

**PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI *POP-UP* PADA MATERI  
KEBERAGAMAN SUKUDAN BUDAYA DI SUMATERA UTARA  
KELAS IV SDN 106161 LAUT DENDANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**ULFA ZAHRO BR SEMBIRING**

**NPM. 2202090240**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

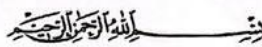


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ulfa Zahro Br Sembiring  
NPM : 2202090240  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli Pop-Up pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang

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

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

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd.

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**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ulfa Zahro Br Sembiring

NPM : 2202090240

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli *Pop-Up* pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang

Medan, 04 April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing


**UMSU**

**Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

  
Dra. Hj. Syamsuryurnita, M.Pd.

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



**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

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Ulfa Zahro Br Sembiring  
NPM : 2202090240  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli *Pop-Up* pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
28/02/2026	Perbaikan Abstrak	zf
04/03/2026	Perbaikan Bab IV Diagram	zf
09/03/2026	Perbaikan Bab V kesimpulan	zf
14/03/2026	Perbaikan font	zf
30/03/2026	Perbaikan lampiran.	zf
1/4/2026	Ati sidas	zf

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, 04 April 2026  
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**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 : Ulfa Zahro Br Sembiring  
NPM : 2202090240  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Monopoli *Pop-Up* pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Monopoli *Pop-Up* pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang**" 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 Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, 01 April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



**ULFA ZAHRO BR SEMBIRING**  
NPM. 2202090240

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

### **Ulfa Zahro Br Sembiring, 2202090240, “Pengembangan Media Monopoli *Pop-up* Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa monopoli *pop-up* yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket respon guru serta siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media monopoli *pop-up* memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,19% dari ahli materi, 100% dari ahli media, dan 97,50% dari ahli bahasa, yang keseluruhannya termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata 97,90%. Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian sebesar 100% dan siswa sebesar 96,99%, yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” dengan rata-rata 98,49%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media monopoli *pop-up* layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Monopoli *Pop-up*, Ilmu Pengetahuan Sosial

## KATA PENGANTAR

Assallam'mualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahrabbi'l'amin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Monopoli *Pop-up* Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang”**. Sholawat beriring salam tidak lupa pula penulis hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda **Ismail Sembiring** dan Ibunda tercinta **Diana Sebayang** yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta dan kasih sayang, memotivasi dan mendoakan serta berkorban untuk penulis baik secara moril maupun materil. Dan berkat jerih payah orang tua yang telah mendidik penulis dari kecil sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan sampai tahap penyusunan skripsi ini.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang tak henti-hentinya mendoakan dan mensupport penulis, sehingga penulis berada ditahap sekarang ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan.
9. **Pegawai dan Staff Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. **Ibu HJ. Maruba Siregar, S.Pd** selaku kepala sekolah di SDN 106161 Laut Dendang. **Ibu Nur Haizah S, S.Pd., Gr** selaku wali kelas IV serta seluruh tenaga pendidik di SDN 106161 Laut Dendang.
11. Terima kasih untuk semua keluarga yaitu Abang **Masri Sembiring, Kakak Fitriana Sembiring, dan Adek Nazla** yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada sahabat-sahabat penulis yaitu **Annisya Fitri, Riri Damayanti, Sherly Tiara Amanda, dan Wafiah Afridanur** yang tidak membiarkan penulis sendirian serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai selesai dan selalu mendoakan serta memberikan dukungan terbaiknya untuk penulis.
13. Terima kasih kepada **Tria Utami, Ridhani Janiarti Zendrato dan Juli Rambe** atas setiap waktu yang diluangkan serta memberikan dukungan motivasi untuk penulis.
14. Kepada rekan-rekan mahasiswa khususnya dari kelas E Pagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2022, Terimakasih atas dukungan

dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

15. Untuk diri peneliti **Ulfa Zahro Br Sembiring** terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang mampu mengendalikan diri serta tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah atau dalam proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak hingga saat ini. Terimakasih diriku semoga tetap rendah hati dan semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi-Nya, Aamiin.

Medan, 01 April 2026  
Penulis

Ulfa Zahro Br Sembiring  
NPM. 2202090240

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Spesifikasi Produk.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	9
2.1.2 Teori Perkembangan Kognitif Piaget.....	14
2.1.3 Media Pembelajaran.....	19
2.1.4 Media Monopoli sebagai Media Pembelajaran.....	23
2.1.5 Media <i>Pop-up</i> .....	27
2.1.6 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	31
2.2 Kerangka Konseptual.....	39
2.3 Hipotesis.....	40
2.3.1 Hipotesis Pengembangan.....	40
2.3.2 Hipotesis Kelayakan.....	40
2.3.3 Hipotesis Kepraktisan.....	41
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Tahapan Penelitian.....	43

3.2.1 Lokasi Penelitian.....	47
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	48
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	48
3.2.4 Analisis Data Penelitian .....	52
3.3 Rancangan Produk .....	56
3.3.1 Pengujian Internal .....	56
3.3.2 Pengujian Eksternal.....	57
3.4 Tahapan Pengembangan.....	58
3.4.1 Pembuatan Produk .....	58
3.4.2 Pengujian Lapangan .....	61
3.5 Jadwal Penelitian.....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	63
4.2 Pembahasan.....	76
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>142</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	39
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE .....	43
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Media, dan Bahasa.....	73
Gambar 4.2 Grafik Hasil Kepraktisan untuk Respon Guru dan Respon Siswa ....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Subjek Penelitian.....	48
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	51
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	52
Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	53
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	55
Tabel 3. 9 Waktu Penelitian.....	62
Tabel 4. 1 Rancangan Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	72
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Monopoli <i>Pop-up</i> .....	72
Tabel 4. 6 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	74
Tabel 4. 7 Hasil Angket Kepraktisan Siswa.....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Modul Ajar.....	88
Lampiran 2 Uraian Materi.....	97
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi .....	100
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	104
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	109
Lampiran 6 Lembar Kepraktisan Guru .....	113
Lampiran 7 Lembar Kepraktisan Siswa.....	117
Lampiran 8 Hasil Kepraktisan Seluruh Siswa Kelas IV .....	129
Lampiran 9 Permohonan Riset.....	130
Lampiran 10 Surat Balasan Riset.....	131
Lampiran 11 K1 .....	132
Lampiran 12 K2 .....	133
Lampiran 13 K3 .....	134
Lampiran 14 Lembar Wawancara .....	135
Lampiran 15 Lembar Dokumentasi .....	138

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman tentang kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan mampu mengenal keberagaman suku bangsa dan budaya Indonesia sejak dini sebagai dasar pembentukan sikap toleransi, saling menghargai, dan kebanggaan terhadap identitas budaya nasional. Hal ini menjadi semakin relevan bagi siswa yang hidup di wilayah dengan keragaman budaya yang tinggi, seperti Provinsi Sumatera Utara.

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, terdiri atas tujuh suku besar, yaitu Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Melayu, Nias, dan Pakpak. Keberagaman tersebut tercermin dalam perbedaan rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian, serta kuliner khas masing-masing suku. Oleh karena itu, materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara menjadi muatan penting dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar untuk menumbuhkan pemahaman budaya lokal sekaligus kesadaran kebinekaan nasional.

Namun, kondisi pembelajaran IPS di lapangan menunjukkan bahwa tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang pada tanggal 24 November 2025, sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi yang rendah selama pembelajaran IPS berlangsung. Hanya sekitar separuh dari jumlah siswa yang aktif mengajukan

atau menjawab pertanyaan, sementara sisanya cenderung pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan respons.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa pembelajaran belum didukung oleh media yang interaktif dan menarik. Media yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan sesekali gambar melalui proyektor. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat ciri khas budaya dari ketujuh suku di Sumatera Utara karena materi yang bersifat hafalan tidak divisualisasikan secara konkret dan menarik. Ketika ditanya mengenai perbedaan rumah adat atau alat musik tradisional antar suku, mayoritas siswa tidak dapat menjawab dengan tepat meskipun materi tersebut telah diajarkan sebelumnya. Akibatnya, guru harus mengulang penjelasan materi yang sama hingga tiga sampai empat kali karena siswa mudah lupa.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan bagi siswa. Salah satu penyebab utama adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan dominasi ceramah dan tanya jawab. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, dan sesekali gambar melalui proyektor, sehingga belum mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Materi keberagaman budaya yang bersifat hafalan dan kaya informasi juga menuntut adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

Secara teoretis, siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget, yaitu tahap di mana siswa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan objek-objek yang dapat dimanipulasi. Sejalan dengan itu, teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran IPS idealnya didukung oleh media pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif agar siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian Anggraini dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Malina dkk. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Penelitian Choirunnisa & Arini (2023) mengembangkan media permainan monopoli untuk pembelajaran IPS, sementara Ardhani dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Di sisi lain, penelitian Anindita & Wardani (2025) serta Kamal dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media dengan elemen *pop-up* mampu memberikan visualisasi yang menarik dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Meskipun demikian, berdasarkan penelusuran terhadap penelitian-penelitian tersebut, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan permainan monopoli dengan elemen *pop-up* visual timbul secara bersamaan, khususnya pada materi keberagaman suku dan budaya lokal Sumatera Utara untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media monopoli yang telah dikembangkan umumnya masih berupa papan permainan datar, sedangkan media *pop-up* lebih banyak disajikan dalam bentuk buku tanpa melibatkan unsur media interaktif.

