ekor yang selalu menjauhi Matahari.

#### **4. Meteor, Meteoroid, Dan Meteorit**

**Meteoroid**, bongkahan batu kecil yang melayang di luar angkasa. Meteor: meteoroid yang masuk atmosfer Bumi dan tampak seperti “bintang jatuh” karena terbakar. **Meteorit**, bagian meteoroid yang berhasil mencapai permukaan Bumi.

#### **Gerak Benda Langit: Rotasi Dan Revolusi**

**Rotasi**, Rotasi adalah gerak planet berputar pada porosnya. Bumi berotasi sekali dalam sekitar 24 jam dan menimbulkan peristiwa siang dan malam.

**Revolusi**, Revolusi adalah gerak planet mengelilingi Matahari. Bumi berevolusi sekitar  $365\frac{1}{4}$  hari sekali, menimbulkan pergantian musim dan perubahan posisi Matahari di langit sepanjang tahun.

**Gerhana**, Gerhana terjadi karena posisi Matahari, Bumi, dan Bulan berada pada satu garis lurus. **Gerhana Matahari**: terjadi ketika Bulan berada di antara Bumi dan Matahari, sehingga bayangan Bulan menutupi sebagian cahaya Matahari yang menuju Bumi. **Gerhana Bulan**: terjadi ketika Bumi berada di antara Matahari dan Bulan, sehingga bayangan Bumi menutupi Bulan.

## **Galaksi Dan Posisi Tata Surya**

Tata surya bukanlah satu-satunya sistem bintang di alam semesta. Tata surya berada di dalam sebuah galaksi yang disebut Bima Sakti (Milky Way), yaitu kumpulan miliaran bintang, gas, dan debu yang berbentuk spiral.

Hubungan materi tata surya dengan kehidupan sehari-hari

- 1) Mengetahui tata surya membantu memahami siang–malam, musim, dan penanggalan.
- 2) Pengetahuan tentang gerhana, revolusi, dan rotasi berguna dalam bidang navigasi, teknologi satelit, dan pengamatan cuaca.
- 3) Pemahaman tentang Bumi sebagai salah satu planet membuat peserta didik lebih sadar untuk menjaga lingkungan dan sumber daya agar kehidupan di Bumi tetap lestari.

### **2.1.6 Hasil Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan Nur Hafidzah dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Monraked* (Monopoli Raksasa Edukatif) Pada Materi Sistem Pencernaan pada muatan Pelajaran IPA Kelas IX SMA Pesantren GUPPO Samata dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Monraked* (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI yang dikembangkan memiliki tingkat validitas oleh tim ahli materi dan tim ahli desain valid yaitu 3,72, penilaian respon peserta didik dan respon pendidik, tingkat kepraktisan berada pada kategori praktis dengan rata-rata nilai total 2,64. Tes hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran media

pembelajaran *Monraked* (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI samata dikategorikan efektif karena mencapai 100%, sehingga media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI samata layak digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. (Nur Hafidzah, 2022)

2. Penelitian yang dilakukan Intan Permatasari, dkk, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media media Monopoli Penjajahan 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. (Permatasari et al., 2024)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shofrul Lailiyah, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran IPA Materi panca indera (MONOPAN)”. Dengan hasil penelitian Hasil validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memberikan gambaran yang sangat positif terkait kualitas dan kelayakan media pembelajaran “MONOPAN” (Monopoli Panca Indera) untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan penilaian ahli media, dari total 9 aspek penilaian yang terdiri dari desain, ukuran huruf/gambar, daya tarik visual, tingkat kemudahan pemakaian, hingga kemampuan media dalam memotivasi siswa, diperoleh skor total sebesar 44 dari nilai maksimal 45. Hasil ini setara dengan 97,78%, yang berada dalam kategori “Sangat Layak” (80–100%). Validasi dari ahli materi memberikan hasil yang sangat memuaskan, dengan nilai penuh sebesar 40 dari nilai maksimal 40 atau setara dengan 100%. Penilaian dari ahli bahasa juga mempertegas kelayakan media Monopan dari aspek bahasa, dengan nilai total sebesar 39 dari nilai maksimal 40 atau 97,5%, yang juga berada dalam kategori “Sangat Layak”. (Sinta et al., 2025)

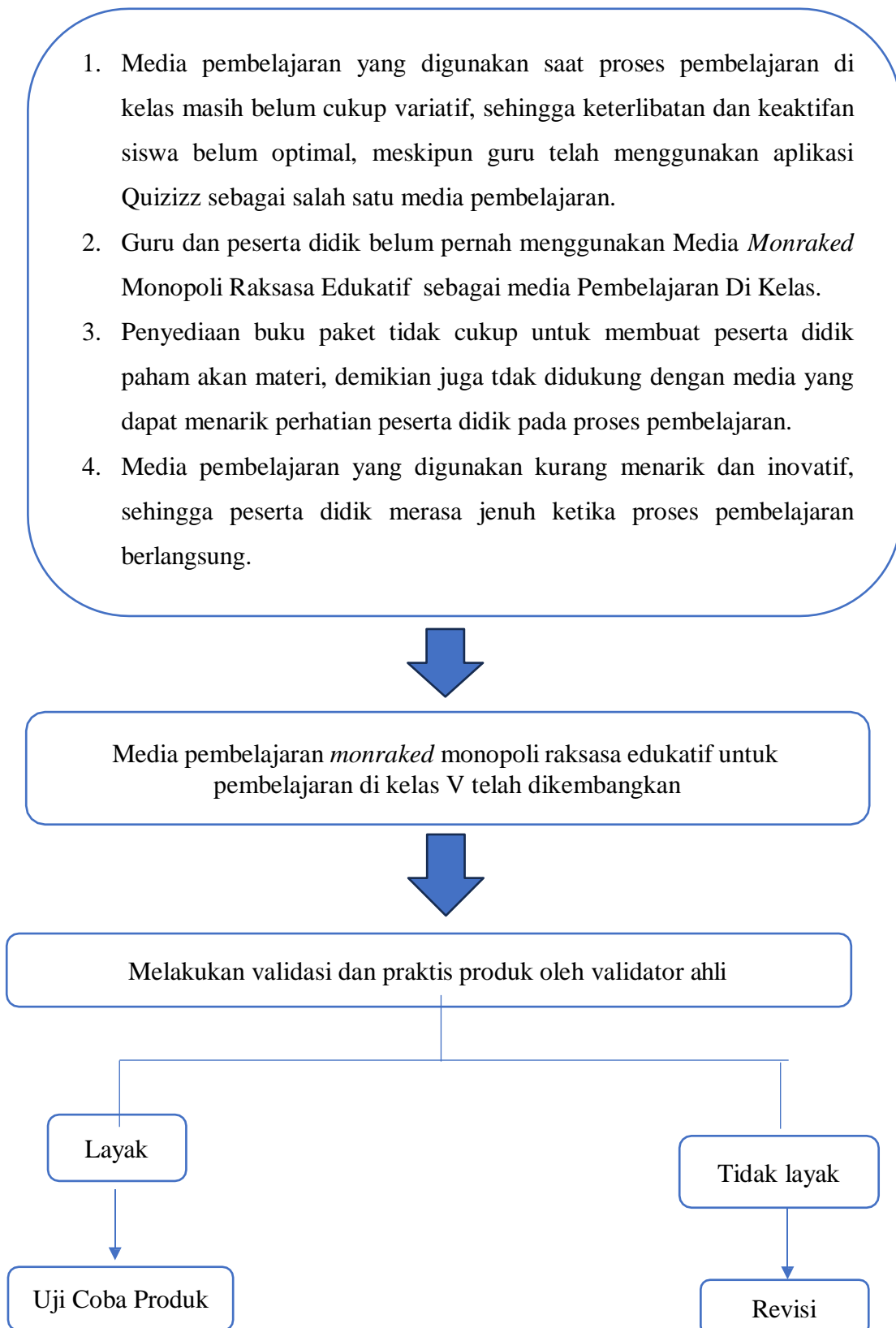
4. Penelitian yang dilakukan oleh Eviyanti, dkk, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keragaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Sidosari” dengan Hasil penelitian ini didapatkan bahwa kevalidan produk memperoleh skor rata-rata 3,55 dengan kategori sangat valid. Kepraktisan produk memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori sangat praktis. Keefektifan produk pada uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata 0,55 dengan kategori efektif sedang, sedangkan pada uji coba luas memperoleh skor rata-rata 0,39 dengan kategori efektif sedang. Adanya pengembangan media pembelajaran monopoli diharapkan dapat memberikan manfaat dan dijadikan sebagai sumber referensi tambahan untuk menambah ilmu pengetahuan (Eviyanti & Suyoto, 2025).

## **2.2 Kerangka Konseptual**

Berdasarkan latar belakang dan observasi yang telah dilakukan pada awal penelitian di kelas V SD Negeri 064966 Medan, diketahui bahwa masalah yang terjadi di SD Negeri 064966 Medan, guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi sehingga tingkat kejenuhan dalam proses pembelajaran masih sering terjadi meskipun guru sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis quizizz, siswa masih merasakan kejenuhan terhadap proses pembelajaran, karena penggunaan aplikasi ini cenderung monoton tanpa variasi strategi yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan saat proses pembelajaran dilaksanakan. sehingga tingkat kejenuhan dalam proses

pembelajaran ini meningkat dan menurunnya minat belajar serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti membuat media *monraked* monopoli raksasa edukatif. Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi ajar serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Melalui model pembelajaran bermain sambil belajar berkelompok guru dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi dengan aktif terhadap teman sekelompoknya sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkerja sama dengan teman kelompoknya.



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Konseptual**

### 2.3 Hipotesis

1. Mengetahui bagaimana pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatiif untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan.
2. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatiif untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatiif untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan.

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan, cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia, sehingga orang lain yang tidak ilmiah, misalnya mencari uang yang hilang, atau provokator, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis (ridwan, n.d.: 19)

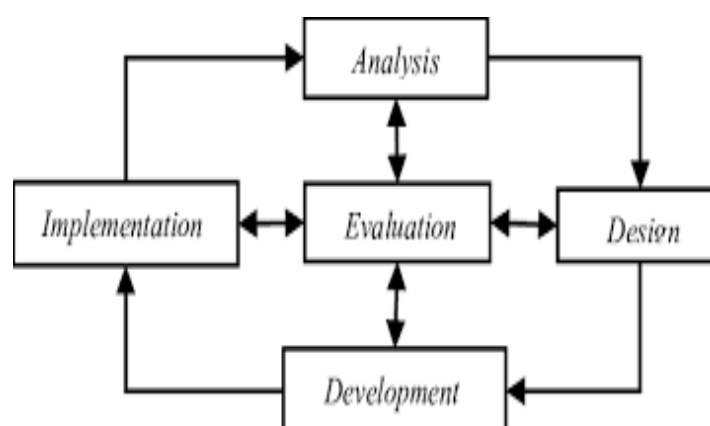
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, atau lebih dikenal dengan istilah *research and development* (R&D). Metode ini merupakan salah satu pendekatan penelitian yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan, karena memiliki peran penting dalam menciptakan inovasi dan perbaikan sistem pembelajaran. Penelitian pengembangan atau R&D bertujuan untuk menghasilkan produk, model, atau strategi baru yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan metode ini, diharapkan dapat memberikan kemudahan, efisiensi, serta peningkatan kualitas dalam setiap tahapan proses pembelajaran yang dilaksanakan, baik bagi guru maupun siswa.

Pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah ADDIE model ADDIE terdiri atas lima Langkah yaitu 1. Analisis (*analyze*),

2. Perancangan (*desain*), 3. Pengembangan (*development*) 4. Implementasi (*mplementastion*) 5. Evaluasi (*evaluaton*). Tahapan kelima ini merupakan Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran media *monraked* monopoli raksasa edukatif

Menurut Sugiyono (Childina Rifka Amelia, Linda Zakiah, 2025) , metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau untuk menguji tingkat kelayakan produk tersebut. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu salah satu model yang populer dan praktis dalam pengembangan perangkat pembelajaran, termasuk dalam merancang kegiatan pembelajaran.

Adapun urutan dari model ADDIE yang dirinci oleh sugiyono ditampilkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Model Pengembangan ADDIE Menurut Sugiyono**  
(Simatupang & Anas, 2024)

## **3.2 Tahapan Penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064966 Medan yang beralamat di Jl. Sehati. Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara.

### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

#### **3.2.2.1 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian berperan sebagai sumber data, yang dapat mencakup orang, tempat, atau tanda tertentu. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek adalah siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total peserta sebanyak 24 siswa.

#### **3.2.2.2 Objek Penelitian**

Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah proses Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif untuk pembelajaran siswa kelas V di SD Negeri 064966 Medan.

### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Alat penelitian juga dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan mengolah, menganalisis, dan menyajikan data secara sistenmatis dan obyektif dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah atau menguji suatu hipotesis. Jadi segala alat yang dapat menunjang penelitian dapat disebut alat penelitian atau pengumpulan data. Untuk angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert.

**Tabel 3.1.**  
**Pedoman Penilaian lembar kevalidan Media Monopoli**

<b>Keterangan</b>	<b>Singkatan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

*Sumber : (Nurmalia et al., 2022)*

Instrumen yang digunakan terdiri dari instrument kevalidan media pembelajaran dan instrument kepraktisan media pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mengukur atau menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan valid atau tidak serta praktis atau tidak

### **3.2.4 Instrumen Kevalidan Media Pembelajaran**

#### **3.2.4.1 Validasi Ahli Materi**

Instrument validasi ahli materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan isi (materi), mengevaluasi validan materi yang disampaikan dalam bahan ajar, dan untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator tentang materi terhadap media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang telah di kembangkan. Adapun kisi-kisi instrument untuk validasi ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrument Penilaian Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Butir</b>
1	Materi	Kesesuaian media dengan CP, tujuan pembelajaran	1
		Indikator sesuai materi	2
		Kelengkapan materi	3
		Keluasan materi	4

		Kebenaran konsep	5
		Latihan soal dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa	6
		Keterampilan isi media	7
		Tampilan desain dengan gambar	8
		Isi media berhubungan pada setiap pembelajaran	9
2	Penyajian	Keruntutan konsep	10
		Ketepatan gambar yang dikaitkan dengan materi	11
		Kejelasan materi	12
		Kebenaran isi atau konsep	13
		Kejelasan kegiatan dan soal-soal	14

Sumber : (Erika Prisda Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)

### 3.2.4.2 Validasi Ahli Media

Instrument validasi ahli media digunakan untuk mengukur kevalidan desain media *monraked* monopoli raksasa edukatif, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator terhadap tampilan desain pada media *monraked* monopoli raksasa edukatif. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli media yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi Kisi Instrument Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Prinsip	Nomor soal
1.	<b>Kelayakan Kefrafikan</b>	Kemenaarikan desain media	1
		Kombinasi warna yang digunakan dalam media	2
		Desain tampilan isi	3

		media	
2.	<b>Kelayakan Bahasa</b>	Unsur tata letak harmonis	4
		Unsur tata letak lengkap	5
		Tata letak mempercepat pemahaman	6
		Tipografi mudah dibaca	7
		Tipografi memudahkan pemahaman ilustrasi isi	8

#### **Kisi-Kisi Instrument Penilaian Ahli Media**

*Sumber : (Erika Prida Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)*

#### **3.2.4.3 Validasi Ahli Bahasa**

Insrument validasi ahli Bahasa digunakan untuk mengukur kevalidan Bahasa yang terdapat pada media *monraked* monopoli raksasa edukatif, serta untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator. Adapun kisi-kisi instrument validasi untuk ahli Bahasa yaitu sebagai Berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi Kisi Instrument Valdasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	<b>Lugas</b>	Struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2	<b>Komunikatif</b>	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
3	<b>Kaidah Bahasa</b>	Ketepatan Bahasa	5

<b>4</b>	<b>Istilah dan simbol</b>	Ketepatan ejaan	6
		Konsisten	7
		Penggunaan simbol	8

*Sumber : (Erika Prida Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)*

#### 3.2.4.4 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Guru

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penelitian kepraktisan media pembelajaran media *monraked* monopoli raksasa edukatif oleh guru, serta saran dan masukan untuk media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang telah dikembangkan. Instrument ini diberikan pada saat proses pengujian produk. Adapun kisi-kisi instrument praktis untuk respon guru yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kisi Kisi Angket Kepraktisan Guru**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
<b>1</b>	<b>Komponen penyajian</b>	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) Pada materi pembelajaran	1
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
<b>2</b>	<b>Tampilan desain</b>	Desain papan monopoli menarik	3
		Ketepatan jenis huruf dan ukuran	4
		Kemenarikan komposisi warna yang digunakan	5
		Penyajian materi dalam media mudah <u>dipahami</u>	6
		Penyajian materi dalam media <u>menambah wawasan peserta didik</u>	7
		Penyajian materi dalam media dapat <u>membuat peserta didik lebih aktif</u>	8

	Gambar yang disajikan berhubungan dengan materi	9
	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	10
	Sederhana	11
	Menggunakan Bahasa baku	12

Sumber : (Erika Prida Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)

### 3.2.4.5 Kisi-Kisi Instrument Angket Peserta Didik

Angket respon siswa diberikan kepada siswa Ketika uji coba produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatif yang telah dikembangkan , kisi-kisi angket respon siswa adalah sebagai Berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kisi Kisi Angket Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Tampilan	Kemenarikan desain	1
		Warna dan gambar yang bagus	2
2	Tampilan desain	Kemenarikan isi	3
		Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca	4
		Kemenarikan kombinasi warna	5
		Mudah digunakan	6
		Bagian-bagian monopoli muduah dipahami	7
		Kalimat sederhana	8
		Petunjuk penggunaan	9
		Kemudahan pemahaman materi	10
		Kemudahan pemahaman soal	11

		Ketertarikan menggunakan media monopoli	12
		Peningkatan motivasi belajar	13

*Sumber : (Erika Prida Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)*

### 3.2.5 Analisis Data Penelitian

Analisi data yang digunakan penelitian ini untuk memperoleh data yaitu berupa angka, data diolah melalui data kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan dihitung melalui penilaian para ahli dengan menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai media berdasarkan pernyataan yang telah disediakan. Kriteria tersebut meliputi : 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = Kurang setuju, 2 = Tidak Setuju, 1 = Sangat Tidak Setuju. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase dari jumlah rata-rata menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

p = Persentase skor akhir

$\sum R$  = jumlah skor hasil penilaian

N = jumlah skor Maksimal

Pada pengembangan persentase penilaian data hasil validasi ahli, memiliki kriteria penilaian yang bertujuan untuk mengukur seberapa layakannya produk yang dikembangkan. Berikut ini persentase kriteria hasil validasi ahli :

**Tabel. 3.7**  
**Persentase Tingkat Kepraktiisan Hasil Angket Respon Siswa Dan Guru**

<b>Tingkat Pencapaian %</b>	<b>Predikat</b>	<b>keterangan</b>
0% - 20 %	Sangat tidak baik	Sangat tidak layak
21% - 40 %	Tidak baik	Tidak layak
41% – 60%	Cukup baik	Cukup layak
61% - 80%	Baik	layak
81-100	Sangat baik	Sangat layak

*Sumber : (Erika Prisda Yunita , Prihatin Sulistyowati, 2025)*

Hasil persentase yang kurang dari 60% maka dinyatakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang telah dikembangkan belum valid dan perlu dilakukan revisi untuk dapat digunakan pada uji coba penggunaan. Jika hasil persentase lebih dari 60% produk media *monraked* dinyatakan layak dan valid untuk digunakan pada uji coba penggunaan.

### **3.3 Rancangan Produk**

#### **3.3.1. Pengujian Internal**

Dalam penelitian pengembangan, desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba yang dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Pada tahap pengembangan, dilakukan pengujian internal atau uji kelayakan produk, yang dikenal juga sebagai uji validasi. Pengujian internal ini mencakup uji validasi oleh ahli desain dan ahli materi pembelajaran. Produk media yang telah dibuat diberi nama media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan menggunakan instrumen uji yang telah disusun. Uji kelayakan produk tersebut meliputi berbagai aspek penilaian yang relevan yaitu:

1. Menyusun instrument uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan
2. Melaksanakan uji kelayakan produk kepada ahli desain dan materi pada media pembelajaran.
3. Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan
4. Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan materi pada media pembelajaran.

Dalam melaksanakan uji kelayakan desain dilakukan dengan oleh seorang ahli dalam bidang teknologi Pendidikan dalam mengevaluasi desain media pembelajaran yaitu salah satu seorang dosen FKIP universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Untuk uji kelayakan isi/materi pembelajaran dilakukan oleh guru untuk menvaluasi materi Tata Surya untuk SD yang berlatar belakang Pendidikan dasar.

### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Setelah dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk, langkah berikutnya adalah melakukan uji eksternal. Uji eksternal bertujuan untuk menilai kemanfaatan dan kepraktisan produk media pembelajaran. Uji ini melibatkan siswa dan guru sebagai pengguna produk, yang akan dijadikan sumber dan media pembelajaran. Aspek yang diuji meliputi kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta keefektifan produk dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan

### 3.4 Tahapan Pengembangan

Model pendekatan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang terdiri dari lima tahapan, maka prosedur dalam penelitian pengembangan ini dilakukan secara lima tahap sebagai berikut:

#### 1. Tahap analisis (*Analysis*)

Tahapan analysis merupakan tahapan yang berkaitan dengan situasi kerja dan lingkungan dengan tujuan memperoleh produk yang perlu dikembangkan. Untuk mengumpulkan informasi, maka peneliti melakukan observasi dan juga wawancara. Pada tahap inianalisis, ada beberapa aspek yang akan dianalisis diantaranya sebagai berikut:

##### a. Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan guru melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas V SD Negeri 064966 Medan, yaitu Bapak Musthofa Halim S.Pd. Dari hasil analisis tersebut, diperoleh gambaran bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih menarik dan efektif.

##### b. Analisis perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dianalisis adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas V SD Negeri 064966 Medan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan produk media pembelajaran yang dapat dikembangkan. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap kriteria media

pembelajaran yang baik, agar media yang dikembangkan dapat memenuhi syarat dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Analisis kurikulum dan materi

Analisis kurikulum dan materi perlu dilakukan untuk dengan tujuan media pembelajaran yang dikembangkan tetap sesuai dengan kurikulum yang berlaku disekolah tersebut dan juga sesuai karakteristik materi bahkan tujuan Pelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada.

d. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas V SD 064966 Medan dalam pembelajaran baik segi kognitif, efektif, bahkan psikomotorik anak. Sehingga, media pembelajaran yang dikembangkan tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V SD Negeri 064966 Medan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahapan dalam hal perancangan produk sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini mulai dirancang media pembelajaran dengan jenis Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya di kelas V SD Negeri 064966 Medan. Selanjutnya, mengumpulkan bahan materi adalah unsur pertama yang diperlukan karena materi tersebut yang akan dijadikan sebagai isi dari media *monraked* monopoli raksasa edukatif. Menyusun instrument yang akan digunakan sebagai lembar penilain dalam pengembangan media *monraked* monopoli raksasa edukatif. Unsur ketiga

yang diperlukan adalah skenerio pembelajaran ataupun modul yang berguna dalam proses pembelajaran.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, setelah di desain produk dan dirancang, di tahap ini akan menghasilkan produk berupa media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang akan di validasi oleh para ahli media, ahli bahasa, ahli materi Proses validasi dilakukan dengan tujuan mendapatkan penilaian ataupun masukan terhadap kekurangan yang ada. dan uji kepraktisan respons guru dan siswa.

#### 3.4.1 Pembuatan Produk

Pada pembuatan media *monraked* monopoli raksasa edukatif ini memerlukan

##### Alat dan bahan :

1. Palu / Martil



**Gambar 3.2 Palu/Martil**

2. Paku ukuran 2,5 inci dan 1 inci



**Gambar 3.3 Paku**

3. Pisau Curtter



**Gambar 3.4 Pisau Curtter**

4. Meteran



**Gambar 3.5 Meteran**

5. Penggaris Panjang



**Gambar 3.6 Penggaris Panjang**

6. Mesin Bor Listrik



**Gambar 3.7 Mesin Bor Listrik**

7. Handle lemari



**Gambar 3.8 Handle lemari**

8. Engsel ukuran 8cm beserta sekrupnya



**Gambar 3.9 Engsel beserta sekrupnya**

9. Spanduk desain media *monraked* monopoli raksasa edukatif 70cm x 70cm



**Gambar 3.10 Spanduk desain media *monraked* monopoli raksasa edukatif**

10. Triplek MDF ukuran 240 cm x 120 cm



**Gambar 3. 11 Triplek MDF**

## 11. Lem setan

**Gambar 3.12 Lem Setan**

## 12. Kayu jati belanda

**Gambar 3.13 Kayu Jati Belanda**

## 13. Gergaji



## 14. Canva



Langkah-langkah pembuatan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif sebagai berikut :

1. Siapkan bahan dan alat

2. Mulailah dengan mengukur kayu tersebut dengan menggunakan penggaris Panjang dan meteran yang berukuran 70cm x 70cm untuk membentuk rangka persegi sebagai kerangka awal.



**Gambar 3.14**

**Gambar Pengukuran Kerangka Kayu *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

3. Rangka kayu media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif, dirangkai dan disambung menjadi satu sehingga membentuk kerangka persegi.



**Gambar 3.15**

**Gambar Kerangka Kayu Persegi Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

- Setelah itu, mengencangkan sambungan kerangka kayu dengan dipaku agar kerangka tersebut kokoh dan kuat.



**Gambar 3.16**

#### **Kerangka Kayu Yang Sudah Di Paku**

- Pada tahap ini, rangka kayu *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dirakit menjadi struktur kotak tiga dimensi yang kokoh dengan merekatkan sisi-sisi rangka menggunakan paku dan dibantu alat ukur seperti penggaris dan meteran.



**Gambar 3.17**

#### **Gambar Rangka Kayu *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Dirakit Menjadi Struktur Kotak Tiga Dimensi**

6. Lalu, Potonglah tripleks MDF media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif menggunakan gergaji sesuai ukuran 240 cm x 120 cm Pastikan pemotongan lurus dan presisi dengan bantuan penggaris untuk membentuk alas papan permainan yang rapi.



**Gambar 3.18**  
**Gambar Triplek MDF Yang Sudah Di Potong**

7. Setelah triplek MDF tersebut di potong, tutuplah sisi media *monraked* monopoli raksasa edukatif tersebut dengan menggunakan triplek yang dipasang pada sisi kiri, kanan, depan dan belakang kerangka



**Gambar 3.19**

**Gambar Pemasangan Triplek MDF Pada Kerangka Media**

8. Kemudian, bor dua lubang di tengah pintu untuk memasang handle pintu yang di pasang untuk laci pada bagian bawah media *monraked* monopoli raksasa edukatif sebagai tempat penyimpanan. Dan gunakan 2 buah engsel lalu psangkan di sisi atas pintu laci media *monraked* monopoli raksasa edukatif tersebut.



**Gambar 3.20**  
**Pemasangan Handle Pintu Dan Pemasangan Du Buah Engsel**

9. Setelah itu, pasang papan *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif yang telah dicetak pada bagian atas kotak rangka kayu. Tempelkan spanduk desain monopoli tersebut menggunakan lem kayu kuat agar menempel kencang dan tidak bergeser selama proses pembelajaran.