Berdasarkan permasalahan dan peluang tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur permainan edukatif dan visualisasi konkret dalam satu media pembelajaran. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah pengembangan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara. Media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, membantu visualisasi budaya secara konkret, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Pengembangan media monopoli *pop-up* ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memiliki tahapan sistematis dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Monopoli *Pop-up* pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang**".

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS pada materi keberagaman suku dan budaya di kelas IV masih didominasi metode ceramah sehingga partisipasi aktif siswa relatif rendah.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS belum bersifat interaktif dan manipulatif sehingga kurang mendukung keterlibatan siswa secara aktif.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat ciri khas budaya dari berbagai suku di Sumatera Utara.
4. Materi keberagaman budaya yang bersifat informatif dan hafalan belum dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan visualisasi konkret untuk materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara.
6. Penelitian pengembangan media monopoli dengan elemen *pop-up* visual timbul pada materi keberagaman budaya lokal masih terbatas.

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang teridentifikasi dan keterbatasan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berfokus pada pengembangan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana untuk pembelajaran IPS.
2. Materi yang dikembangkan terbatas pada keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara yang meliputi tujuh suku besar, yaitu Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Melayu, Nias, dan Pakpak.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.
4. Penelitian dibatasi pada tahap pengembangan hingga uji kelayakan dan kepraktisan media, tanpa menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa.
5. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang dengan menggunakan model ADDIE?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara berdasarkan penilaian ahli dan pengguna?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara menggunakan model ADDIE.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana berdasarkan penilaian ahli dan pengguna.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media monopoli berbasis *pop-up* sederhana dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi dari media pembelajaran monopoli *pop-up* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa permainan monopoli edukatif yang dipadukan dengan elemen *pop-up* visual timbul sederhana.
2. Media dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara pada siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Konten media memuat informasi budaya tujuh suku besar di Sumatera Utara yang disajikan secara ringkas dan visual.
4. Media dapat digunakan secara berkelompok sehingga mendorong interaksi, kerja sama, dan keaktifan siswa.
5. Media dilengkapi dengan panduan penggunaan yang memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan permainan.
6. Media dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan, ketahanan, dan kesesuaian dengan karakteristik perkembangan siswa kelas IV.
7. Komponen media meliputi Box triplek ukuran 55 cm × 60 cm × 8 cm, Papan permainan dengan stiker *vinyl* berlaminasi, 4 bidak pemain (mewakili 4 kelompok), 2 buah dadu, Kartu pertanyaan (7 kategori suku), Kartu properti *pop-up* sederhana pada setiap petak suku, Buku panduan penggunaan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

###### **2.1.1.1 Pengertian Teori Konstruktivisme**

Konstruktivisme merupakan salah satu teori belajar yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Menurut Trianto (2024:74), konstruktivisme adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh subjek yang belajar, bukan diterima secara pasif dari lingkungannya. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan yang ada, tetapi merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.

Menurut Dahar (2012:96-97) teori konstruktivisme memahami belajar sebagai proses pembentukan pengetahuan oleh peserta didik itu sendiri, di mana peserta didik harus aktif selama kegiatan pembelajaran—aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Dalam proses ini, keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya (Suparno dalam Nerita dkk., 2023).

Menurut Slavin (2011:36-38) pandangan konstruktivis mengenai pembelajaran menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa dan masalah-masalah yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena

siswa dapat melihat hubungan antara apa yang dipelajari di sekolah dengan kehidupan nyata mereka. Dengan demikian, pembelajaran konstruktivisme tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi pada proses aktif siswa dalam mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman yang bermakna.

### **2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Konstruktivisme**

Pembelajaran berbasis konstruktivisme memiliki beberapa prinsip fundamental yang harus dipahami dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pratami (2024) prinsip pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran meliputi: (1) pengetahuan dibangun dan dikonstruksi oleh siswa; (2) siswa hanya dapat menerima pengetahuan dari guru dengan pemikiran aktif mereka sendiri; (3) siswa aktif dalam mengembangkan konsep yang lebih rinci, komprehensif, dan relevan; dan (4) guru berperan membangun kondisi yang memfasilitasi perkembangan siswa.

Menurut Saputra & Muqowim (2024) prinsip pembelajaran konstruktivisme adalah menekankan peran aktif siswa melalui struktur kognitif adaptif dan membantu mengorganisir melalui pengalaman siswa karena pengetahuan tidak diperoleh secara pasif. Dalam pandangan ini, belajar bukanlah sekadar menghafal, melainkan proses mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna. Hal ini sesuai dengan paradigma teori belajar konstruktivisme, yaitu guru memberikan dukungan, sementara peserta didik terlibat dalam proses aktif membangun pengetahuan.

Selain itu, pembelajaran konstruktivisme juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Menurut Salsabila & Muqowim (2024) konstruktivisme dan *Problem Based Learning* keduanya menekankan pentingnya interaksi sosial sebagai kunci pembelajaran efektif. Dengan berkolaborasi dan dialog, peserta didik dapat berbagi ide, mengklarifikasi pemahaman dan membangun pengetahuan baru (Fitri, 2020). Menurut Adhiyah (2023) prinsip paling umum dan esensial dari pembelajaran konstruktivisme adalah siswa memperoleh banyak pengetahuan tidak terbatas hanya di dalam kelas saja.

Model konstruktivisme lebih menekankan pada penerapan konsep *learning by doing*, yaitu siswa mempelajari sesuatu melalui kegiatan manual. Pembelajaran akan lebih bermakna jika materi yang diberikan disajikan dengan berpusat pada siswa, di mana siswa tidak hanya duduk menerima penjelasan dari guru tetapi belajar secara aktif melalui media benda konkret yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuannya. Prinsip-prinsip ini menjadi landasan penting dalam merancang media pembelajaran yang efektif, khususnya media yang bersifat interaktif dan manipulatif seperti media monopoli *pop-up*.

### **2.1.1.3 Implikasi Teori Konstruktivisme terhadap Media Pembelajaran**

Teori konstruktivisme memiliki implikasi penting terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran. Menurut Rosita dkk. (2024), pendekatan konstruktivisme menekankan siswa aktif dalam belajar langsung dengan membentuk pengetahuan baru yang dikonstruksi dari makna dan pengetahuan yang

sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa untuk aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan objek pembelajaran, bukan sekadar menerima informasi secara pasif dari guru.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, teori konstruktivisme mengharuskan media dirancang dengan karakteristik yang mendukung proses konstruksi pengetahuan oleh siswa. Surahman & Fauziati (2021) menegaskan bahwa pembelajaran konstruktivisme menekankan penerapan konsep *learning by doing*, yaitu siswa mempelajari sesuatu melalui kegiatan aktif dengan bekerja melakukan sesuatu secara langsung. Implikasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran harus bersifat interaktif, manipulatif, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara aktif. Sejalan dengan itu, Nurfatimah (2019) menekankan bahwa media tidak boleh hanya bersifat informatif, tetapi harus memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang bermakna.

Sintya dkk. (2024) menambahkan bahwa teori belajar konstruktivis mendorong siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata, bukan sekadar menghafal fakta. Dalam konteks pembelajaran IPS di SD, teori konstruktivisme tetap menjadi pendekatan penting karena mampu membekali siswa dengan keterampilan yang berguna untuk memahami dan berkontribusi dalam kehidupan sosial mereka.

Berdasarkan prinsip-prinsip konstruktivisme tersebut, media pembelajaran yang sesuai harus memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki siswa; (2) menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar yang beragam; (3) mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi yang realistik dan relevan; (4) mengintegrasikan pembelajaran sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial; (5) memanfaatkan berbagai media yang mendukung proses konstruksi pengetahuan; dan (6) melibatkan siswa secara emosional dan sosial (Rosita dkk., 2024; Surahman & Fauziati, 2021).

Secara khusus, media pembelajaran yang bersifat konkret dan manipulatif sangat sesuai dengan prinsip konstruktivisme karena dapat: (1) memberikan pengalaman langsung kepada siswa; (2) menyajikan konsep yang abstrak menjadi konkret; (3) memungkinkan siswa untuk memanipulasi objek pembelajaran; (4) mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa; (5) memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna; dan (6) memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dengan kehidupan nyata siswa (Tri Cahyono dkk., 2024). Media pembelajaran yang bersifat manipulatif dan interaktif seperti monopoli *pop-up* sangat sesuai dengan karakteristik tersebut karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara dalam penelitian ini dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip konstruktivisme tersebut, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman mereka

sendiri tentang keberagaman budaya melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

## **2.1.2 Teori Perkembangan Kognitif Piaget**

### **2.1.2.1 Pengertian Teori Perkembangan Kognitif Piaget**

Teori perkembangan kognitif merupakan salah satu teori yang paling berpengaruh dalam bidang psikologi pendidikan dan perkembangan anak. Jean Piaget, seorang psikolog asal Swiss, mengembangkan teori ini berdasarkan penelitian mendalam tentang bagaimana anak-anak berpikir dan memahami dunia di sekitar mereka. Menurut Marinda (2020), perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

Teori Piaget mengenai perkembangan kognitif memberikan batasan kembali mengenai kecerdasan, pengetahuan dan relasi anak didik dengan lingkungannya. Kecerdasan merupakan proses berkesinambungan membentuk struktur yang diperlukan dalam interaksi berkelanjutan dengan lingkungan (Nainggolan & Daeli, 2021). Dalam pandangan ini, pengetahuan bukanlah sesuatu yang dapat langsung dipindahkan dari pikiran orang dewasa ke pikiran anak, melainkan harus dibangun secara aktif oleh anak itu sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Teori ini menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak, dan perkembangan kognitif bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, namun juga tentang mengembangkan atau membangun struktur mental (A. H. Susanto dkk., 2024).

Piaget mengidentifikasi empat tahap utama dalam perkembangan kognitif manusia yang terjadi secara bertahap dan berurutan: (1) tahap sensorimotor (0-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11 tahun ke atas). Setiap tahap memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari tahap lainnya. Siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret yang menjadi fokus dalam penelitian ini, karena tahap ini sangat relevan dengan pengembangan media pembelajaran yang bersifat konkret dan manipulatif seperti media monopoli *pop-up*.

#### **2.1.2.2 Karakteristik Tahap Operasional Konkret pada Siswa Kelas IV SD**

Siswa kelas IV SD berada pada rentang usia 9-10 tahun, yang termasuk dalam tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Pemahaman mendalam tentang karakteristik tahap ini sangat penting dalam merancang pembelajaran yang efektif di kelas IV SD. Menurut Ismail (2019), tahap operasional konkret berlangsung antara umur tujuh sampai sebelas tahun, di mana anak-anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis menggantikan pemikiran intuitif sejauh pemikiran dapat diterapkan ke dalam contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Tahap operasional ini hanya dapat menginterpretasikan objek-objek yang konkret, sehingga dalam pembelajaran akan dapat diterima jika sebuah objek ditampilkan dan disajikan secara konkret.

Pada tahap operasional konkret, pemahaman anak terhadap konsep spasial, sebab-akibat, pengelompokan, penalaran induktif dan deduktif, konservasi, serta konsep angka/matematik lebih baik dibandingkan anak pada tahap praoperasional

(S. M. Putri et al., 2023). Kemampuan anak sudah sampai pada pengelompokan jenis dan pengurutan objek secara benar dan sigap. Pada tahap ini, pemikiran anak sudah meningkat dan mampu berpikir ke sesuatu yang sifatnya konkret, serta secara pelan-pelan sifat egosentrisnya akan berkurang. Anak mulai memfungsikan akal untuk berpikir secara rasional dan objektif serta sudah dapat memecahkan suatu masalah secara logis (A. H. Susanto et al., 2024).

Beberapa karakteristik penting dari tahap operasional konkret yang relevan untuk pembelajaran di kelas IV SD antara lain:

- Kemampuan berpikir logis tentang objek konkret - Anak dapat melakukan operasi mental terhadap objek yang dapat dilihat dan dimanipulasi
- Kemampuan konservasi - Memahami konsep kekekalan bilangan, materi, panjang, luas, berat, dan volume (S. M. Putri et al., 2023)
- Kemampuan klasifikasi dan seriasi - Mampu mengelompokkan dan mengurutkan objek berdasarkan karakteristik tertentu
- Berkurangnya sifat egosentris - Mampu melihat perspektif orang lain
- Pemikiran reversibel - Dapat membalikkan proses pemikiran

Namun demikian, pemikir operasional konkret tidak dapat membayangkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu persamaan aljabar, yang terlalu abstrak untuk dipikirkan pada tahap perkembangan ini (Ismail, 2019). Oleh karena itu, pada usia 7-12 tahun, anak membutuhkan benda konkret untuk memahami hal baru. Jika tidak dibantu dengan penggunaan media, maka anak akan kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Imanulhaq &

Ichsan, 2022). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV memerlukan media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan dapat dimanipulasi, seperti media monopoli *pop-up* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

### **2.1.2.3 Implikasi Teori Piaget terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Teori perkembangan kognitif Piaget memiliki implikasi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam hal pemilihan metode, media, dan strategi pembelajaran. Menurut Yuyun Winingsih & Yunaini (2022), pembelajaran di sekolah dasar harus disesuaikan dengan tahapan usia perkembangan kognitif anak sesuai dengan implementasi teori perkembangan Jean Piaget. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa untuk aktif mengeksplorasi, memanipulasi objek, dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Guru harus memahami tahap perkembangan kognitif siswa dan menyesuaikan metode pembelajaran dengan tahap tersebut, termasuk memilih media pembelajaran yang variatif sesuai dengan tahapan usianya (Ilhami, 2022).

Beberapa implikasi praktis dari teori Piaget untuk pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada tahap operasional konkret meliputi:

1. Penggunaan media pembelajaran konkret dan *manipulative* - Media harus menyediakan pengalaman konkret yang memungkinkan siswa untuk

mengeksplorasi dan menemukan konsep secara langsung (Nuryati & Darsinah, 2021)

2. Pembelajaran aktif melalui eksplorasi langsung - Anak-anak usia sekolah dasar belajar melalui pengalaman langsung, manipulasi objek, dan interaksi sosial (Saputri dkk., 2025)
3. Penyesuaian materi dengan tahap perkembangan kognitif siswa - Materi pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik berpikir siswa pada tahap operasional konkret

Media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan tahap operasional konkret akan lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, karena siswa pada usia ini membutuhkan benda konkret untuk memahami hal baru (Saputri dkk., 2025). Penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret, manipulatif, dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, pengembangan media monopoli *pop-up* dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik tahap operasional konkret siswa kelas IV SD. Media monopoli *pop-up* menggabungkan elemen visual konkret melalui teknik *pop-up* sederhana yang dapat dimanipulasi siswa, sehingga sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran pada tahap operasional konkret. Media ini diharapkan dapat menyediakan pengalaman belajar yang konkret, manipulatif, interaktif, dan menyenangkan dalam mempelajari materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara.

## **2.1.3 Media Pembelajaran**

### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang berarti perantara atau pengantar (Pagarra dkk., 2022). Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran mencakup berbagai alat dan bahan yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan untuk menunjang penyampaian materi, informasi, atau ide kepada peserta didik secara lebih efisien dan menarik. Media pembelajaran dapat berupa elemen visual, audio, atau gabungan keduanya, seperti video, gambar, presentasi, maupun model fisik.

Menurut Daniyati dkk., (2023), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan itu, Rohim & Wardhani (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran, yaitu:

- Sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran
- Sebagai sumber belajar
- Sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar

- Sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna
- Sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan

Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperkuat pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta membantu dalam mengingat informasi yang telah disampaikan. Keberagaman media yang tersedia memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan proses pembelajaran secara lebih menarik dan inovatif, yang pada akhirnya mendukung peningkatan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

### **2.1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Narmi dkk. (2021), media pembelajaran memiliki fungsi ganda, yaitu:

#### 1) Bagi Guru:

- Memberikan pedoman dan kerangka sistematis dalam mengajar
- Memudahkan kendali terhadap materi pelajaran
- Meningkatkan kualitas dan efektivitas pengajaran

#### 2) Bagi Siswa:

- Meningkatkan motivasi dan variasi belajar
- Memberikan struktur materi yang memudahkan pemahaman
- Merangsang siswa untuk berfokus dan beranalisis

Safitri dkk. (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pengajaran, menginspirasi kreativitas siswa, dan merangsang daya pikir mereka secara holistik. Media pembelajaran yang dipilih dengan tepat dapat memfasilitasi proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berkesan.

Dengan demikian, keberadaan media pembelajaran sangat membantu baik guru maupun siswa dalam mencapai tujuan pendidikan dengan memberikan banyak manfaat, seperti menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar, memperdalam pemahaman materi, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan produktif.

### **2.1.3.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tertentu dalam proses belajar. Menurut Hs dkk. (2023), jenis media yang banyak digunakan dan terbukti berdampak positif terhadap pemahaman, hasil belajar, minat maupun fokus siswa di sekolah dasar adalah jenis media visual, multimedia, dan audio visual.

Tarusu & Wongkar (2024) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristiknya menjadi: (1) media visual yang menyampaikan informasi melalui gambar atau simbol visual seperti foto, diagram, peta, dan poster; (2) media audio yang hanya melibatkan indera pendengaran seperti radio atau alat

perekam suara; (3) media *audio-visual* yaitu kombinasi dari suara dan gambar seperti video pembelajaran; dan (4) multimedia yang merupakan integrasi dari berbagai elemen seperti teks, suara, dan visual dalam satu sistem.

Klasifikasi media pembelajaran juga dapat dibedakan berdasarkan kemampuannya dalam menyajikan pengalaman belajar kepada siswa. Menurut Nurfadhillah dkk. (2021), media dapat dikategorikan menjadi media yang memberikan pengalaman konkret dan media yang lebih bersifat abstrak. Media konkret seperti benda asli atau alat peraga manipulatif sangat sesuai untuk pembelajaran di sekolah dasar karena siswa pada usia ini masih berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan objek nyata untuk memahami konsep-konsep pembelajaran. Media visual manipulatif seperti media monopoli *pop-up* termasuk dalam kategori media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

#### **2.1.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Menurut Shabrina dkk. (2025), pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Dengan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mendukung keberagaman gaya belajar.

Beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran meliputi (Wulandari et al., 2023) dan (Dina et al., 2025):

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran - Media harus mendukung pencapaian tujuan instruksional yang telah ditetapkan
2. Karakteristik dan kebutuhan siswa - Media harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan gaya belajar siswa
3. Kepraktisan dan ketahanan - Media harus praktis, luwes digunakan, dan tahan lama
4. Kemampuan guru mengoperasikan - Guru harus mampu dan terampil menggunakan media yang dipilih
5. Ketersediaan dan biaya - Mempertimbangkan ketersediaan media dan biaya yang sesuai dengan anggaran

Dalam penelitian ini, pengembangan media monopoli *pop-up* dirancang dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran tersebut, sehingga media yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk siswa kelas IV SD.

#### **2.1.4 Media Monopoli sebagai Media Pembelajaran**

##### **2.1.4.1 Pengertian Media Monopoli**

Media monopoli merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan monopoli konvensional yang dikemas dengan muatan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Menurut Choirunnisa & Arini (2023), media monopoli adalah alat bantu yang dirancang untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik

untuk belajar dengan semangat tinggi, menjadikan pendidikan menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran monopoli pada dasarnya memanfaatkan konsep permainan papan yang telah dikenal luas oleh masyarakat. Ardhani dkk. (2021) menegaskan bahwa media monopoli adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan monopoli melibatkan aktivitas yang menyenangkan seperti melempar dadu, berjalan mengikuti papan permainan, dan menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa (Fadilah dkk., 2022).

Kurniawan (2020) menambahkan bahwa penggunaan media belajar monopoli dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media monopoli pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang dipelajari dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Dalam penelitian ini, media monopoli dikembangkan sebagai media pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **2.1.4.2 Karakteristik Media Monopoli**

Media monopoli memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya, baik dari segi komponen fisik maupun aspek pedagogis. Menurut Lestari dkk. (2021), komponen media permainan monopoli terdiri dari papan permainan, dadu, pion, bintang, dan kartu permainan yang

dirancang menggunakan aplikasi desain. Papan permainan monopoli umumnya berukuran antara 30 cm x 30 cm hingga 50 cm x 50 cm yang terbagi menjadi petak-petak sebagai rute permainan yang dilengkapi dengan visual materi pembelajaran. Media ini dirancang dengan pemilihan warna yang cerah untuk memberikan daya tarik visual agar peserta didik tertarik dan berpartisipasi secara aktif (Choirunnisa & Arini, 2023). Media monopoli juga dilengkapi dengan buku panduan dan materi pembelajaran yang memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan media tersebut (Ardhani dkk., 2021).

Karakteristik utama media monopoli terletak pada sifatnya yang interaktif dan kolaboratif. Media ini dirancang dengan memasukkan unsur-unsur edukatif sesuai dengan materi pembelajaran pada setiap komponen permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (Fadilah dkk., 2022). Media monopoli dapat dimainkan oleh 2 hingga 5 orang siswa secara berkelompok, di mana siswa melempar dadu, menggerakkan pion mengikuti papan permainan, dan menjawab pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada setiap petak yang disinggahi (Kurniawan, 2020). Dengan demikian, media monopoli memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran visual-manipulatif yang bersifat rekreatif, edukatif, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi siswa sekolah dasar.

### 2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

#### 1) Kelebihan Media Monopoli:

Media monopoli sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, antara lain:

- Meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa - Media monopoli berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar karena dirancang dengan komponen menarik yang menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya daerah (Putra dkk., 2020) dan (Rahmadani et al., 2023)
- Meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa - Aktivitas melempar dadu, menggerakkan pion, dan menjawab pertanyaan membuat siswa bersemangat mengikuti pembelajaran (Adillah & Minsih, 2022)
- Meningkatkan motivasi belajar - Desain warna cerah dan komponen menarik meningkatkan motivasi belajar dengan semangat tinggi (Choirunnisa & Arini, 2023)
- Mudah digunakan dan berkelanjutan - Media mudah digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan secara berkelanjutan selama satu semester (Ariya & Arini, 2021)
- Menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif - Media ini menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan mendorong pembelajaran aktif

#### 2) Kekurangan Media Monopoli:

Di sisi lain, media monopoli juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya:

- Keterbatasan penggunaan - Media hanya dapat digunakan secara langsung dalam proses belajar tatap muka, sehingga tidak dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh (Ariya & Arini, 2021)
- Keterbatasan cakupan materi - Media hanya dapat digunakan untuk melatih pemahaman konsep tentang satu materi saja (A. Susanto & Prastiwi, 2012)
- Membutuhkan waktu persiapan - Persiapan awal permainan membutuhkan waktu agak lama, seperti membagi komponen permainan kepada setiap pemain

Meskipun demikian, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diminimalkan dengan perencanaan dan pengelolaan pembelajaran yang baik oleh guru, sehingga media monopoli tetap efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

### **2.1.5 Media *Pop-up***

#### **2.1.5.1 Pengertian Media *Pop-up***

Media *pop-up* merupakan salah satu jenis media visual yang menampilkan elemen tiga dimensi (3D) dan memberikan efek kejutan saat dibuka atau digerakkan. Menurut Apriliani dkk (2020), *pop-up book* adalah buku yang memiliki halaman yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, yang menyajikan kejutan-kejutan setiap halamannya dibuka. Media ini menggunakan teknik melipat kertas (*paper engineering*) yang memberikan tampilan gambar menarik dan dapat ditegakkan serta mengandung unsur-unsur gambar, warna dan gerak yang akan meningkatkan daya imajinasi siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sinta & Syofyan (2020) menambahkan bahwa *pop-up book* memiliki daya tarik karena menyajikan hal-hal baru di setiap halamannya, sehingga dapat menimbulkan rasa takjub dan penasaran peserta didik. Media *pop-up book* memiliki manfaat dalam mengembangkan kreativitas anak, merangsang imajinasi dan menumbuhkan minat baca anak karena bentuk dan warna yang menarik perhatian untuk belajar.

Media *pop-up* mengkombinasikan unsur visual, taktil, dan interaktif yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Media *pop-up* dapat berupa *pop-up* sederhana maupun tiga dimensi (3D). *Pop-up* sederhana memberikan efek visual mendatar dengan elemen yang dapat dilipat atau dibuka, sedangkan *pop-up* 3D memberikan efek kedalaman dan volume. Seiring perkembangan teknologi, *pop-up book* juga mengalami transformasi ke dalam bentuk digital yang menawarkan alternatif media pembelajaran yang praktis dan mudah diakses (R. S. Y. Putri dkk., 2024). Penggunaan elemen *pop-up* pada media monopoli diharapkan mampu memberikan visualisasi budaya yang lebih konkret dan menarik bagi siswa.

#### **2.1.5.2 Jenis-jenis/ Teknik Media *Pop-up***

Media *pop-up* memiliki berbagai jenis teknik pembuatan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut (Sinta & Syofyan, 2020), jenis-jenis teknik *pop-up* meliputi:

- 1) *Transformation Pop-up* - Buku timbul yang dapat berubah bentuk ke dalam 3 dimensi sehingga terlihat nyata saat dibuka

- 2) *Tunnel Pop-up Book* - Menyerupai panggung kecil dengan gambar 3D yang menciptakan efek kedalaman
- 3) *Volvelles Pop-up* - Bentuk 3D dengan bagian yang dapat diputar atau bergerak memutar
- 4) *Movable Pop-up* - Bentuk 3D yang dapat bergerak dengan cara digeser atau dipindahkan, menciptakan interaksi langsung dengan pengguna
- 5) *Pull-Tabs* - Menggunakan *tab* atau bagian yang dapat ditarik untuk menggerakkan elemen *pop-up*
- 6) *Pop-Outs* - Gambar timbul muncul di bagian horizontal buku, memberikan efek visual yang dramatis saat halaman dibuka

Pemilihan teknik *pop-up* disesuaikan dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Media *pop-up* yang dirancang dengan teknik yang tepat dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

### **2.1.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-up***

#### 1. Kelebihan Media *Pop-up*:

Media *pop-up* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran. Menurut Apriliani dkk. (2020), media *pop-up book* dapat memberikan visualisasi yang lebih menarik dengan tampilan gambar yang memiliki dimensi dan dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.

Sinta & Syofyan (2020) menambahkan bahwa *pop-up book* merangsang imajinasi anak, menambah pengetahuan, mengembangkan berpikir kritis dan kreatif, serta menanamkan kesukaan anak terhadap membaca. Media ini juga memudahkan siswa dalam menerima materi, menarik perhatian menggunakan gambar dan warna yang ditampilkan, serta dapat menunjukkan fakta-fakta yang abstrak sehingga memperkuat kesan saat materi disampaikan.