**Gambar 3.21**  
**Gambar Proses Pemasangan Spanduk Desain Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Pada Kotak Kayu Menggunakan Lem**

10. Lalu, Potong tepi spanduk media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dengan pisau cutter secara teliti dan mengikuti garis pinggir. Proses ini menjamin potongan spanduk rapi tanpa serabut dan menempel sempurna pada rangka kayu



**Gambar 3.22**

**Pemotongan Tepi Spanduk Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

6. Lapsi seluruh permukaan media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dengan vernish atau laminasi bening untuk perlindungan anti air dan goresan. Haluskan tepi dan sudut dengan amplas halus agar aman digunakan siswa SD selama pembelajaran. Keringkan sempurna media siap digunakan sebagai alat belajar interaktif yang awet.



**Gambar 3.23**

**Proses Tahap Finishing Akhir**

7. Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif telah selesai dibuat dengan sempurna. Rangka kayu kokoh, desain monopoli edukatif rapi, dan finishing siap digunakan.



**Gambar 3.24**  
**Tahap Penyelesaian Akhir**

#### 4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas V (C) SD Negeri 064966 Medan sebagai uji coba lapangan. Kemudian peneliti akan melakukan validasi untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik serta guru. Selama uji coba berlangsung. Peneliti juga mempersiapkan diri untuk mencatat tentang kekurangan dan dan kendala yang masih terjadi Ketika produk tersebut diimplementasikan. Selain itu, peneliti juga memberikan peserta didik dan guru berupa angket respon mengenai penggunaan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Pada Mata Pembelajaran IPAS. Apabila diperlukan maka peneliti akan melakukan revisi berdasarkan kendala dan saran dari guru maupun peserta didik. siapkan.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 064966 Medan yang berlokasi di Jl. Sehati No. 142, kelurahan Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara 20237. Melalui Observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 064966 Medan pada tanggal 20 Agustus 2025, diketahui bahwa siswa terlihat kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung yang di buktikan dengan tidak semua siswa merespon pertanyaan guru ketika siswa di berikan tugas. Karena Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran di kelas masih belum cukup variatif, sehingga keterlibatan dan keaktifan siswa belum optimal, meskipun guru telah menggunakan media pengajaran yang sederhana yaitu berupa media dari *Quiziz*, khususnya untuk pembelajaran IPAS materi tata surya. Penelitiann ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupamedia pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung peserta didik dalam belajar secara berkelompok. Disini peneliti menggunakan mode penelitian ADDIE yang dimana hanya sampai pada tahap pengembangan, dikarenakan fokusnya hanya untuk mengembangkan sebuah produk.

#### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)**

##### **4.1.1.1 Analisis Kebutuhan**

Berdasarkan hasil wawancara awal dan observasi dengan guru kelas V SD Negeri 064966 Medan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut masih sederhana karena sekolah belum sepenuhnya menyediakan fasilitas media pembelajaran inovatif berbasis media konkret untuk para guru di kelas. Siswa kelas V mengalami kejenuhan, kurang aktif, dan minim respons terhadap pertanyaan guru atau tugas, yang disebabkan oleh minimnya media pendukung. Guru merasa kesulitan karena sekolah belum menyediakan fasilitas media yang memadai, sehingga pembelajaran bergantung pada buku cetak atau platform digital sederhana seperti Quizizz.

Peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, siswa dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan kurangnya media pembelajaran di sekolah menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 064966 Medan, sehingga mereka cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara tampilan dan visual sekaligus melibatkan pendengaran dan aktivitas fisik siswa. Padahal, setiap siswa memiliki gaya belajar yang beragam, yaitu, visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, berdasarkan analisis tersebut, diperlukan medi

pembelajaran yang dapat mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut secara efektif.

Oleh karena itu, dikembangkan media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang dirancang dengan tampilan visual petak-petak *monraked* monopoli raksasa edukatif bernuansa merah dan bertema planet, serta dilengkapi kartu materi dan soal tentang tata surya untuk diskusi kelompok yang mendukung aspek auditori dan kinestetik, serta dadu dan pion karakter sebagai permainan pendukung asesmen yang melibatkan aktivitas fisik peserta didik.

#### **4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada pada rentang usia 10-11 tahun termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Dalam tahap ini, peserta didik belajar lebih efektif melalui benda nyata, representasi visual, dan aktivitas fisik yang melibatkan gerakan. Peserta didik pada usia ini masih mengalami hambatan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak tanpa bantuan media konkret yang memadai, oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih jelas, menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan di kelas V SD Negeri 064966 Medan ditemukan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda.

Namun, dalam proses pembelajaran sehari-hari, pemanfaatan media pembelajaran masih sangat terbatas dan minim. Guru cenderung

mengandalkan metode ceramah dan dibantu dengan media digital sederhana seperti Quiziz serta buku cetak yang sudah tersedia baik pada guru maupun siswa. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan, sulit fokus dalam waktu lama dan tingkat partisipasi belajar menjadi rendah, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam.

Siswa kelas V yang senang belajar melalui pengalaman nyata akan mendapat manfaat dari media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif. Media ini menyediakan petak-petak tata surya yang cerah dan menarik perhatian, memungkinkan diskusi seru antar teman tentang topik seperti rotasi, revolusi, serta ciri khas setiap planet, bermain sambil terlibat aktif saat menjalankan pion dan melempar dadu yang bergerak antar petak, serta menjawab kartu soal dan mengikuti intruksi kartu dana umum. Permainan *monraked* monopoli raksasa edukatif ini juga melatih kerja sama antar tim saat mengumpulkan kartu kompleks panet atau menghadapi rintangan seperti petak penjara dan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

#### **4.1.2 Tahap Desain (*Design*)**

##### **4.1.2.1 Pengumpulan Refrensi**

Pengumpulan refrensi dalam penelitian ini dilakukan melalui penelaahan berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan karya ilmiah yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media *monraked* monopoli raksasa edukatif. Salah satu media

yang menjadi focus kajian adalah media *monraked* monopoli raksasa edukatif, yaitu produk yang dikembangkan peneliti berdasarkan konsep permainan *monraked* monopoli raksasa edukatif. Media ini diperkaya dengan fitur edukatif khususnya seperti kartu materi (kartu dana umum, kartu kompleks, dan kartu soal (berisi soal), sehingga lebih fungsional, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kajian literatur mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan seperti media *monraked* monopoli raksasa edukatif berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Berbagai penelitian terdahulu membuktikan bahwa media *monraked* monopoli raksasa edukatif mampu membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif, meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar pada berbagai jenjang Pendidikan dasar.

Beberapa penelitian yang dilakukan (Nur Hafidzah, 2022). (Permatasari et al., 2024), (Sinta et al., 2025), (Eviyanti & Suyoto, 2025) menunjukkan bahwa media *monraked* monopoli raksasa edukatif memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Media tersebut tidak hanya dinilai layak digunakan berdasarkan penilaian ahli dan praktisi, tetapi juga memperoleh respons positif dari siswa serta mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan akademik lainnya.

Secara keseluruhan, hasil pengumpulan referensi ini memperlihatkan bahwa inovasi media *monraked* monopoli raksasa edukatif, merupakan Solusi yang efektif dan relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Oleh karena itu, kajian Pustaka ini menjadi landasan yang kuat bagi peneliti dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media *monraked* monopoli raksasa edukatif sebagai media pembelajaran inovatif dalam penelitian skripsi ini.

Sebagaimana dikemukakan oleh (Nur Hafidzah, 2022), dalam penelitian tentang media *monraked* monopoli raksasa edukatif, media *monraked* monopoli raksasa edukatif dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi tata surya. (Nur Hafidzah, 2022) menyatakan bahwa “media *monraked* monopoli raksasa edukatif mampu membantu siswa kelas V dalam memahami konsep materi secara lebih efektif karena penyajiannya bersifat interaktif, menarik, dan melibatkan keaktifan siswa secara langsung”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *monraked* monopoli raksasa edukatif memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi serta efektif meningkatkan ketuntasan belajar siswa.

#### **4.1.2.2 Pengkajian Materi**

Menurut (Saputra et al., 2024) tata surya merupakan suatu sistem yang tersusun atas berbagai benda langit seperti Matahari, planet, satelit, serta objek langit lainnya. Sistem tata surya dapat didefinisikan sebagai kumpulan benda-benda langit yang berpusat pada Matahari sebagai bintang

utama dan seluruh objek yang berada di bawah pengaruh gaya gravitasinya. Benda-benda langit tersebut meliputi delapan planet yang bergerak pada lintasan orbit berbentuk elips, satelit alami, komet, asteroid, dan meteoroid. Sistem tata surya berada di dalam Galaksi Bima Sakti, yaitu kumpulan besar yang terdiri atas banyak bintang. Bintang merupakan benda langit yang mampu memancarkan cahaya sendiri, sedangkan Matahari adalah bintang yang paling dekat dengan Bumi dalam galaksi tersebut.

Secara umum, tata surya merupakan sistem yang terdiri atas Matahari dan seluruh benda langit yang mengelilinginya. Planet-planet dalam tata surya bergerak mengitari Matahari sebagai pusat sistem akibat pengaruh gaya gravitasi. Seluruh benda astronomi tersebut tersusun secara teratur sehingga membentuk suatu sistem yang stabil dan terorganisasi dengan baik. Keteraturan tersebut menyebabkan setiap planet memiliki lintasan orbit masing-masing sehingga tidak saling bertabrakan.

Berdasarkan jaraknya terhadap Matahari, planet-planet dalam tata surya dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu planet dalam dan planet luar. Planet dalam adalah planet yang letaknya lebih dekat dengan Matahari, yaitu Merkurius, Venus, Bumi, dan Mars. Planet-planet ini umumnya memiliki ukuran lebih kecil, tetapi memiliki massa jenis yang lebih besar dibandingkan planet luar. Sementara itu, planet luar merupakan planet yang berada pada jarak lebih jauh dari Matahari dan umumnya berukuran lebih besar, namun memiliki massa jenis yang lebih kecil dibandingkan planet dalam (Saputra et al., 2024)

Beberapa anggota utama dalam tata surya antara lain sebagai berikut. Matahari merupakan benda langit terbesar dalam tata surya yang berfungsi sebagai pusat peredaran seluruh planet. Merkurius merupakan planet terkecil sekaligus planet yang paling dekat dengan Matahari. Venus adalah planet kedua terdekat dari Matahari dengan ukuran sedikit lebih kecil dari Bumi dan tidak memiliki satelit alami. Planet ini diselimuti oleh lapisan awan yang sangat tebal dan sering disebut sebagai bintang kejora. Bumi merupakan planet tempat berlangsungnya kehidupan yang memiliki atmosfer serta satu satelit alami, yaitu Bulan. Bumi melakukan revolusi mengelilingi Matahari selama sekitar  $365\frac{1}{4}$  hari dan berotasi selama kurang lebih 24 jam.

Selain itu, terdapat Jupiter yang merupakan planet terbesar dalam tata surya dengan jarak rata-rata sekitar 778,3 juta kilometer dari Matahari. Saturnus dikenal sebagai planet yang memiliki cincin serta banyak satelit alami, salah satunya Titan yang berukuran lebih besar daripada Bulan. Neptunus merupakan planet yang memiliki kondisi atmosfer yang ekstrem dengan angin dan badai yang sangat kuat.

Selain planet, terdapat pula beberapa benda langit lain yang menjadi bagian dari tata surya. Asteroid merupakan benda langit berukuran relatif kecil yang mengelilingi Matahari dan sebagian besar berada pada sabuk asteroid yang terletak di antara orbit Mars dan Jupiter. Jumlah asteroid yang telah diketahui mencapai ribuan objek. Meteorit merupakan benda langit yang ukurannya lebih kecil dibandingkan asteroid dan dapat jatuh ke

permukaan Bumi. Komet adalah benda langit yang tersusun dari debu dan es yang membeku, memiliki orbit berbentuk lonjong, serta dapat menghasilkan ekor ketika mendekati Matahari. Selain itu, terdapat satelit yang merupakan benda langit yang bergerak mengelilingi planet pada lintasan tertentu akibat pengaruh gaya gravitasi. (Saputra et al., 2024)

#### 4.1.2.3 Pembuatan Modul Ajar

Pembuatan modul ajar dalam penelitian ini dilakukan sebagai Upaya untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur, sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### 4.1.2.4 Pembuatan Instrumen

Adapun instrumen penilaian penelitian media pembelajaran ini adalah angket kelayakan produk yang diujikan kepada ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, guru dan peserta didik.

#### 4.1.2.5 Perancangan Produk

Perancangan media *monraked* monopoli raksasa edukatif ini dimulai dengan perancangan desain



**Gambar 4.1** Desain gambar dari *monraked* monopoli raksasa edukatif yaitu berukuran 29.7 cm x 29.7 cm

Setelah proses merancang produk selesai dengan membuat desain dan pola *monraked* monopoli raksasa edukatif, Langkah berikutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membuat media tersebut. Dalam penelitian ini, bahan-bahan utama yang digunakan oleh peneliti antara lain Triplek MDF dan kayu jati belanda, palu, paku (ukuran 2,5 inchi dan 1 inchi), pisau curtter, meteran, penggaris panjang, mesin bor Listrik, handle lemari, engsel ukuran 8 cm, lem setan, gergaji dan canva pro sebagai dasar pembuatan media *monraked* monopoli raksasa edukatif.