Fauziah dkk (2025) membuktikan bahwa penggunaan *pop-up book* meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman konsep secara signifikan dalam pembelajaran IPA. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk visual tiga dimensi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 62 menjadi 79 dengan persentase ketuntasan mencapai 85%, membuktikan bahwa media *pop-up* efektif sebagai media pembelajaran visual yang kreatif dan edukatif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

## 2. Kekurangan Media *Pop-up*:

Di sisi lain, media *pop-up* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya:

- Proses pembuatan membutuhkan waktu dan biaya - Media *pop-up* membutuhkan waktu cukup lama dalam proses pembuatannya karena harus merancang dan menggunting dengan teliti, serta memerlukan biaya relatif tinggi karena membutuhkan bahan-bahan khusus seperti kertas tebal, lem khusus, dan alat potong presisi (Apriliani et al., 2020)

- Risiko kerusakan tinggi - Bagian-bagian yang bergerak atau timbul mudah rusak jika tidak dirawat dengan baik atau jika digunakan secara berulang-ulang oleh banyak peserta didik (Sinta & Syofyan, 2020)

Meskipun demikian, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diminimalkan dengan perencanaan yang matang, pemilihan bahan yang berkualitas, dan pengelolaan penggunaan media yang baik oleh guru. Media *pop-up* yang dibuat dengan cermat dan dirawat dengan baik dapat digunakan secara berulang dalam jangka waktu yang cukup lama, sehingga tetap efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

## **2.1.6 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

### **2.1.6.1 Pengertian IPS SD dalam Kurikulum Merdeka**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai konsep dari ilmu-ilmu sosial untuk kepentingan pembelajaran di tingkat pendidikan dasar. Menurut Hopeman dkk (2022), IPS adalah mata pelajaran yang membahas konsep-konsep sederhana dari ilmu geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan cabang ilmu sosial lainnya yang disederhanakan untuk dipelajari di sekolah dasar. Penyederhanaan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan kepada peserta didik sebagai warga masyarakat dan menjadi warga negara yang baik.

Dalam Kurikulum Merdeka, IPS di sekolah dasar menjadi mata pelajaran tersendiri yang terpisah dari pembelajaran tematik, berbeda dengan Kurikulum 2013 yang mengintegrasikan IPS dalam pembelajaran tematik terpadu

(Syafuruddin dkk., 2024). Pembelajaran IPS dirancang dengan lebih fleksibel dan menekankan pada pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berbasis pada pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan fase perkembangannya. Peserta didik diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat secara mandiri sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang aktivitas kehidupan manusia (Laili & Murni, 2021).

Materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara mencakup 7 suku besar (Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Melayu, Nias, dan Pakpak) dengan cakupan rumah adat, pakaian adat, alat musik, tarian, dan kuliner khas. Materi ini bersifat informatif dan memerlukan visualisasi konkret agar siswa kelas IV dapat memahaminya dengan baik.

#### **2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS SD dalam Kurikulum Merdeka**

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka memiliki dimensi yang luas dan komprehensif dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik. Menurut (Hopeman dkk., 2022), pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPS diarahkan untuk mengembangkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yang meliputi: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; (2) berkebinekaan global; (3)

bergotong royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif (Ibrahimi & Marvida, 2025). Khususnya dimensi berkebinekaan global sangat relevan dengan materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara.

Secara lebih spesifik, pembelajaran IPS bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Laili & Murni, 2021). Salah satu tujuan khusus adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelidiki aktivitas manusia, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. (Syafruddin dkk., 2024) menekankan bahwa pembelajaran IPS diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta memiliki sikap disiplin, tanggung jawab, komunikatif, kolaboratif, toleran, berempati, berwawasan multikultural, dan menghargai keunggulan lokal.

Menurut Ibrahimi & Marvida (2025), IPS memiliki fungsi strategis dalam memperkenalkan siswa pada realitas sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang ada di sekitarnya. IPS tidak hanya menyampaikan pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kesadaran sosial, empati, dan tanggung jawab sebagai warga negara. Melalui pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka, rasa cinta tanah air dapat dibangun dari pengenalan dan kebanggaan terhadap budaya lokal tempat siswa tumbuh, yang sejalan dengan dimensi berkebinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila.

### 2.1.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPS SD dalam Kurikulum Merdeka

Karakteristik pembelajaran IPS di sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka memiliki kekhasan yang membedakannya dengan kurikulum sebelumnya. Menurut Hopeman dkk (2022), pembelajaran IPS di SD harus menggunakan pendekatan konstruktivis yang sesuai dengan teori belajar abad 21, di mana pendidik dan peserta didik bersama-sama menerjemahkan dan membangun pengetahuan melalui proses aktif.

#### a. Pembelajaran Kontekstual dan Bermakna Berbasis Kearifan Lokal

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan lokal. Ibrahim & Marvida (2025) menekankan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS menjadi wujud implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual, diferensiasi, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kearifan lokal mencakup sistem pengetahuan, nilai, norma, dan praktik budaya yang berkembang dalam masyarakat tertentu dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Menurut Kasmawati dkk (2025), pembelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV harus dirancang agar siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung melalui berbagai multimedia seperti gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Pembelajaran yang bermakna akan terjadi saat peserta didik aktif, konstruktif, disengaja, kooperatif, dan bekerja pada tugas-tugas autentik. Media monopoli *pop-up* yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan salah

satu bentuk media interaktif yang menghadirkan konteks kearifan lokal Sumatera Utara.

b. Berpusat pada Siswa dengan Diferensiasi (*Student-Centered Learning*)

Kurikulum Merdeka mengadopsi prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memperhatikan keberagaman kebutuhan belajar (diferensiasi). Laili & Murni (2021) menegaskan bahwa pembelajaran mengalami pergeseran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Guru bukan lagi sebagai pusat proses pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang mengakomodasi keberagaman gaya belajar, minat, dan kesiapan belajar peserta didik. Menurut Hopeman dkk (2022), dalam teori konstruktivis, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memberikan pedoman dan menciptakan lingkungan yang sesuai bagi pelajar untuk sampai pada jawaban dan kesimpulannya sendiri melalui dialog berkesinambungan dan interaktif. Media monopoli *pop-up* mendukung pembelajaran *student-centered* karena melibatkan siswa secara aktif dalam permainan edukatif.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek dan Masalah

Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) sebagai pendekatan utama. Model *Problem Based Learning* sangat efektif untuk mengajarkan proses berpikir tingkat tinggi, membantu peserta didik memproses informasi yang telah dimilikinya, dan memotivasi peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya tentang dunia sosial (Laili & Murni, 2021). Pembelajaran juga dapat memanfaatkan *cooperative learning* yang meminta peserta didik

merefleksikan ide-ide dan mempraktikkan keterampilan melalui kerja tim, sejalan dengan karakteristik media monopoli yang dimainkan secara berkelompok.

#### d. Pengembangan Profil Pelajar Pancasila

Karakteristik utama Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya:

- Berkebinekaan Global - melalui pembelajaran keberagaman budaya seperti materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara
- Bergotong Royong - melalui aktivitas pembelajaran kooperatif dan kolaboratif
- Bernalar Kritis - melalui kegiatan pemecahan masalah sosial dan analisis fenomena masyarakat
- Kreatif - melalui *project-based learning* dan pembuatan produk kreatif berbasis budaya lokal

Ibrahimi & Marvida (2025) menegaskan bahwa nilai-nilai seperti gotong royong, kearifan dalam pengelolaan alam, dan penghargaan terhadap perbedaan merupakan bagian tak terpisahkan dari kearifan lokal yang mampu membentuk karakter nasionalisme dan cinta tanah air sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

e. Pembelajaran Berbasis Keberagaman Budaya Lokal

Untuk materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara pada kelas IV, karakteristik pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka harus mencerminkan konteks lokal dengan prinsip-prinsip sebagai berikut:

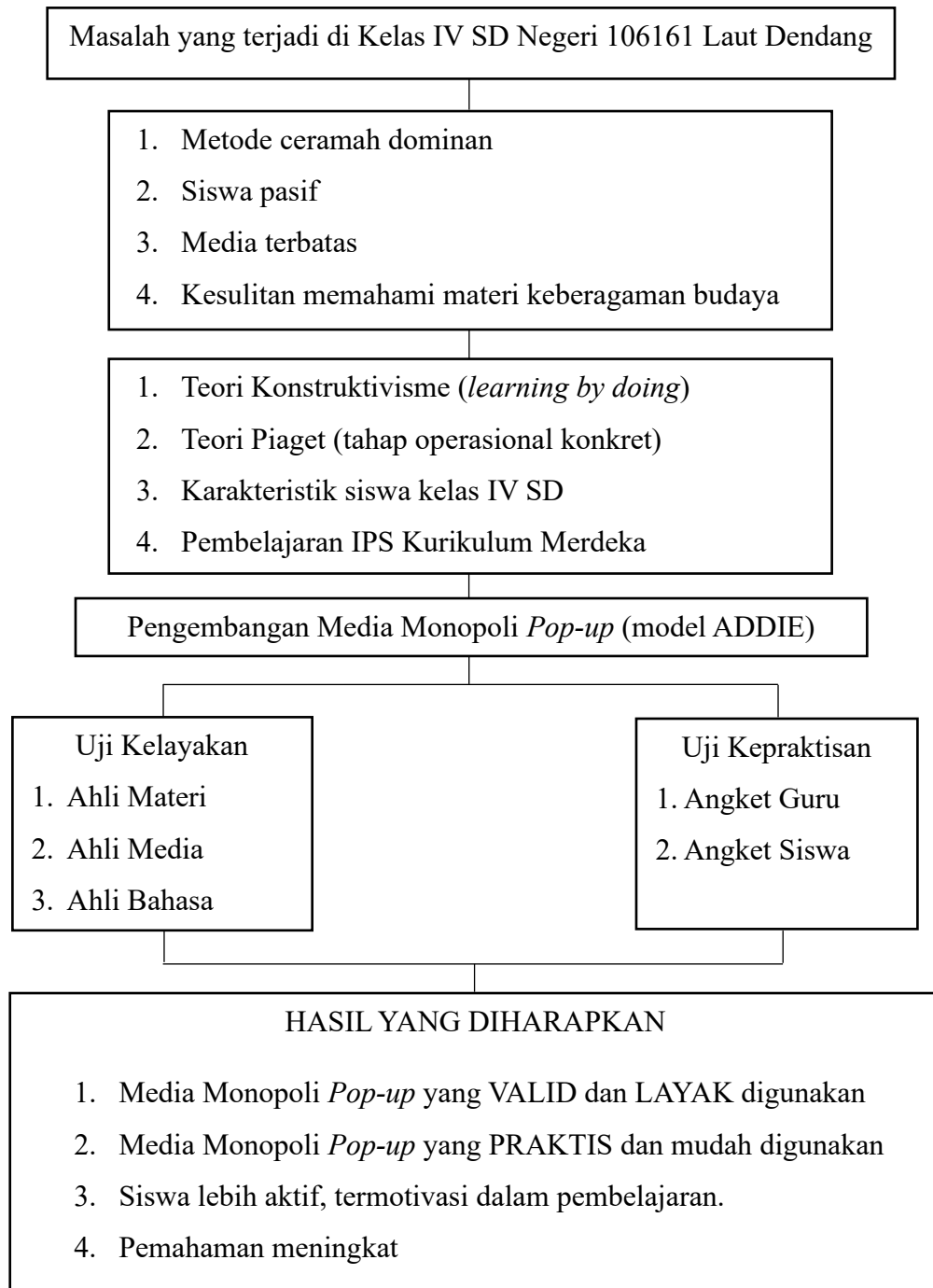
- 1) Menghadirkan konteks lokal Sumatera Utara dengan memperkenalkan berbagai suku (Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Melayu, Nias, Pakpak)
- 2) Menggunakan media autentik seperti gambar rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan kuliner khas
- 3) Melibatkan pengalaman langsung siswa melalui kunjungan ke museum, wawancara dengan tokoh adat, atau dokumentasi budaya di lingkungan sekitar
- 4) Mengembangkan sikap berkebinekaan global dengan menghargai keberagaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa
- 5) Menanamkan rasa bangga terhadap identitas budaya lokal Sumatera Utara sebagai bagian integral dari identitas nasional Indonesia
- 6) Pembelajaran berbasis proyek seperti pembuatan portofolio budaya, video dokumenter mini, atau pameran kebudayaan Sumatera Utara

S. M. Putri dkk (2023) menegaskan bahwa pembelajaran IPS materi keberagaman budaya bertujuan agar siswa dapat memahami dan menghargai perbedaan budaya yang ada. Ibrahim & Marvida (2025) menambahkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran IPS efektif dalam menumbuhkan rasa

cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas budaya sendiri, yang merupakan salah satu tujuan utama Kurikulum Merdeka.

Dengan karakteristik-karakteristik tersebut, pembelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang komprehensif, tidak hanya transfer pengetahuan tetapi juga pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila dan keterampilan sosial yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat di abad 21. Pengembangan media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara dalam penelitian ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran IPS Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal, *student-centered*, dan pengembangan Profil Pelajar Pancasila khususnya dimensi berkebinekaan global.

## 2.2 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

## 2.3 Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka konseptual yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian pengembangan ini adalah:

### 2.3.1 Hipotesis Pengembangan

**Ha<sub>1</sub>:** Media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang dapat dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* secara sistematis dan terstruktur sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang siap diuji kelayakan dan kepraktisannya.

**Ho<sub>1</sub>:** Media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang tidak dapat dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE secara sistematis dan terstruktur.

### 2.3.2 Hipotesis Kelayakan

**Ha<sub>2</sub>:** Media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan respon siswa dengan persentase kelayakan minimal 61% berdasarkan kriteria Choirunnisa & Arini (2023) dan Ardhani dkk. (2021).

**Ho<sub>2</sub>:** Media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang tidak memenuhi

kriteria layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan respon siswa dengan persentase kelayakan di bawah 61%.

### **2.3.3 Hipotesis Kepraktisan**

**H<sub>a3</sub>:** Media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara memenuhi kriteria praktis berdasarkan penilaian guru dan siswa dengan persentase kepraktisan minimal 61% (kategori "Praktis").

**H<sub>03</sub>:** Media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara tidak memenuhi kriteria praktis berdasarkan penilaian guru dan siswa dengan persentase kepraktisan di bawah 61%.

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R&D adalah penelitian suatu produk yang sudah pernah dilakukan sebelumnya sehingga dapat dikembangkan serta disempurnakan dilihat dari potensi dan masalah dilapangan sehingga suatu produk dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang dilengkapi dengan urutan kegiatan yang sistematis. Model ini juga membantu proses pembelajaran untuk berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam penelitian ini, pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk membuat media pembelajaran berbasis monopoli *pop-up* pada materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara.

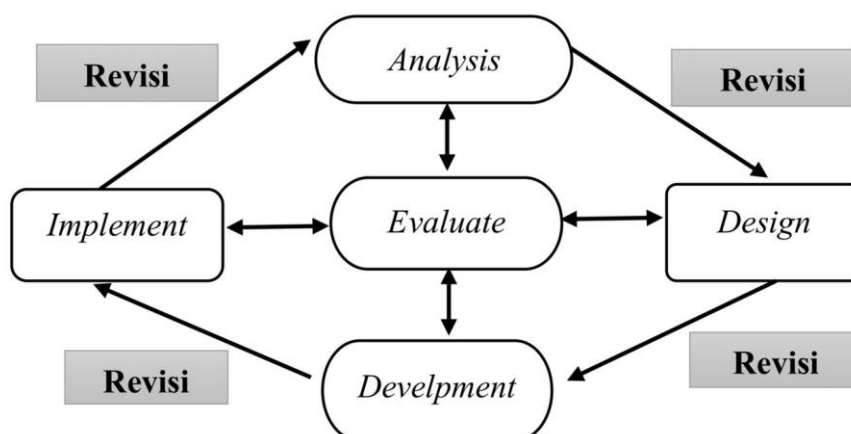
Pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE dilakukan pengujian terhadap tim ahli, pengujian skala terbatas maupun skala luas serta revisi yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Model Pengembangan ADDIE memiliki langkah-langkah yang sudah disederhanakan, akan tetapi didalamnya sudah terdapat proses pengujian dan revisi sehingga produk

yang dikembangkan telah memenuhi kriteria produk yang baik, dan layak untuk digunakan (Cahyadi, 2019).

Penelitian ini tidak hanya bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran, tetapi juga menguji kelayakan dan kepraktisan produk tersebut. Kelayakan media dinilai berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, serta respon guru dan siswa. Sedangkan kepraktisan media diukur dari kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan kesesuaian dengan kondisi pembelajaran di kelas berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa.

### 3.2 Tahapan Penelitian

Model ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Setiap tahap pada model ADDIE disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara. Tahapan penelitian mengikuti langkah-langkah model ADDIE yang terdiri dari lima fase utama:



**Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE**

### **1) Tahapan Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan akan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang, wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, serta analisis dokumen pembelajaran seperti Modul Ajar, silabus, dan hasil ulangan siswa.

Analisis yang dilakukan meliputi analisis karakteristik siswa untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif, gaya belajar, dan kebutuhan belajar siswa kelas IV yang berada pada rentang usia 9-10 tahun. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran IPS kelas IV tentang keberagaman suku dan budaya. Analisis media yang tersedia di sekolah untuk mengetahui keterbatasan media pembelajaran yang ada. Analisis materi pembelajaran untuk menentukan cakupan dan kedalaman materi tentang keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara yang akan dimuat dalam media.

### **2) Tahapan Desain (*Design*)**

Tahap desain adalah tahapan sebuah perencanaan yang akan dilakukan oleh penulis. Pada tahap ini penulis sudah mulai merancang Monopoli *pop-up* yang dikembangkan dengan memperhatikan hasil analisis sebelumnya. Selanjutnya, dalam tahap perencanaan ini penulis mulai

menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran. Penulis menggunakan aplikasi yang dapat mendukung pembuatan media yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran. Penulis juga mengumpulkan referensi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya. Pada tahap ini peneliti merancang konsep media monopoli *pop-up* secara menyeluruh meliputi desain struktur media, desain visual, desain materi pembelajaran, dan desain instrumen penelitian.

### **3) Tahapan Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari desain yang telah dibuat menjadi produk media pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini peneliti memproduksi media monopoli *pop-up* dengan semua komponennya serta melakukan validasi produk oleh para ahli.

Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan *box* triplek ukuran 55 x 60 x 8 cm dengan sistem buka-tutup dan kompartemen penyimpanan, pembuatan papan permainan dengan stiker *vinyl full color* yang dilaminasi, pembuatan kartu-kartu permainan, pembuatan bidak pemain, dadu, penyusunan buku panduan penggunaan, serta *finishing* dan perakitan seluruh komponen media.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi materi pembelajaran, kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan konsep, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Validasi ahli

media bertujuan untuk menilai kelayakan desain media, kualitas teknis, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan media.