**Gambar 4.2 Kerangka Kayu Persegi Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif**

Langkah selanjutnya Mulailah dengan mengukur kayu tersebut dengan menggunakan penggaris Panjang dan meteran yang berukuran 70 cm x 70cm setelah diukur potonglah kayu tersebut sesuai dengan kerangka gambar 4.2 untuk membentuk rangka persegi sebagai kerangka awal, Lalu, Potonglah tripleks MDF media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif menggunakan gergaji sesuai ukuran 240cm x 120cm Pastikan pemotongan lurus dan presisi dengan bantuan penggaris untuk membentuk alas papan permainan yang rapi, Setelah triplek MDF tersebut

di potong, tutuplah sisi media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif tersebut dengan menggunakan triplek yang dipasang pada sisi kiri, kanan, depan dan belakang kerangka seperti ini :



**Gambar 4.3 Hasil Awal**

Kemudian, bor dua lubang di tengah pintu untuk memasang handle pintu yang di pasang untuk laci pada bagian bawah media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif sebagai tempat penyimpanan. Dan gunakan 2 buah engsel lalu psangkan di sisi atas pintu laci media *monraked* monopoli raksasa edukatif tersebut. Seperti ini:



**Gambar 4.4 bagian bawah media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif berupa lemari/laci penyimpanan yang dilengkapi handle pintu dan engsel di bagian atas**

Setelah itu, pasang papan *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif yang telah dicetak pada bagian atas kotak rangka kayu. Tempelkan spanduk desain monopoli tersebut menggunakan lem kayu kuat agar menempel kencang dan tidak bergeser selama proses pembelajaran. seperti ini :



**Gambar 4.5 Proses Pemasangan Spanduk Desain Monraked Monopoli**

#### **Raksasa Edukatif Pada Kotak Kayu Menggunakan Lem**

Lalu, Potong tepi spanduk media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dengan pisau cutter secara teliti dan mengikuti garis pinggir. Proses ini menjamin potongan spanduk rapi tanpa serabut dan menempel sempurna pada rangka kayu, seperti ini :



**Gambar 4.6 Pemotongan Tepi Spanduk Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Lapisi seluruh permukaan media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dengan vernish atau laminasi bening untuk perlindungan anti air dan goresan. Haluskan tepi dan sudut dengan amplas halus agar aman digunakan siswa SD selama pembelajaran. Keringkan sempurna media siap digunakan sebagai alat belajar interaktif yang awet.



**Gambar 4.7**  
**Proses Tahap Finishing Akhir**

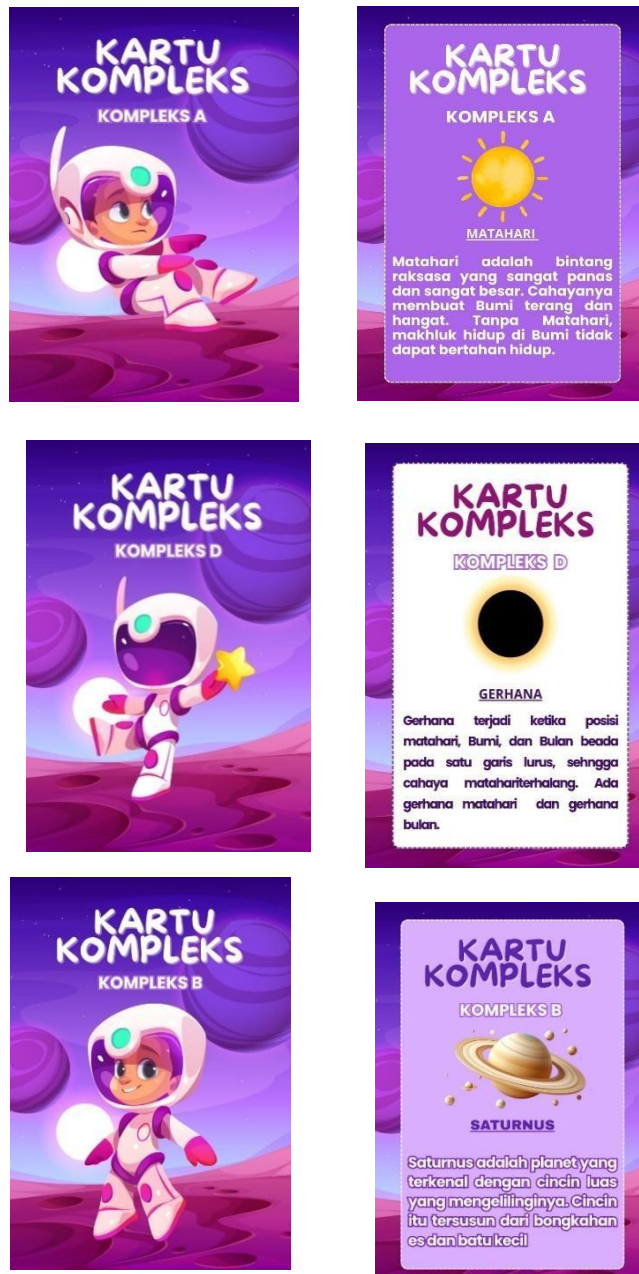
Terakhir Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif telah selesai dibuat dengan sempurna. Rangka kayu kokoh, desain monopoli edukatif rapi, dan finishing siap digunakan.



**Gambar 4.8 Tahap Penyelesaian Akhir**



Gambar 4.9 Desain Kartu Soal





Gambar 4.10 Desain Kartu Kompleks



Gambar 4.11 Desain Kartu Dana Umum



Gambar 4.12 Desain Kartu Materi



**Gambar 4.13 Pion *monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**



**Gambar 4.14 Hasil Dari Keseluruhan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

#### **4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan dengan melaksanakan uji kelayakan produk yaitu dengan validasi kepada ahli materi, media, dan Bahasa bahwa produk tersebut tepat dan layak digunakan. Selanjutnya juga dilakukan uji kepraktisan melalui uji coba kelompok kecil dalam proses pengembangan. Adapun Langkah-langkah yang dilalui dalam pengembangan media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatif yaitu sebagai Berikut :

#### 4.1.3.1 Validasi Ahli

Pada tahap ini, media *monraked* monopoli raksasa edukatif akan dilakukan validasi kepada validator yang sudah ahlinya. Validator tersebut terdiri dari tiga yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media dan ahli bahasa ini dilakukan oleh para dosen yang sesuai dengan ahli bidangnya dan validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas yang sudah ahlinya. Adapun yang menjadi validator ahli adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Validator Media Pembelajaran**

No	Nama Validator	Validasi
1.	Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd	Ahli Media
2.	Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd	Ahli Bahasa
3.	Rita Novita S.Pd	Ahli materi

##### 4.1.3.1.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang telah dikembangkan, khususnya dari aspek desain. Penilaian ini memastikan media yang telah dibuat tersebut sesuai indikator standar yang telah ditetapkan, serta memperoleh saran dan masukan sebagai penyempurnaan media. Validasi ahli media dilakukan oleh **Bapak Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.** Ringkasan hasil validasi ahli media *monraked* monopoli raksasa edukatif

#### 4.2 Hasil Dari Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor	Katagori
1.	Desain media pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan minat belajar	5	Sangat setuju
2.	Kombinasi warna yang digunakan dalam media serasi, proporsional, dan mendukung kenyamanan visual	5	Sangat setuju
3.	Tampilan isi media dirancang secara rapi, konsisten, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5	Sangat setuju
4.	Tata letak unsur-unsur dalam media tersusun secara harmonis dan seimbang	5	Sangat setuju
5.	Tata letak media menampilkan komponen secara lengkap dan tidak membingungkan pengguna	5	Sangat setuju
6.	Pengaturan tata letak media membantu dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap isi materi	5	Sangat setuju
7.	Tipografi yang digunakan jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	Sangat setuju
8.	Tipografi dan ilustrasi yang digunakan saling mendukung sehingga memudahkan pemahaman isi media	5	Sangat setuju
<b>Jumlah skor Hasil Penilaian (<math>\Sigma R</math>)</b>		40	<b>Sangat Valid</b>
<b>Jumlah Skor Maksimal (<math>N</math>)</b>		40	
<b>Persentase Skor Akhir</b>		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus :

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

p = 100% (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil penelitian media yang dilakukan oleh validator ahli media, yang dilakukan oleh validator ahli media diperoleh skor yaitu “100%” dengan kriteria “Sangat Valid”, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan. Kemudian terdapat saran dari ahli media untuk menambahkan petunjuk penggunaan media pada media *monraked* monopoli raksasa edukatif. Disini peneliti membuat petunjuk penggunaan dalam sebuah kertas terpisah.

#### 4.1.3.1.1 Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa pada media *monraked* monopoli raksasa edukatif yang bertujuan untuk menilai kesesuaian penggunaan Bahasa baku dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui proses validasi ini diharapkan Bahasa yang digunakan telah sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, mudah dipahami oleh peserta didik kelas V sekolah dasar, serta mengikuti kaidah kebahasaan yang berlaku. Selain itu, validasi ini juga bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari ahli Bahasa sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatif. Validasi Bahasa dilakukan oleh bapak **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.** Adapun ringkasan hasil validasi ahli Bahasa terhadap media *monraked* monopoli raksasa edukatif

**Tabel 4.3 Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Skor	Katagori
1.	Struktur kalimat yang digunakan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	Sangat Setuju
2.	Kalimat yang digunakan efektif, singkat, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	Sangat Setuju
3.	Istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	5	Sangat Setuju
4.	Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas dan mudah dipahami.	5	Sangat Setuju
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku (PUEBI).	5	Sangat Setuju
6.	Penulisan ejaan tepat dan konsisten di seluruh bagian media.	5	Sangat Setuju
7.	Penggunaan istilah konsisten dan tidak berubah-ubah maknanya	5	Sangat Setuju
8.	Simbol atau tanda yang digunakan tepat, jelas, dan tidak menimbulkan kesalahan penafsiran	5	Sangat Setuju
<b>Jumlah skor Hasil Penilaian (<math>\Sigma R</math>)</b>		40	Sangat Valid
<b>Jumlah Skor Maksimal (<math>N</math>)</b>		40	
<b>Persentase Skor Akhir</b>		100%	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus:

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$p = 100\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Bahasa media pembelajaran memperoleh skor “100%” dengan katagori ”sangat Valid”. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut dapat diinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembeajaran.

#### 4.1.3.1.3 Validasi Ahli Materi

**Tabel 4.4 Hasil Dari Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor	Katagori
1.	Media pembelajaran telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	5	Sangat Setuju
2.	Indikator pembelajaran yang disajikan dalam media sesuai dengan materi pembelajaran	5	Sangat Setuju
3.	Materi yang disajikan dalam media lengkap sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran.	5	Sangat Setuju
4.	Materi yang disajikan dalam media memiliki keluasan yang memadai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	5	Sangat Setuju
5.	Konsep-konsep yang disajikan dalam media benar secara keilmuan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.	5	Sangat Setuju
6.	Latihan soal yang disediakan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap	5	Sangat Setuju

	materi.		
7.	Isi media pembelajaran mendukung pengembangan keterampilan peserta didik sesuai dengan karakteristik materi.	5	Sangat Setuju
8.	Tampilan desain media pembelajaran didukung oleh penggunaan gambar yang sesuai dan relevan dengan materi.	4	Setuju
9	Isi media pembelajaran saling berkaitan dan berkesinambungan pada setiap kegiatan pembelajaran	4	Setuju
10	Penyajian materi dalam media pembelajaran disusun secara runtut dan sistematis sesuai alur konsep.	4	Setuju
11	Gambar yang digunakan tepat dan relevan serta mendukung pemahaman materi pembelajaran.	4	Setuju
12	Materi yang disajikan jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	Sangat Setuju
13	Isi atau konsep yang disajikan dalam media pembelajaran benar secara keilmuan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.	4	Setuju
14	Kegiatan pembelajaran dan soal-soal latihan disajikan dengan jelas dan sesuai dengan materi yang dipelajari.	5	Sangat Setuju
<b>Jumlah Skor Hasil Penilaian (<math>\Sigma R</math>)</b>		<b>65</b>	
<b>Jumlah Skor Maksimal (<math>N</math>)</b>		<b>70</b>	
<b>Persentase Skor Akhir</b>		<b>100%</b>	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus:

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{65}{70} \times 100\%$$

p = 92% (Sangat layak)

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator materi di peroleh skor yaitu "92%" dengan kriteria "sangat valid" dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa tersebut "layak" untuk digunakan.

#### **4.1.3.2 Uji Kepraktisan Guru Dan Kepraktisan Siswa**

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh validator, tahap selanjutnya adalah menguji tingkat kepraktisannya melalui respon guru dan siswa. Uji kepraktisan ini dilakukan dengan melibatkan guru kelas serta siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan

##### **4.1.3.2.1 Kepraktisan Guru**

Instrumen angket kepraktisan guru diiberikan setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan. Angket respons guru ini digunakan untuk mengetahui tngkat kepraktisan serta penerimaan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam penelitian pengembangan media *monraked* monopoli raksasa edukatif, angket tersebut bertujuan untuk mengumpulkan penilaian guru sebagai pengguna langsung mengenai kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan, kesesuaian media dengan materi dan tujuan pembelajaran, efesiensi waktu dalam penggunaannya, serta kemudahan penerapan media di dlam proses pembelajaran dikelas.

**Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru**

<b>No</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Katagori</b>
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan.	5	Sangat Setuju
2.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	Sangat Setuju
3.	Desain papan monopoli menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.	5	Sangat Setuju
4.	Jenis huruf dan ukuran tulisan tepat serta mudah dibaca oleh peserta didik.	4	Setuju
5.	Komposisi warna yang digunakan menarik, serasi, dan tidak mengganggu kenyamanan visual.	5	Sangat Setuju
6.	Penyajian materi dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.	5	Sangat Setuju
7.	Penyajian materi dalam media menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik.	5	Sangat Setuju
8.	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.	5	Sangat Setuju
9	Gambar yang disajikan sesuai dan berhubungan dengan materi pembelajaran.	5	Sangat Setuju
10	Kalimat yang digunakan dalam media jelas dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	Sangat Setuju
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	5	Sangat Setuju
12	Media pembelajaran menggunakan bahasa baku sesuai kaidah bahasa Indonesia.	5	Sangat Setuju
<b>Jumlah Skor Hasil Penilaian (<math>\Sigma R</math>)</b>		<b>59</b>	<b>Sangat Praktis</b>

<b>Jumlah Skor Maksimal (N)</b>	<b>60</b>	
<b>Persentase Skor Akhir</b>	<b>98%</b>	

Dari data yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan dari rumus:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$p = 98\% \text{ (Sangat praktis)}$$

Berdasarkan hasil penelian kepraktisan media yang dilakukan oleh guru kelas diperoleh skor yaitu “98%” dengan kriteria “sangat praktis” dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatid tersebut “layak” untuk digunakan.