Kemudian validasi ahli bahasa bertujuan untuk menilai ketepatan penggunaan ejaan yang disempurnakan (EYD), kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD, kejelasan dan kemudahan kalimat untuk dipahami, dan keruntutan alur pikir dalam teks. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dilakukan revisi produk tahap pertama sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

#### **4) Tahapan Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk media pembelajaran di lapangan. Pada tahap ini media monopoli *pop-up* yang telah divalidasi dan direvisi diujicobakan kepada siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media dalam pembelajaran.

Implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan kepada satu kelas penuh sebanyak 27 siswa dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli *pop-up*, pengisian angket respon guru, pengisian angket respon siswa.

#### **5) Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari validasi ahli, respon guru dan respon siswa.

Kegiatan evaluasi meliputi analisis data hasil validasi ahli untuk menentukan tingkat kelayakan media dari aspek materi dan media, analisis data angket respon guru untuk mengetahui kepraktisan media dalam pembelajaran, analisis data angket respon siswa untuk mengetahui kemenarikan dan kemudahan penggunaan media, serta penarikan kesimpulan tentang kelayakan dan kepraktisan media monopoli *pop-up* yang telah dikembangkan.

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106161 Laut Dendang yang berlokasi di Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu sekolah tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian dimana terdapat keterbatasan media pembelajaran IPS khususnya untuk materi keberagaman suku dan budaya, hasil belajar siswa pada materi tersebut masih di bawah KKM, sekolah memberikan izin dan dukungan penuh untuk pelaksanaan penelitian, serta lokasi sekolah terjangkau oleh peneliti sehingga memudahkan proses pengumpulan data.

Penelitian dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa 27 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Siswa kelas IV berada pada rentang usia 9-10 tahun yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang konkret dan manipulatif seperti media monopoli *pop-up*.

### 3.2.2 Sumber Data Penelitian

#### 3.2.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Uji kelayakan media dilakukan oleh satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli bahasa, serta satu guru kelas IV dan siswa. Rincian subjek penelitian disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 3. 1 Subjek Penelitian**

<b>Tahap Penelitian</b>	<b>Subjek</b>	<b>Jumlah</b>
Validasi Ahli Media	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Materi	Dosen	1 Orang
Validasi Ahli Bahasa	Dosen	1 Orang
Respon Guru	Guru Kelas IV	1 Orang
Respon Siswa	Siswa Kelas IV	27 Orang

#### 3.2.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang, yang terdiri atas 27 siswa (14 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki).

### 3.2.3 Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan berbagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat bantu

atau pedoman untuk mengamati suatu proses dan menghasilkan data (Yuliastrin dkk.,2023). Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket.

Menurut Wulandari dkk. (2023), angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat, berupa lembar angket validasi dan angket kepraktisan.

### 3.2.3.1 Instrumen Kelayakan Media

#### a. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi materi pembelajaran dalam media monopoli *pop-up*. Instrumen ini berbentuk skala penilaian dengan skala Likert 1-5 yang terdiri dari 21 butir pernyataan mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep, kedalaman dan keluasan materi, kesesuaian dengan karakteristik siswa, kebahasaan, kualitas soal atau pertanyaan dalam permainan, dan manfaat media.

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek Yang Dinilai	Nomor Butir
1.	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	1,2,3,4
2.	Keakuratan Materi	5,6,7,8,9
3.	Kemutakhiran Materi	10,11,12
4.	Mendorong Keingintahuan	13,14
5.	Penyajian Materi	15,16,17,18
6.	Kelayakan Bahasa	19,20,21

**Sumber:** Nurfitriana & Nugraha (2019)

### b. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kelayakan desain dan teknis media monopoli *pop-up*. Instrumen ini berbentuk skala penilaian dengan skala Likert 1-5 yang terdiri dari 25 butir pernyataan mencakup aspek desain visual, kualitas grafis, teknis *pop-up* sederhana, kualitas bahan, kemudahan penggunaan, kreativitas dan inovasi, serta kesesuaian dengan pembelajaran.

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Yang Dinilai	Nomor Butir
1.	Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa	1,2,3,4
2.	Desain Visual Papan Permainan	5,6,7,8,9
3.	Teknik dan Kualitas <i>Pop-up</i>	10,11,12,13,14
4.	Kualitas Bahan dan Konstruksi	15,16,17
5.	Kemudahan Penggunaan	18,19,20
6.	Aspek Fungsional	21,22,23
7.	Kreativitas dan Inovasi	24,25

**Sumber:** Nurfitriana & Nugraha (2019) dan Ariya & Arini (2021)

### c. Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai kelayakan bahasa yang digunakan dalam media monopoli *pop-up*. Instrumen ini berbentuk skala penilaian dengan skala Likert 1-5 yang terdiri dari 16 butir pernyataan mencakup aspek kelugasan, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, kesesuaian dengan perkembangan siswa, komunikatif, dan keruntutan alur pikir.

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa**

No.	Aspek Yang Dinilai	Nomor Butir
1.	Lugas	1, 2, 3
2.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	4, 5, 6, 7
3.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	8, 9, 10
4.	Komunikatif	11, 12, 13, 14
5.	Keruntutan Alur Pikir	15, 16

**Sumber:** Hia dkk. (2025) dan Apriliani dkk. (2020)

### 3.2.3.2 Instrumen Kepraktisan Media

#### a. Lembar Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui pendapat guru tentang kepraktisan media monopoli *pop-up* dalam pembelajaran. Instrumen ini berbentuk skala penilaian dengan skala Likert 1-5 yang terdiri dari 15 butir pernyataan mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, efisiensi, pengelolaan kelas, manfaat media, dan keinginan menggunakan.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

No.	Aspek Yang Dinilai	Nomor Butir
1.	Kemudahan Penggunaan	1,2,3
2.	Kesesuaian dengan Pembelajaran	4,5,6
3.	Efisiensi Pembelajaran	7,8
4.	Pengelolaan Kelas	9,10
5.	Manfaat Media	11,12,13
6.	Keinginan Menggunakan	14,15

**Sumber:** Nurfitriana & Nugraha (2019)

### b. Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kemenarikan dan kemudahan penggunaan media monopoli *pop-up*. Instrumen ini berbentuk skala penilaian dengan skala *emoticon* atau bintang yang sederhana dan mudah dipahami siswa SD, terdiri dari 15 butir pernyataan mencakup aspek ketertarikan, kemudahan pemahaman, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, dan manfaat.

**Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa**

No.	Aspek Yang Dinilai	Nomor Butir
1.	Ketertarikan	1,2,3
2.	Kemudahan Pemahaman	4,5,6
3.	Kemudahan Penggunaan	7,8,9
4.	Motivasi Belajar	10,11,12
5.	Manfaat	13,14,15

**Sumber:** Nurfitriana & Nugraha (2019)

Semua instrumen penelitian telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan instrumen valid dan reliabel sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Validasi instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing atau validator ahli yang berkompeten dibidangnya.

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Analisis data adalah pengolahan informasi yang diperoleh melalui perhitungan dengan memanfaatkan rumus atau metode tertentu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa angket,

yang kemudian diolah untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran monopoli *pop-up*.

### 3.2.4.1 Analisis Kevalidan Media

Kevalidan media dinilai berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respon guru dan siswa. Instrumen penilaian disusun dalam bentuk angket dengan skala Likert yang memiliki lima tingkatan penilaian, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Data hasil validasi dan respon dianalisis dengan menghitung persentase kevalidan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### Keterangan:

- Skor yang Diperoleh = Total skor dari validator/responden
- Skor Maksimal = Skor tertinggi yang mungkin diperoleh (jumlah butir x 5)

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran**

Interval Skor (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
61% - 80%	Valid	Tidak perlu revisi
41% - 60%	Cukup Valid	Perlu revisi
21% - 40%	Tidak Valid	Perlu revisi
0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Perlu revisi total

Sumber: Choirunnisa & Arini (2023) dan Ardhani dkk. (2021)

Media dinyatakan layak untuk digunakan apabila memperoleh persentase kelayakan minimal 61% dengan kategori "Valid" dari semua aspek penilaian. Selain data berupa skor, saran dan komentar dari validator ahli dianalisis secara deskriptif sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi dan perbaikan produk media monopoli *pop-up* agar lebih layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

### **3.2.4.2 Analisis Kepraktisan Media**

Kepraktisan media diukur dari dua sumber data yang saling melengkapi untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran nyata. Kedua sumber data tersebut adalah angket respon guru dan angket respon siswa.