#### 4.1.3.2.2 Kepraktisan Siswa

Instrumen angket kepraktisan ini diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatif. Instrument tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan tanggapan siswa sebagai pengguna. Angket kepraktisan disusun dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang meliputi beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan tingkat ketertarikan, kejelasan penyajian materi, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran. hasil analisis uji coba kepraktisan media

pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatif berdasarkan respons siswa kemudian disajikan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.6 Rekapitan Hasil Kepraktisan Siswa**

No	Nama Siswa	Penelitian													Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	Patra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	64	98%
2.	Fadilah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
3.	Rara	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	57	87%
4.	vember	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	58	89%
5.	Albert	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	58	89%
6.	Angel	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
7.	Enos	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	55	84%
8.	Daffa	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	57	87%
9.	Erlima	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	62	95%
10.	Ruslin	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	60	92%
11.	Ruth	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	58	89%
12.	Fazriadia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
13.	Nanda	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	57	87%
14.	Luthfi	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	58	89%
15.	Raja	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	56	86%
16.	Kalisha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
17.	Ailsa	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	60	92%
18.	Iriil	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60	92%
19.	Nofilia	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	58	89%
20.	Nini	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	57	87%
21.	Renhat	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	58	89%
22.	Ririn	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	80%
23.	Amira	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	60	92%
24.	Arjuna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	80%
Jumlah skor Hasil Penilaian ( $\sum R$ )															1.417	<b>Sangat Praktis</b>
Jumlah Skor Maksimal ( $(N)$ )															1.430	
Persentase skor akhir															99%	

Dari data jumlah yang tertera diatas merupakan hasil perhitungan

data persen dengan rumus:

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{1.417}{1.430} \times 100 \%$$

$$p = 99\%$$

Berdasarkan hasil penelitian kepraktisan media yang dilakukan oleh siswa kelas V diperoleh skor yaitu “99%” dengan kriteria “sangat praktis” dapat ditarik Kesimpulan bahwa media pembelajaran *monraked* monopoli raksasa edukatif tersebut “Layak” untuk digunakan.

#### 4.1.4 Tahap Implemntasi (Implemantion)

Pada tahap ini, pelaksanaan pengembangan media *monraked* monopoli raksasa edukatif untuk pembelajaran IPAS di kelas V SD negeri 064966 Medan dilaksanakan pada 26 Februari 2026. Kegiatan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi 2 jam Pelajaran (2 x 35 menit), yaitu 7.30 – 09.30 wib. Materi yang disampaikan adalah tata surya. Proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tahapan modul ajar yang telah disusun sebelumnya, dengan mengintegrasikan media *monraked* monopoli raksasa edukatif sebagai sarana pembelajaran.

Pada kegiatan ini siswa memainkan permainan media *monraked* monopoli raksasa edukatif secara berkelompok. Siswa bergiliran melempar dadu dan berjalan pada papan monopoli berukuran besar yang berisi berbagai petak materi dan pertanyaan tentang tata surya. Melalui permainan *monraked* monopoli raksasa edukatif, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep tata surya.

#### 4.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R&D) yang bertujuan membuat media pembelajaran berupa *monraked* monopoli raksasa edukatif. Media ini dirancang agar dapat digunakan dengan mudah dan praktis dalam mengajar pada mata Pelajaran IPAS, terkhususnya pada materi tata surya untuk kelas V SD. Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, namun hanya sampai pada tahap pengembangan, oleh karena itu, penelitian ini lebih berfokus pada uji kelayakan dan kepraktisan dari produk yang telah dibuat.

Hasil penelitian ini dilihat berdasarkan permasalahan pembelajaran yang sudah dijelaskan di BAB I, yaitu sekolah belum sepenuhnya menyediakan fasilitas media pembelajaran inovatif berbasis media konkret untuk para guru di kelas. Siswa kelas V mengalami kejenuhan, kurang aktif, dan minim respons terhadap pertanyaan guru atau tugas, yang disebabkan oleh minimnya media pendukung. Guru merasa kesulitan karena sekolah belum menyediakan fasilitas media yang memadai, sehingga pembelajaran bergantung pada buku cetak atau platform digital sederhana seperti Quizizz.

#### **4.2.1 Kelayakan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Setelah melalui proses penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa media *monraked* monopoli raksasa edukatif dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi desain tampilan, kejelasan visual, kesesuaian materi tata

surya dengan tujuan pembelajaran, serta penggunaan Bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 064966 Medan.

Dilihat dari aspek media *monraked* monopoli raksasa edukatif dirancang dalam bentuk papanpermainan berukuran besar yang di lengkapi dengan petak-petak yang berilustrasi pada materi tata surya, kartu pertanyaan, kartu dana umum, kartu kompleks, kartu materi. Desain tersebut mampu menampilkan konsep pembelajaran secara menarik dan nteraktif sehingga membantu siswa memahami materi mealui kegiatan bermaian sambil belajar secara lebih nyata dan menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang masih lebih mudah memahami sesuatu melalui benda nyata dan kegiatan langsung, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang nyata dan menarik untuk membantu memahami konsep yang lebih abstrak seperti materi tata surya. penggunaan media *monraked* monopoli raksasa edukatif mmemungkinkan siswa belajar melaluiaktivitas langsung sehingga konsep yang di pelajari menjad lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan.

Dari segi materi, isi pembelajaran telah disesuaikan dengan komptensi dasar mata Pelajaran IPAS tentang tata surya yang mencakup pengertian tata surya, urutan planet, serta karakteristik masing-masing planet. Penyajian materi mealui permainan *monraked* monopoli raksasa edukatif membantu siswa menghungkan konsep yang terdapat dalam buku dengan aktivitas belajar yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari sisi bahasa, penggunaan kalimat yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami membuat siswa lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui kartu materi, soal, materi, dan kartu kompleks serta petunjuk permainan, dengan demikian, hasil penilaian menunjukkan bahwa media *monraked* monopoli raksasa edukatif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mampu mendukung proses belajar mata Pelajaran IPAS kelas V SD.

#### **4.2.2 Kepraktisan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif**

Selain memenuhi aspek kelayakan, media *monraked* monopoli raksasa edukatif juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan tanggapan dari guru dan siswa. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa juga memberikan respons yang positif karena media *monraked* monopoli raksasa edukatif menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa terlihat aktif dalam mengamati, berdiskusi serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi tata surya. Ketika media digunakan dalam pembelajaran.

Tingginya tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga efektif dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah. Hal ini juga memperkuat hasil penelitian di BAB I bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang konkret agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik dan

mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media konkret, guru juga lebih mudah menciptakan kegiatan belajar yang interaktif, sehingga pembelajaran tidak hanya bergantung pada buku cetak atau platform digital sederhana seperti Quizizz.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *monraked* monopoli raksasa edukatif untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan terdapat Kesimpulan sebagai Berikut:

1. Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan dengan materi Tata Surya menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 Tahapan yaitu: 1 analisis (*analyze*), 2 perancangan (*design*), pengembangan(*development*), 4.implementasi (*implementation*), 5 evaluasi (*evaluation*). Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan dan hanya uji coba skala kecil. Meskipun demikian Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V layak digunakan sebaga alat bantu dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga dapat membantu mengurangi kejenuhan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli media diketahui bahwa media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 064966 Medan mendapatkan penilaian “40” dengan persentase 100%, masuk pada katagori sangat valid dan

sangat layak. Penilaian ahli materi mendapatkan penilaian “40” dengan persentase 100%, dalam katagori sangat valid dan sangat layak. Sedangkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan penelaian “65” dengan persentase 92%, dengan katagori sangat valid dan sangat layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli tersebut, Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan dinyatakan memenuhi kreteria “Sangat Layak” untuk digunakan disekolah

3. Hasil kepraktisan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan berdasarkan respons guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sementara respons siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 99% dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil kepraktisan dan respon guru dan siswa tersebut, Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan dinyatakan memenuhi kreteria “Sangat Praktis” dan layak digunakan dalam proses pembeajaran.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan, sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, disarankan beberapa hal berikut ini:

1. Dalam proses pembelajaran disekolah, disarankan media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi ajar dikelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa.
2. Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif yang telah dikembangkan diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran tata surya, dengan penggunaan media ini, siswa dapat lebih mudah menyerap dan memahami materi pembeajaran yang disampaikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan *monraked* monopoli raksasa edukatif pada materi pembelajaran lain atau pada jenjang kelas yang berbeda, agar manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian hingga tahap implementasi dan evaluasi menyeluruh guna mengukur efektivitas media *monraked* monopoli raksasa edukatiif terhadap hasil beajar siswa dalam periode waktu lebih Panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas V SD Negeri 133/III Pondok Siguang*. 3, 325–331.
- Akbar, M. R., & Shandi, S. A. (2022). *Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis Dalam Pembelajaran Bahasa*. 11(2), 46–56.
- Amanda Chindy Rizki Sukronia<sup>1</sup>, Y. (2025). *Pemahaman Siswa Kelas III SD Terhadap Konsep Penjumlahan Dn Pengurangan Melalui Media Permainan Kartu Matematika*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Anita, F. D., Balkist, P. S., & Nurcahyono, N. A. (2022). *Kartu Uno Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP*. 06(01), 484–493.
- Annisa Mardatillah, Hadiyah Putri, Nadia, Nur Khalizah Tanjung, E. S. U. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 9(November), 98–105.
- Antovia, V. (2023). *Perancangan Karti Augmented Reality Simbol-Simbol Dalam Agama Budha*. 4–86.
- Aulia, R., Rizki, M. T., Syaikh, I., Siddik, A., & Belitung, B. (2021). *Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodat*. 1(2), 39–48.
- Bilqis, N., Jayanti, D., Robiyalloh, O., & Muzzammil, F. (2025). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di SDN 1 Pasirbatang*.
- Childina Rifka Amelia, Linda Zakiah, N. C. M. U. (2025). *Pengembangan Video Interaktif Berorientasi Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pan*. 10, 265–275.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dasar, S., Payakumbuh, N., & Barat, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Cari Kata Berbasis Android Untuk Menstimulasipemmbelajaran Hots*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 31–46. <https://doi.org/10.26811/Didaktika.V5i1.269>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dr. Shoffan Shoffa, S. D. (2023). *Media Pmebelajaran*.

- Emi, E. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn 03 Bengkayang Evani*. 2(8), 1354–1365.
- Erika Prisda Yunita , Prihatin Sulistyowati, Y. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu (Monopoli Keragaman Budaya) Muatan Pendidikan Pancasila Pada*. 13(3), 1–15. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Eviyanti, T. A., & Suyoto. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Keragaman Budaya Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sidosari Eviyanti1*,. 11(September).
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fahrin Nailatil Karomah, Ddk. (2024). *Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 15(2), 211–222.
- Fakhlipi, M. R., Purwoko, B., & Susarno, L. H. (2025). *Permasalahan-Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Dan Upaya Mengatasinya : Perspektif Filsafat Ilmu*. 8, 1211–1218.
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar*. 10.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (N.D.). *Media Pembelajaran*.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). *Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi Di Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 67–71.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD*. 31(1), 17–28.
- Hidayat, A. N. (2023). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum*. 8(1).
- Ilham Muhammad , Liza Murniviyanti, M. P. (2022). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. 4, 5054–5062.
- Jais, A. (2023). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Media Kompetensi Sumber Daya Alam Tahun Pelajaran 2022 / 2023 Pendahuluan Pencapaian Standar Kompetensi , Kompetensi Dasar Dan Indikator Pembelajar An Seringkali Diukur Dengan Tingkat Perolehan Nilai Siswa Berdasar*. 7(3), 586–599.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan*

*Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. 3(April), 15–23.*

- Larasati Nur Indah Prawesti, Adi Nugroho Susanto Putro, Mulyani Pratiwi, Erna Wardani, Siti Misaroh Ibrahim, M.Epid. Kiki Frinando Saragih, . Ija Srirahmawati, M.Pd. Mohammad Ali Mahmudi, S.Pd.I., M.Pd. Novelina Andriani Zega, S.Pd., M.Pd. Fatmawati, M. P. (N.D.). *Media PEMBELAJARAN*.
- Marfilinda, R., & Akhiyar, M. (2024). Studi Pustaka Penerapan Media Puzzle Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i4.1692>
- Mei, V. N., Zaharah, F., Husna, M., Sa, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). *How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat SD , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media. 3(2).*
- Nur Hafidzah, D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONRAKED ( MONOPOLI RAKSASA EDUKATIF ) PADA MATERI Program Studi Pendidikan Biologi , FTK , Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar , Indonesia PENDAHULUAN Pendidikan Adalah Hal Yang Sangat Penting Dalam Kehidupan Setiap. 10(1), 266–275.*
- Nurmalia, L., Emorad, A. I., & Lestari, C. A. (2022). *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “ Sumber Energi ” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI.*
- Pasaribu, F. S., Sipayung, R. F., Pinem, I., & Florentina, N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning ( Ctl ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Di Sd Negeri 066650 Medan Kota Tahun Pembelajaran 2023 / 2024. 2, 281–292.*
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Kelas V Sekolah Dasar. 10(April), 479–492.*
- Rachman, S. A., Mujtahidin, S., & Hardianti, F. (2023). *Insanta : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Pembuatan Media Alat Permaian Edukatif ( APE ) Bagi Guru PAUD Di Desa Sikur Barat. 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.61924/Insanta.V1i1.2>*
- Rapi, M., & Damayanti, E. (2023). *Penggunaan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. 15, 79–86. <https://doi.org/10.25134/Quagga.V15i1.5105>.Received*
- Ridwan, Novalita Fransisca Tungka. (N.D.). *Metode Penelitian.*
- Saputra, H., Khasanah, F. N., Apriana, W. I., & Kurniawati, W. (2024). *Pengembangan Konsep Sistem Tata Surya Di Tingkat Sekolah Dasar. 1(12), 548–555.*

- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia*. 18, 205–218.
- Seputar, J., Pendidikan, P., Taek, E., Bachri, B. S., Hadi, L., Susarno, S., & Deki, Y. L. (2024). *Sistem Pendidikan Nasional Dalam Kajian Filsafat*. 6(2).
- Siagian, D. T. Dan S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. 2(2), 187–200.
- Sihotang, N. (2022). *Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd*. 2(1), 60–67.
- Simamora, R. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian*. 83–88.
- Simatupang, D. A., & Anas, N. (2024). *Pengembangan Media Aquaca Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. 10(1), 376–385.
- Sinta, T., Rohmawati, M., Resa, E., Hidayah, S., Zulfa, H. M., & Pratiwi, I. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Pembelajaran Ipa Materi Panca Indera (Monopan) Mely*. 06(02).
- Sitepu, E. N. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/Ppd.V1i1.195>
- Syafitri Winda, H. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Abstrak*. 3335–3344.
- Syawaluddin, A. (N.D.). *MEDIA*.
- Triyana. (2022). *E-Monopoli (Elektronik Monopoli)*. 8–14.
- Valenta, P., Prastyaningtyas, E. W., & Irmayanti, E. (2025). *Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi Pada Siswa SMP Dharma Wanita Pare Kabupaten Kediri*. 1–11.
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran*. 4, 111–123.
- Zahra, D., Sabila, R., Dzaky, M., & Darmawan, P. (2024). *Cendikia Pendidikan*. 4(6).

## Lampiran 1 Modul Ajar

### MODUL AJAR

#### A. INFORMASI UMUM

Penyusun	Balqis Fakhirah
Nama Sekolah	SD Negeri 064966 Medan
Kelas / Fase / Semester	V / C / Ganjil
Mata Pelajaran	IPAS
Elemen	Tata surya
Alokasi Waktu	1 kali Pertemuan / 2JP ( 2 x 35 Menit )
Kompetensi Awal (Pengetahuan/ Keterampilan Prasyarat)	Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik mampu menjelaskan tentang tata surya dan benda-benda langit
Dimensi Profil Lulusan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keimanan Dan Ketakwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>2. Kewargaan</li> <li>3. Penalaran Kritis</li> <li>4. Kreatif</li> <li>5. Kolaboratif</li> <li>6. Kemandirian</li> <li>7. Komunikasi</li> </ol>
Model Pembelajaran	Model Pembelajaran PBL ( <i>Problem Based Learning</i> )
Sarana dan Prasarana	<p><b>Sumber belajar :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amalia Fitri, A. A. (2021). <i>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial</i>. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum Pembukuan Badan Penelitian dan Pengembangan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.</li> <li>2. Media pembelajaran             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Powerpoint</li> <li>2. <i>Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif</i></li> <li>3. Video Lagu Nasional dan Daerah Lagu Garuda Pancasila <a href="https://youtu.be/U6blcVRIPmU?si=sIXiTKqaPZxFt8nI">https://youtu.be/U6blcVRIPmU?si=sIXiTKqaPZxFt8nI</a> Lagu Ice Breaking “Bertepuk Tangan” <a href="https://youtu.be/_crHf5H_BTk?si=5FOVp-PpW6ucyWub">https://youtu.be/_crHf5H_BTk?si=5FOVp-PpW6ucyWub</a></li> </ol> </li> </ol>

	<p>4. Video tentang Tata Surya  <a href="https://youtu.be/wAr5DARC6rc?si=Y2TtFOWJuCPTHNP8">https://youtu.be/wAr5DARC6rc?si=Y2TtFOWJuCPTHNP8</a></p> <p><b>Sarana dan Prasarana</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Speaker</li> <li>2. Proyektor</li> <li>3. Laptop</li> </ol>
--	--

## B. KOMPONEN INTI

<p>Capaian Pembelajaran Elemen</p>	<p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian planet-planet tata surya menggunakan media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif dengan baik dan benar. <b>(C1-Pengetahuan)</b></li> <li>2. Peserta didik mampu Peserta didik mampu <b>menyebutkan</b> planet-planet dan benda-benda langit yang ada di tata surya dengan menggunakan media <i>monraked</i> monopoli rakasa edukatif dengan baik dan benar. <b>(C3-Aplikasi)</b></li> <li>3. Peserta didik mampu <b>menjawab</b> pertanyaan-pertanyaan tentang tata surya pada kartu soal yang telah disediakan di media <i>monraked</i> monopoli rakasa edukatif, <b>(C1-Pengetahuan)</b></li> <li>4. Peserta didik mampu <b>mengikuti instruksi</b> yang tercantum pada kartu dana umum yang telah disedakan di media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif dengan tepat <b>(C2-Memahami)</b>.</li> </ol>
<p>Pemahaman Bermakna</p>	<p>Pemahaman bermakna dalam mengenal konsep tata surya melalui media <i>Monraked</i> Monopoli Raksasa Edukatif merupakan proses pembelajaran IPAS yang melibatkan kemampuan peserta didik untuk memahami, mengidentifikasi, serta menghubungkan informasi tentang tata surya dengan pengalaman bermain. Melalui permainan <i>Monraked</i> Monopoli Raksasa Edukatif yang menampilkan gambar-gambar planet serta benda-benda langit lainnya, dan kartu-kartu informasi, peserta didik</p>

	<p>dapat lebih mudah menghubungkan nama planet dan nama-nama benda dilangit dengan ciri-cirinya serta memahami posisi dan perannya dalam tata surya. Pembelajaran melalui media <i>Monraked</i> Monopoli Raksasa Edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup karena konsep tata surya diajarkan secara menyenangkan dan menyatu dalam permainan. Peserta didik tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi langsung mengalami dan mengenal tata surya melalui interaksi, diskusi, dan aktivitas bermain yang menarik. Dengan begitu, pemahaman tentang tata surya muncul secara alami dan lebih mudah di ingat.</p>
Kerangka Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Praktik Pedagogis</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode Pembelajaran: diskusi, Tanya Jawab, Bermain Peran</li> <li>2. Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Mendalam</li> </ol> </li> <li>• <b>Kemitraan Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Antar peserta didik (<i>peer learning</i>) : kerja kelompok, saling menjelaskan cara kerja</li> <li>2. Peserta didik – guru: guru sebagai fasilitator permainan <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif</li> </ol> </li> <li>• <b>Lingkungan Belajar</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang kelas</li> <li>2. menyediakan media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif</li> <li>3. menggunakan YouTube untuk menyampaikan materi.</li> </ol> </li> <li>• <b>Pemanfaatan Digital</b> Video Pembelajaran dari YouTube <a href="https://youtu.be/wAr5DARC6rc?si=Y2TtFOWJuCPTHNP8">https://youtu.be/wAr5DARC6rc?si=Y2TtFOWJuCPTHNP8</a></li> </ul>
Pertanyaan Pemantik	<p><b><i>Mindful learning</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada Yang Masih Ingat Pembelajaran Kita Minggu Lalu?</li> <li>2. Apakah Kalian Tau Pengertian Tata Surya?</li> </ol> <p><b><i>Meaningful Learning</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengapa bumi disebut sebagai planet yang cocok untuk manusia?</li> </ol> <p><b><i>Joyful learning</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menurut kamu, siapa yang paling kuat di tata surya? matahari, bumi, atau bulan? Mengapa?</li> </ol>
Persiapan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat perangkat pembelajaran</li> <li>2. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan</li> </ol>

Pembelajaran	<p>digunakan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan alat tulis yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran dalam memainkan media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif.</li> <li>4. Guru mengkondisikan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.</li> <li>5. Menyiapkan media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif dan lainnya.</li> </ol>
--------------	---

### C. PENGALAMAN PEMBELAJARAN

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Guru	Alokasi Waktu
<b>A. Kegiatan Pendahuluan (<i>berkesadaran, bermakna, Joyful</i>)</b>		
Pembiasaan dan orientasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka mata pelajaran dengan mengucapkan salam (<b><i>Komunikasi, communication</i></b>)</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking “Bertepuk Tangan” (<b><i>Joyful</i></b>)</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik untuk berdo’a, dipimpin oleh perwakilan dari kelas. (<b><i>Keimanan Dan Ketakwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa</i></b>).</li> <li>4. Setelah berdoa dilanjutkan dengan menyanyikan lagu wajib nasional yaitu “Garuda Pancasila” (<b><i>Kewargaan</i></b>)</li> <li>5. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li> </ol>	15 menit
Apersesi dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. ada yang masih ingat pembelajaran kita minggu lalu?</li> </ol> <b><i>(Penalaran Kritis, Critical thinking)</i></b>                Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan dari guru tersebut. (<b><i>Penalaran Kritis, Critical thinking</i></b>)             </li> <li>2. Guru memberikan apresiasi terhadap peserta didik dan motivasi dalam belajar serta memberitahukan judul materi yang akan di sampaikan pada hari ini. (<b><i>Komunikasi, communication</i></b>)</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (<b><i>Komunikasi, communication</i></b>)</li> </ol>	

<b>B. Kegiatan Inti (<i>berkesadaran, memahami, mengaplikasi, merefleksi</i>)</b>		50 menit
Sintaks 1 : Orientasi Siswa Terhadap Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Apakah Kalian Tau tentang Pengertian Tata Surya?</li> <li>b) Mengapa bumi disebut sebagai planet yang cocok untuk manusia?</li> <li>c) Menurut kamu, siapa yang paling kuat di tata surya? matahari, bumi, atau bulan? Mengapa?</li> </ol> <p><b>(P3-Penalaran Kritis, Critical thinking)</b></p> </li> <li>2. Peserta didik mengamati video yang ditayangkan oleh guru terkait video tentang sistem tata surya. <b>(Critical thinking)</b>.</li> <li>3. Setelah menyimak video tersebut guru memberikan pertanyaan kepada murid :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebutkan urutan planet dalam tata surya! <b>(Critical thinking)</b>.</li> </ol> </li> <li>4. Guru menunjukan dan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini menggunakan Media <i>Monraked</i> Monopoli Raksasa Edukatif Tata Surya sebagai sarana pembelajaran di kelas <b>(pedagogical Knowledge)</b>.</li> <li>5. Guru menjelaskan bahwa setiap petak pada permainan <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif tersebut memuat planet dan benda langit lainnya yang memiliki penjelasan sederhana di tiap masing-masing petak <b>(pedagogical knowledge, communication)</b></li> </ol>	
Sintaks 2 : Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk membagi 3 kelompok , tiap kelompok terdiri dari 8 orang.</li> <li>2. Guru memberikan intruksi kepada peserta didik tentang kerja kelompok yang akan dilakukan untuk bermain media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif, guru menjelaskan bahwa media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif tersebut terdapat aturan yang telah ditentukan jadi cara melakukan kegiatan permainan ini peserta didik melempar dadu dan melangkah pada petak <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif yang telah disediakan, petak yang telah dsediakan terdiri dari 8 petak yaitu:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jika pemain berhenti di petak <b>“Kartu Komplek A,B,C,D”</b> pemain berhak</li> </ol> </li> </ol>	

	<p>mengambil kartu kompleks tersebut yang berisi informasi mengenai planet dan benda-benda langit. Kartu tersebut akan menjadi hak milik pemain.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Jika pemain berhenti di kompleks yang sudah ada pemiiknya, maka dikenakan denda dengan cara pengurangan poin 5.</li> <li>3. Jika pemain berhenti di Petak <b>“Penjara”</b> maka pemain tidak di perbolehkan mengikuti permainan selama 1 kali putaran pemain.</li> <li>4. Jika pemain berhenti di Petak <b>“Bebas Pertanyaan”</b> maka pemain berhak bertanya kepada kelompok lain jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab 1 pertanyaan maka pon mereka akan berkurang 5.</li> <li>5. Jika pemain berhenti di Petak <b>“30 Poin”</b> maka pemain akan mendapatkan 30 poin.</li> <li>6. Jika pemain berhenti di <b>”poin 70, 80, 60, 20”</b>, maka pemain akan mendapatkan poin yang berbeda-beda sesuai letak berhentinya pion.</li> <li>7. Jika pemain berhenti di Petak <b>“Kartu Soal”</b> maka pemaian akan mendapatkan “kartu soal” tersebut dan pemain menjawab pertanyaan pada kartu soal tersebut dan jika jawabannya benar maka akan mendapatkan penambahan poin 50 dan jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan maka pemain dikenakan pengurangan 20 poin.</li> <li>8. Jika pemain berhenti di Petak <b>”Kartu Dana Umum”</b> maka pemain akan mendapatkan tantangan dan mengikuti instruksi yang ada.</li> <li>9. Jika pemain berhenti di petak <b>“kartu materi”</b> maka pemaian akan mendapatkan kartu materi yang berkaitan dengan materi tata surya.</li> <li>10. Bagi kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak maka kelompok tersebut sebagai pemeangnya (<i>Komunikasi, communication</i>)</li> </ol>	
Sintaks 3 : membimbing peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mulai membimbing peserta didik secara berkelompok untuk memainkan media <i>monraked</i> monopoli raksasa edukatif tata surya sesuai aturan yang sudah dijelaskan. (<i>Critical thinking</i>).</li> </ol>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik juga diawasi oleh guru dalam melakukan permainan dengan menggunakan media <i>monraked monopoli raksasa edukatif</i> (<b><i>Critical thinking, collaboration</i></b>)</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi mengerjakan soal yang terdapat pada "kartu soal" dan mendiskusikan "kartu materi" (<b><i>collaboration</i></b>)</li> <li>4. Pada saat yang sama, guru melakukan penilaian kinerja, ketika peserta didik melakukan pekerjaan secara berkelompok. (<b><i>pedagogical knowledge</i></b>)</li> </ol>	
Sintaks 4 : mengembangkan dan menyajikan karya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka dari menggunakan media <i>monraked monopoli raksasa edukatif</i> . (<b><i>Penalaran Kritis, Komunikasi</i></b>)</li> <li>2. Peserta didik melakukan presentasi sesuai dengan urutan kelompok yang sudah diacak menggunakan "Picker Whell" bersama guru (<b><i>Critical thinking, collaboration</i></b>)</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang maju (<b><i>Critical thinking, collaboration</i></b>)</li> </ol>	
Sintaks 5 : menganalisis dan mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan mengevaluasi dan memberikan penguatan terhadap hasil presentasi kelompok (<b><i>Critical thinking, collaboration</i></b>)</li> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami tentang materi tata surya yang ada pada media <i>monraked monopoli raksasa edukatif</i>. (<b><i>Critical thinking, collaboration</i></b>)</li> </ol>	
<b>C. Kegiatan Penutup (Merefleksi)</b>		5 menit
Evaluasi dan rencana tindak lanjut	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini (<b><i>Penalaran Kritis, Critical thinking</i></b>)</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik melakukan ice breaking bertepuk tangan</li> <li>3. Guru memberikan refleksi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kalian pelajari hari ini ?</li> <li>b. Bagaimana perasaan kalian saat pembelajaran?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kalian suka saat pembelajaran? (<b><i>Komunikasi, communication</i></b>)</li> </ol> </li> </ol>	

	<p>c. Kegiatan apa yang paling kalian sukai saat pembelajaran? <i>(Komunikasi, communication)</i></p> <p>5. Guru menyampaikan informasi terkait pembelajaran pada pertemuan selanjutnya <i>(Komunikasi, communication)</i></p> <p>6. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam <i>(Keimanan Dan Ketakwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa)</i>.</p>	
--	---	--

#### D. ASESMEN

- a) Prosedur : Selama proses pembelajaran dan diluar pembelajaran
- b) Teknik ; Non Tes
- c) Bentuk : Observasi
- d) Instrumen : Lembar Sikap


Medan, 26 Februari 2026

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SD Negeri 064966 Medan




Dewi Ramayani S.Pd  
NIP. 198412202024 21 2011

Wali Kelas V-C



Musthofa Halim S.Pd  
NIP. 19950622 202321 1003

Penyusun



Balqis Fakhirah  
NPM. 2202090051

**ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED***  
**MONOPOLI RAKSASA EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA**  
**KELAS V SD NEGERI 064966 MEDAN OLEH AHLI MEDIA**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
Materi Pokok : Tata Surya  
Nama Validator : Salman Alparisi Efendi. S.Pd., M.Pd.  
Hari/ Tanggal : Selasa, 10 Februari 2026

Bapak/Ibu Yang Terhormat,

Saya memohon bantuan bapak/ibu sebagai validator ahli Media, *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 069466 Medan Jl. Sehati. Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Saya ucapkan terima kasih bapak\ibu atas kesediannya sebagai validator ahli media dengan mengisi angket validasi ini.

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

2. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam monraked monopoli raksasa edukatif, bapak/ibu dimohonkan untuk memberkan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

### B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Kelayakan kegrafikan</b>					
1.	Desain media pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan minat belajar.	√				
2.	Kombinasi warna yang digunakan dalam media serasi, proporsional, dan mendukung kenyamanan visual.	√				
3.	Tampilan isi media dirancang secara rapi, konsisten, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	√				
	<b>Kelayakan Bahasa</b>					
4.	Tata letak unsur-unsur dalam media tersusun secara harmonis dan seimbang	√				
5	Tata letak media menampilkan komponen secara lengkap dan tidak membingungkan pengguna.	√				
6.	Pengaturan tata letak media membantu dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap isi materi	√				

7.	Tipografi yang digunakan jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	√				
8.	Tipografi dan ilustrasi yang digunakan saling mendukung sehingga memudahkan pemahaman isi media	√				

### C. KESIMPULAN

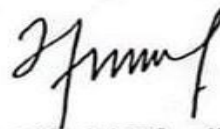
Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif pada materi tata surya

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

### Komentar dan Saran Oleh Bapak/ Ibu Validator

MOHON DIPERSIAPKAN PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA.

Medan,  
Valikdator Ahli Media



Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd.

### Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa

**ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED***  
**MONOPOLI RAKSASA EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA**  
**KELAS V SD NEGERI 064966 MEDAN OLEH AHLI BAHASA**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
 Materi Pokok : Tata Surya  
 Nama Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd  
 Hari/ Tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Bapak/Ibu yang terhormat,

Saya memohon bantuan bapak/ibu sebagai validator ahli Bahasa, *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 069466 Medan Jl. Sehati. Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ni ditujukan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang di kembangkan.

Saya ucapakan terima kasih bapak\ibu atas kesediannya sebagai Validator Ahli Bahasa dengan mengisi angket validasi ini.

#### **A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memeberikan skor sesuai dengan kesesuain dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

2. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam monraked monopoli raksasa edukatif, bapak/ibu dimohonkan untuk memberkan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

### B. ASPEK PENILAIAN BAHASA

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Lugas</b>					
1.	Struktur kalimat yang digunakan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna ganda.	√				
2.	Kalimat yang digunakan efektif, singkat, dan mudah dipahami oleh peserta didik.	√				
3.	Istilah yang digunakan baku dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	√				
	<b>Komunikatif</b>					
4	Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas dan mudah dipahami.	√				
	<b>Kaidah Bahasa</b>					
5	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku (PUEBI).	√				
	<b>Istilah Dan Simbol</b>					

6.	Penulisan ejaan tepat dan konsisten di seluruh bagian media.	√				
7.	Penggunaan istilah konsisten dan tidak berubah-ubah maknanya.	√				
8.	Simbol atau tanda yang digunakan tepat, jelas, dan tidak menimbulkan kesalahan penafsiran.	√				

### C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif pada materi tata surya

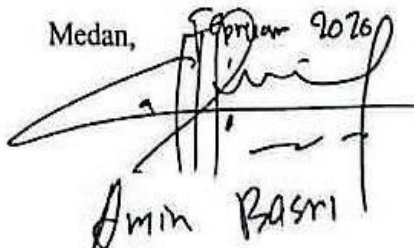
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

### Komentar dan Saran Oleh Bapak/ Ibu Validator

Layak digunakan dengan Revisi.

Medan,

Februari 2026

  
Amin Basri

**Lampiiiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi**

**ANGKET VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED***  
**MONOPOLI RAKSASA EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA**  
**KELAS V SD NEGERI 064966 MEDAN OLEH AHLI MATERI**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
Materi Pokok : Tata Surya  
Nama Validator : Rita Novita S.Pd  
Hari/ Tanggal : Sabtu, 07 Maret 2026

Bapak/Bu Yang Terhormat,

Saya memohon bantuan bapak/ibu sebagai validator ahli materi Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 069466 Medan Jl. Sehati. Tegal Rejo, Kec. Medan Perjuangan, Untuk mengisi angket yang sudah tersedia. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat bapak/ ibu sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Saya ucapakan terima kasih bapak\ibu atas kesediannya sebagai validator ahli materi dengan mengisi angket validasi ini.

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memeberikan skor sesuai dengan kesesuain dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

2. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam *monraked* monopoli raksasa edukatif, bapak/ibu dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

### B. Aspek Penilaian Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Materi</b>					
1.	Media pembelajaran telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	√				
2.	Indikator pembelajaran yang disajikan dalam media sesuai dengan materi pembelajaran	√				
3.	Materi yang disajikan dalam media lengkap sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran.	√				
4.	Materi yang disajikan dalam media memiliki keluasan yang memadai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	√				
5.	Konsep-konsep yang disajikan dalam media benar secara keilmuan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.	√				
6.	Latihan soal yang disediakan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman	√				

	peserta didik terhadap materi.					
7.	Isi media pembelajaran mendukung pengembangan keterampilan peserta didik sesuai dengan karakteristik materi.	√				
8.	Tampilan desain media pembelajaran didukung oleh penggunaan gambar yang sesuai dan relevan dengan materi.	√				
9.	Isi media pembelajaran saling berkaitan dan berkesinambungan pada setiap kegiatan pembelajaran.	√				
	<b>Penyajian</b>					
10	Penyajian materi dalam media pembelajaran disusun secara runtut dan sistematis sesuai alur konsep.	√				
11	Gambar yang digunakan tepat dan relevan serta mendukung pemahaman materi pembelajaran.	√				
12	Materi yang disajikan jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	√				
13.	Isi atau konsep yang disajikan dalam media pembelajaran benar secara keilmuan dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.	√				

14.	Kegiatan pembelajaran dan soal-soal latihan disajikan dengan jelas dan sesuai dengan materi yang dipelajari.	√				
-----	--	---	--	--	--	--

### C. KESIMPULAN

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif pada materi tata surya

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

**Komentar/saran perbaikan**

Medan, 07 Maret 2026

Validator Ahli Materi



RITA NOVITAS.Pd.

NIP:198311142005022001

**Lampiran 5 Lembar Angket Respon Guru**

**ANGKET KEPRAKTISANN RESPON GURU TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED* MONOPOLI RAKSASA  
EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SD NEGERI  
064966 MEDAN**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
Materi Pokok : Tata Surya  
Nama Guru : Musthofa Halim, S.Pd  
Hari/ Tanggal : Kamis, 26 Februari 2026

Bapak/ibu yang terhormat,

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memeberikan skor sesuai dengan kesesuain dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :  
5 = Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Kurang Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1= Sangat Tidak Setuju
2. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam monraked monopoli raksasa edukatif, bapak/ibu dimohonkan untuk memberkan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan

**B. ASPEK PENILAIAN MEDIA**

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Komponen Penyajian</b>					
1.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan.	√				
2.	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√				

	<b>Tampilan Desain</b>					
3	Desain papan monopoli menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.	√				
4	Jenis huruf dan ukuran tulisan tepat serta mudah dibaca oleh peserta didik.		√			
5	Komposisi warna yang digunakan menarik, serasi, dan tidak mengganggu kenyamanan visual.	√				
6	Penyajian materi dalam media mudah dipahami oleh peserta didik.	√				
7	Penyajian materi dalam media menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik.	√				
8	Media pembelajaran mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.	√				
9	Gambar yang disajikan sesuai dan berhubungan dengan materi pembelajaran.	√				
10	Kalimat yang digunakan dalam media jelas dan tidak menimbulkan makna ganda.	√				
11	Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	√				
12	Media pembelajaran menggunakan bahasa baku sesuai kaidah bahasa Indonesia.	√				

**B. KESIMPULAN**

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media *monraked* monopoli raksasa edukatif pada materi tata surya

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

**Komentar/saran perbaikan**

--

Medan, 26 Februari 2026

Guru



**Musthofa Halim, S.Pd**

**Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa**

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED* MONOPOLI RAKSASA  
EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SD NEGERI  
064966 MEDAN**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
Materi Pokok : Tata Surya  
Nama Peserta Didik : FADILAH ZAHRA  
Kelas : VC  
Hari/ Tanggal : Kamis / 26 - 02 - 2026  
Bapak/Ibu Yang Terhormat,

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

3. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam monraked monopoli raksasa edukatif, bapak/ibu dimohonkan untuk memberkan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

## B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Tampilan</b>					
1.	Desain media monopoli menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar.	√				
2.	Warna dan gambar pada media monopoli bagus dan enak dilihat.	√				
	<b>Tampilan Desain</b>					
3	Isi pada media monopoli menarik untuk dipelajari.	√				
4	Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca.	√				
5	Kombinasi warna pada media monopoli menarik dan serasi.	√				
6	Media monopoli mudah digunakan saat pembelajaran	√				
7	Bagian-bagian pada media monopoli mudah dipahami.	√				
8	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.	√				
9	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami.	√				
10	Materi pada media monopoli mudah dipahami.	√				

11	Soal-soal pada media monopoli mudah dipahami.	√				
12	Saya tertarik menggunakan media monopoli saat belajar.	√				
13	Media monopoli meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	√				

Medan, 26 Februari 2026

Siswa

~~Fadilom Zamro~~

Fadilom Zamro

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{65}{65} \times 100 \%$$

$$p = 100\%$$

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED* MONOPOLI RAKSASA  
EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SD NEGERI  
064966 MEDAN**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
Materi Pokok : Tata Surya  
Nama Peserta Didik : RUSLI  
Kelas : 5C  
Hari/ Tanggal : Kamis/26-02-2024

Bapak/Ibu Yang Terhormat,

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

6. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam *monraked* monopoli raksasa edukatif,

bapak/ibu dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

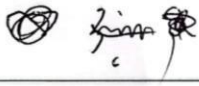
## B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Tampilan</b>					
1.	Desain media monopoli menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar.	√				
2.	Warna dan gambar pada media monopoli bagus dan enak dilihat.	√				
	<b>Tampilan Desain</b>					
3	Isi pada media monopoli menarik untuk dipelajari.		√			
4	Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca.	√				
5	Kombinasi warna pada media monopoli menarik dan serasi.		√			
6	Media monopoli mudah digunakan saat pembelajaran		√			
7	Bagian-bagian pada media monopoli mudah dipahami.	√				
8	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.	√				
9	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami.	√				
10	Materi pada media monopoli mudah dipahami.		√			
11	Soal-soal pada media monopoli mudah dipahami.		√			

12	Saya tertarik menggunakan media monopoli saat belajar.	√				
13	Media monopoli meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	√				

Medan, 26 Februari 2026

Siswa

  
\_\_\_\_\_

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{60}{65} \times 100 \%$$

$$p = 89\%$$

**ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA TERHADAP  
PENGEMBANGAN MEDIA *MONRAKED* MONOPOLI RAKSASA  
EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN SISWA KELAS V SD NEGERI  
064966 MEDAN**

Nama Penyusun : Balqis Fakhirah  
Materi Pokok : Tata Surya  
Nama Peserta Didik : ARJUNA  
Kelas : V C  
Hari/ Tanggal : Kamis / 26 - 02 - 2026  
Bapak/Ibu Yang Terhormat,

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

7. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

8. Apabila ada yang perlu ditambahkan atau diperbaiki terkait dengan materi yang ada dalam *monraked* monopoli raksasa edukatif,

bapak/ibu dimohonkan untuk memberikan saran dan masukan pada kolom yang telah disediakan.

## B. ASPEK PENILAIAN MEDIA

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
	<b>Tampilan</b>					
1.	Desain media monopoli menarik dan membuat saya tertarik untuk belajar.		√			
2.	Warna dan gambar pada media monopoli bagus dan enak dilihat.		√			
	<b>Tampilan Desain</b>					
3	Isi pada media monopoli menarik untuk dipelajari.		√			
4	Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca.		√			
5	Kombinasi warna pada media monopoli menarik dan serasi.		√			
6	Media monopoli mudah digunakan saat pembelajaran		√			
7	Bagian-bagian pada media monopoli mudah dipahami.		√			
8	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.		√			
9	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami.		√			

10	Materi pada media monopoli mudah dipahami.		√			
11	Soal-soal pada media monopoli mudah dipahami.		√			
12	Saya tertarik menggunakan media monopoli saat belajar.		√			
13	Media monopoli meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		√			

Medan, 26 Februari 2026

Siswa



$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

$$p = \frac{52}{65} \times 100 \%$$

$$p = 80\%$$

## Lampiran 7 Hasil Rekapitan Kepraktisan Siswa

No	Nama Siswa	Penelitian													Nilai	Persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	Patra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	64	98%
2.	Fadilah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
3.	Rara	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	57	87%
4.	vember	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	58	89%
5.	Albert	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	58	89%
6.	Angel	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
7.	Enos	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	55	84%
8.	Daffa	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	57	87%
9.	Erlima	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	62	95%
10.	Ruslin	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	60	92%
11.	Ruth	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	58	89%
12.	Fazriadia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
13.	Nanda	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	57	87%
14.	Luthfi	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	58	89%
15.	Raja	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	56	86%
16.	Kalisha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	100%
17.	Ailsa	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	60	92%
18.	Iriil	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	60	92%
19.	Nofilia	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	58	89%
20.	Nini	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	57	87%
21.	Renhat	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	58	89%
22.	Ririn	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	80%
23.	Amira	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	60	92%
24.	Arjuna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	80%
Jumlah skor Hasil Penilaian ( $\sum R$ )														1.417	<b>Sangat Praktis</b>	
Jumlah Skor Maksimal (( $N$ ))														1.430		
Persentase skor akhir														99%		

## Lampiran 8 Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas

### HASIL WAWANCARA

**Waktu wawancara : 10 Desember 2025**

**Lokasi wawancara : SD Negeri 064966 Medan**

**Narasumber : Musthofa Halim S.Pd**

Peneliti : Assalamu'alaikum Pak

Narasumber : wa'alaikumsalam

Peneliti : Baik, perkenalkan nama saya Balqis Fakhirah, prodi PGSD saya salah satu mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, tujuan saya datang ke kelas ini adalah untuk mewawancarai bapak. Apakah bapak bersedia?

Narasumber : iya, saya bersedia

Peneliti : Berapa jumlah siswa di kelas V yang bapak bimbing saat ini?

Narasumber : Jumlah siswa di kelas saya ada 24 orang, jumlah siswa laki-laki berjumlah 14 siswa dan siswi yang Perempuan berjumlah 10 siswa.

Peneliti : Kurikulum apa yang digunakan di kelas bapak saat ini?

Narasumber : Kami menggunakan Kurikulum Merdeka.

Peneliti : Berapa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di kelas ini pak?

Narasumber : KKM di kelas saya adalah 70.

Peneliti : Apa kendala yang sering bapak hadapi dalam proses belajar mengajar di kelas?

Narasumber : kendalanya, siswa terlihat kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung yang di buktikan dengan tidak semua siswa merespon pertanyaan guru ketika siswa di berikan tugas. Karena Media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran di kelas masih belum cukup variatif, dan sekolah juga masih belum menyediakan media sebagai alat bantu pembelajaran dikelas, sehingga keterlibatan dan keaktifan siswa belum optimal, meskipun guru telah menggunakan media pengajaran yang sederhana yaitu berupa media dari *Quiziz*

Peneliti : Bagaimana cara bapak mengatasi kendala tersebut?

Narasumber : ya saya mencoba menggunakan media yang saya buat berupa games dan saya juga membuat beberapa lkpd yang membuat siswa menjadi semangat buat belajar, saya juga sudah menggunakan media *quiziz* buat siswa tetapi masih ada beberapa respon siswa yang masih belum aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Peneliti : Menurut bapak, apakah ada perbedaan hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran dibandingkan tidak menggunakannya?

Narasumber : Tentu ada. Saat menggunakan media pembelajaran, siswa lebih antusias aktif dan mudah memahami

Peneliti : Baik pak, terimakasih atas waktu dan keteranganya ya pak

Narasumber : Sama-sama. Semoga hasil wawancara ini bermanfaat

**Lampiran 8 Dokumentasi Observasi Dan wawancara**

**Link Wawancara Bersama Guru kelas V SD Negeri 064966 Medan**

[https://drive.google.com/drive/folders/1rtzMnQw6nH1f\\_C3Fr3\\_5ziceU5LuR1bz](https://drive.google.com/drive/folders/1rtzMnQw6nH1f_C3Fr3_5ziceU5LuR1bz)

### Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Uji Coba Produk



## Lampiran 10 K1



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

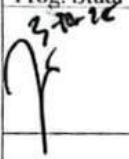

Nama Mahasiswa : Balqis Fakhirah

NPM : 2202090051

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,90

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan	7/10/2025 
	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pohon Kartu Terhadap Kemampuan Merangkai Huruf Siswa Kelas 1 SD Negeri 064966 Medan	
	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 064966 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 3 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



**Balqis Fakhirah**

2202090051

## Lampiran 11 K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 2

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

**"Pengembangan Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan"**


Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :  
 Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO-FIT

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 3 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

**Balqis Fakhirah**  
 Npm. 2202090051

## Lampiran 12 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2339/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :


Nama : **Balqis Fakhirah**  
 N P M : 2202090051  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengembangan Media Monraked Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.**

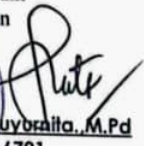
Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa aluwarsa tanggal : **07 Oktober 2026**


Medan, 15 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 07 Oktober 2025 M



Wassalam  
 Dekan







**Dra. Hj. Syamsuyornita, M.Pd**  
 NIDN. 0004066701




Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

### Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umou.ac.id> E-mail: [fkip@umou.ac.id](mailto:fkip@umou.ac.id)

---

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Senin, Tanggal 26 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Revisi / Perbaikan :

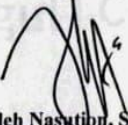
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan modul ajar
2.	Perbaikan penulisan
3.	Revisi Daftar Pustaka
4.	Revisi Bab II dan cover
5.	Revisi Kata pengantar
6.	Perbaikan Latar Belakang

Medan, \* Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

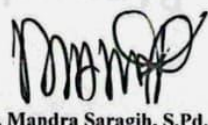
Diketahui

Ketua Program Studi




**Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**

Pembahas



**Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**

## Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

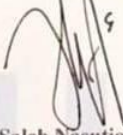
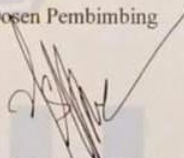
### PENGESAHAN PROPOSAL

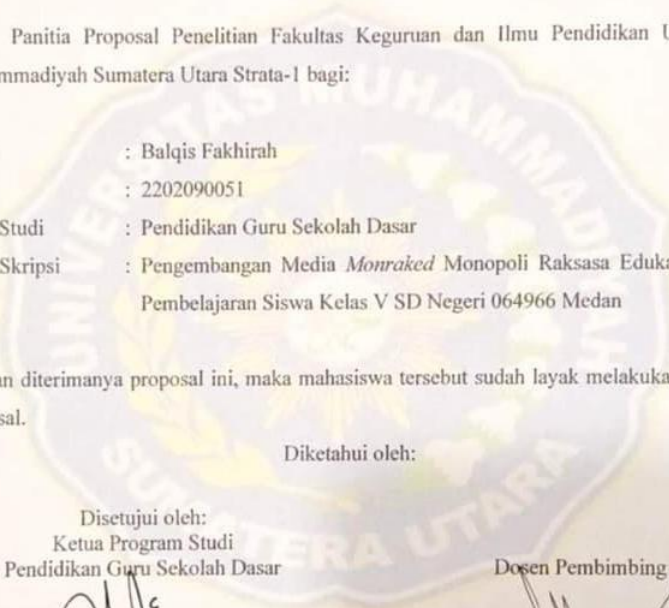
Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.


Diketahui oleh:

<p>Disetujui oleh:</p> <p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>  <p><b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Mawar Sari, S.Pd, M.Pd., Aifo Fit.</b></p>
--	---



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 15 Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal









**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

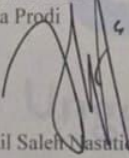
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

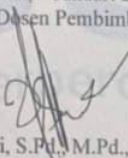
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
03 / 10 / 2025	Acc Judul	
09 / 11 / 2025	Revisi Bab Ij dan cover	
28 / 11 / 2025	Revisi langkah-langkah pembuatan media.	
08 / 12 / 2025	Revisi Daftar Pustaka	
28 / 12 / 2025	Revisi modul dan lampiran	
05 / 01 / 2026	Acc Seminar Proposal	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi




Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Januari 2026  
Dosen Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., Aifo Fit.

## Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)

**UMSU**  
Unggul, Cerdas, Berprestasi

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Senin, Tanggal 26 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan  
 Revisi / Perbaikan :


No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Modul ajar dan lampiran
2.	Revisi Bab 1 dan cover
3.	Revisi Daftar Pustaka
4.	Perbaikan Penulisan
5.	Perbaikan Latar belakang
6.	Perbaikan Kata pengantar

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.


Diketahui

Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**

Pembimbing



**Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit**

## Lampiran 17 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Pada hari Senin, Tanggal 26 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026


Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  <b>Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.</b>	Dosen Pembimbing  <b>Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.</b>
---	---

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi  
  
**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 18 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---


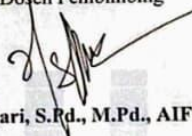
**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Senin, Tanggal 26 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :


Nama : Balqis Fakhirah  
 NPM : 2202090051  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:  
 Hasil Seminar Proposal  
 Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

<p>Dosen Pembahas</p>  <p><b>Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.</b></p>
---	--

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nugution, S.Pd, M.Pd.**

## Lampiran 19 Surat Pernyataan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkp@umsu.ac.id](mailto:fkp@umsu.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

**Balqis Fakhirah**

## Lampiran 20 Permohonan Riset

Medan, Januari 2026

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Bapak Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Bapak memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Bapak pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Monraked* Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**\*\*Penting!!\*\***



## Lampiran 22 Sekolah Yang Memberi Izin Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UPT SD NEGERI 064966**

Jalan Sehati No.142, Medan Perjuangan, Medan, Sumatera Utara 20237  
Pos-el [sekolahan47@gmail.com](mailto:sekolahan47@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

No: 422/44/SD66/II/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD  
NIP : 19821123 200502 2 004  
Pangkat/Gol : Pembina / IV-a  
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPT SD Negeri 064966

Menerangkan bahwa :

Nama : Balqis Fakhirah  
NPM : 2202090051  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : Pengembangan Media Monraket Monopoli Raksasa Edukatif Untuk Pembelajaran Siswa Kelas V SDN 064966 Medan

Benar telah melakukan Penelitian/Observasi pada hari Kamis 26 Februari 2026 dikelas V UPT SD Negeri 064966 Kecamatan Medan Perjuangan.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026  
Plt. Kepala UPT SD Negeri 064966



**DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD**  
NIP. 19821123 200502 2 004

## Lampiran 23 Hasil Turnitin

1774939651638\_SKRIPSI BALQIS FIX 2026 TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

**15%**  
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	1178 words — 4%
2	repository.uinsu.ac.id Internet	316 words — 1%
3	repository.radenfatah.ac.id Internet	222 words — 1%
4	repository.umnaw.ac.id Internet	199 words — 1%
5	etd.uinsyahada.ac.id Internet	151 words — 1%
6	repository.uin-suska.ac.id Internet	142 words — 1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet	113 words — < 1%
8	digilib.uinsby.ac.id Internet	101 words — < 1%
9	osut.ro Internet	99 words — < 1%
10	repo.undiksha.ac.id Internet	

## Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### Data Pribadi

Nama : BALQIS FAKHIRAH  
 NPM : 2202090051  
 Tempat/ Tgl Lahir : Gebang, 26 Desember 2004  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Warga Negara : Indonesia  
 Alamat : Jl. Karya Bakti Lingkungan I Sidomulyo  
 Kec. Stabat, Kab.Langkat  
 Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara  
 Email : [balqisfakhirah096@gmail.com](mailto:balqisfakhirah096@gmail.com)  
 No. Hp : 0895352849992



#### Nama Orang Tua

Ayah : Nanang Hadi Irawan, S.Sos.,M.Si  
 Ibu : Nila Eliani, S.Pd  
 Alamat : Jl. Karya bakti lingkungan I sidomulyo  
 Kec. Stabat, Kab.langkat

#### Pendidikan Formal

SD : SD Negeri 050660 Kwala Bingai Stabat  
 SMP : MTsN 3 Langkat  
 SMA : SMA Negeri I Stabat  
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, April 2026

**BALQS FAKHIRAH**