#### **1) Analisis Angket Respon Guru**

Data dari angket respon guru dianalisis menggunakan instrumen dengan skala Likert (1-5) yang terdiri dari 15 butir pernyataan mencakup aspek kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, efisiensi, pengelolaan kelas, manfaat media, dan keinginan menggunakan. Data dianalisis dengan menghitung persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kepraktisan (Guru)} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

#### **2) Analisis Angket Respon Siswa**

Data dari angket respon siswa dianalisis menggunakan instrumen dengan skala penilaian sederhana (*emoticon* atau bintang) yang mudah dipahami siswa SD, terdiri dari 15 butir pernyataan mencakup aspek ketertarikan, kemudahan

pemahaman, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, dan manfaat. Data dianalisis dengan cara yang sama:

$$\text{Persentase Kepraktisan (Siswa)} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Setelah mendapatkan data dari kedua sumber, dihitung rata-rata kepraktisan keseluruhan:

$$\text{Kepraktisan Total} = \frac{P_{Guru} + P_{Siswa}}{2}$$

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kepraktisan sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran**

Interval Skor (%)	Kriteria Kepraktisan	Interpretasi
85% - 100%	Sangat Praktis	Sangat mudah digunakan, tidak perlu revisi
70% - 84%	Praktis	Mudah digunakan, tidak perlu revisi
55% - 69%	Cukup Praktis	Cukup mudah digunakan, perlu revisi kecil
40% - 54%	Kurang Praktis	Sulit digunakan, perlu revisi besar
0% - 39%	Tidak Praktis	Sangat sulit digunakan, perlu revisi total

**Sumber:** Choirunnisa & Arini (2023) dan Ardhani dkk. (2021)

Media dinyatakan PRAKTIS apabila:

1. Persentase respon guru minimal 61% (kategori “Praktis”)
2. Persentase respon siswa minimal 61% (kategori “Praktis”)
3. Rata-rata kepraktisan total minimal 61% (kategori “Praktis”)

### 3.3 Rancangan Produk

#### 3.3.1 Pengujian Internal

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan pengujian internal atau uji kelayakan produk atau uji validasi. Pengujian internal ini terdiri dari uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, dan uji validasi ahli bahasa. Produk yang telah dibuat diberi nama Media Monopoli *Pop-up* untuk pembelajaran keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrumen uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk meliputi:

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

##### a. Ahli Media

Ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran monopoli *pop-up* serta untuk melihat masukan dan saran dari validator media yang telah dikembangkan. Ahli media ini dilakukan oleh satu orang validator yakni dosen

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

#### **b. Ahli Materi**

Adapun fungsi dari validasi ahli materi adalah untuk melihat kelayakan dari isi materi media pembelajaran monopoli *pop-up* dan untuk mengukur apakah materi yang telah disampaikan dalam media pembelajaran valid atau tidak. Untuk itu penting dilakukannya validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk dapat mengembangkan materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara pada mata pelajaran IPS. Ahli materi ini dilakukan oleh satu orang validator yakni wali kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.

#### **c. Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan media pembelajaran monopoli *pop-up* yang telah dikembangkan, dan menerima masukan serta saran dari validator bahasa untuk perkembangan kalimat yang efektif serta kesesuaian kalimat untuk peserta didik. Ahli bahasa ini dilakukan oleh satu orang validator yakni dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Setelah dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji eksternal. Uji eksternal merupakan uji kemanfaatan dan kepraktisan produk. Uji eksternal ini melibatkan siswa dan guru

sebagai pengguna produk yang akan digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran.

#### **a. Respon Guru**

Angket respon guru akan disebar pada saat setelah uji coba produk. Angket respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli *pop-up* dan untuk mengetahui pendapat guru tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli *pop-up*. Untuk itu peneliti membutuhkan saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan media ini sebagai perbaikan yang lebih baik lagi.

#### **b. Respon Siswa**

Angket respon siswa akan disebar pada saat setelah uji coba produk. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli *pop-up* dan untuk mengetahui pendapat siswa tentang proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli *pop-up*. Hal ini bertujuan untuk memastikan media yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.

### **3.4 Tahapan Pengembangan**

#### **3.4.1 Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development,*

*Implementation, dan Evaluation.* Tahapan dari model ADDIE dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

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

Untuk tahapan ini, kegiatan yang paling utama adalah menganalisis pengembangan media pembelajaran yang baru, serta dapat menganalisis bagaimana kelayakan produk dan syarat-syarat apa yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran baru. Dalam analisis terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. Analisis Kurikulum: Dalam menganalisis kurikulum terdapat capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada penelitian ini menggunakan Kurikulum Merdeka. Dari hasil analisis kurikulum tersebut maka akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran.
- b. Analisis Materi: Materi yang digunakan dalam penelitian ini pada pembelajaran IPS adalah keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara, yang mencakup tujuh suku yaitu Batak Toba, Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Simalungun, Melayu, Nias, dan Pakpak.
- c. Analisis Karakteristik Siswa: Untuk menganalisis karakteristik siswa akan dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakter siswa pengguna media yang nantinya akan dikembangkan, pengguna media tersebut yaitu siswa kelas IV. Dalam menganalisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui kompetensi yang dimiliki siswa. Karakteristik siswa terdiri dari 2 yaitu: karakteristik umum, contohnya seperti jenis kelamin, kelas berapa,

kebiasaan, dan lain-lain serta karakteristik khusus, contohnya seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal siswa.

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap Design merupakan tahap kedua dalam model pengembangan ADDIE yang berfungsi untuk merancang langkah-langkah yang akan dilakukan pada proses selanjutnya. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran monopoli *pop-up* berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Rancangan tersebut meliputi penentuan komponen isi, bentuk permainan, alur permainan, serta visualisasi media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Dalam tahap ini pula dilakukan pemilihan elemen grafis seperti gambar, warna, ikon, dan simbol yang tepat agar media monopoli *pop-up* menarik, komunikatif, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peneliti juga menentukan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam komponen permainan monopoli *pop-up* yaitu materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara, sehingga media tersebut tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Selain merancang bentuk dan isi media, peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan untuk menilai media monopoli *pop-up* yang telah dikembangkan. Instrumen yang akan digunakan dalam mengukur kinerja suatu produk yang telah dikembangkan yaitu berbentuk angket untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan.

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

Tahap ke-3 selanjutnya pengembangan, untuk itu dari rancangan awal yang telah disusun melalui tahap perencanaan akan diaplikasikan menjadi produk yang akan diterapkan pada tahapan ini. Untuk mengukur kinerja dalam produk tersebut digunakan instrumen angket yang berupa mengukur kevalidan dan kepraktisan produk.

Pada pelajaran IPS materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara menggunakan media yang sudah dikembangkan, kemudian dikonsultasikan oleh dosen ahli untuk divalidasi atau akan dinilai kelayakannya. Maka dari itu, tahapan pengembangan ini akan menghasilkan data yang nantinya akan digunakan dalam mengukur kevalidan produk yang sudah dikembangkan.

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

Tahap selanjutnya adalah implementasi produk, produk yang akan diuji cobakan dilakukan di kelas IV SDN 106161 Lau Dendang pada siswa yang akan menjadi subjek penelitian untuk menguji kualitas produk berupa media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan produk yaitu media monopoli *pop-up*. Dalam tahapan implementasi akan menghasilkan data juga yang dimana untuk mengukur kepraktisan produk yang sudah dikembangkan.

#### **3.4.2 Pengujian Lapangan**

Tahap pengujian lapangan diawali dengan observasi, dilanjutkan penyusunan produk berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan siswa. Setelah produk

selesai, dilakukan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, lalu dilanjutkan dengan uji kepraktisan oleh guru dan siswa.

Tujuan uji lapangan adalah meningkatkan kualitas media pembelajaran monopoli *pop-up* agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengujian dilakukan sekali secara menyeluruh (pengujian besar), yang mencakup validasi oleh para ahli dan revisi produk berdasarkan masukan mereka.

### 3.5 Jadwal Penelitian

**Tabel 3. 9 Waktu Penelitian**

Perencanaan	Bulan							
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Observasi Awal								
Penyusunan Proposal								
Bimbingan Proposal								
ACC Proposal								
Seminar Proposal								
Pelaksanaan Penelitian								
Penyusunan Skripsi								
Bimbingan Skripsi								
Acc Sidang Skripsi								
Sidang Skripsi								

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Berikut ini disajikan deskripsi hasil penelitian berdasarkan setiap tahapan model ADDIE.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan masalah yang ada di lapangan. Tahap ini dilaksanakan melalui observasi langsung di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang pada tanggal 24 November 2025 dan wawancara dengan guru kelas IV, yaitu Ibu Nur Haizah S, S.Pd., Gr. Analisis yang dilakukan meliputi tiga aspek utama, yakni analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis karakteristik siswa.

##### **a. Analisis Kurikulum**

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, SD Negeri 106161 Laut Dendang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka pada semua jenjang kelas, termasuk kelas IV. Mata pelajaran IPS dalam Kurikulum Merdeka merupakan mata

pelajaran tersendiri yang terpisah dari pembelajaran tematik. Capaian Pembelajaran (CP) yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah "Peserta didik dapat menceritakan keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya." Kompetensi ini tercakup dalam Fase B yang menekankan kemampuan peserta didik untuk mengenal keberagaman budaya di lingkup lokal dan nasional sebagai bagian dari dimensi Berkebinekaan Global dalam Profil Pelajar Pancasila.

### **b. Analisis Materi**

Materi yang dikembangkan dalam media monopoli *pop-up* adalah keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara. Sumatera Utara memiliki tujuh suku besar yang menjadi cakupan materi, yaitu: (1) Suku Batak Toba, (2) Suku Batak Karo, (3) Suku Batak Mandailing, (4) Suku Batak Simalungun, (5) Suku Melayu, (6) Suku Nias, dan (7) Suku Pakpak. Setiap suku disajikan dengan informasi mengenai rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian, dan kuliner khas. Analisis materi menunjukkan bahwa cakupan materi bersifat informatif dan memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan informasi budaya secara konkret dan menarik bagi siswa kelas IV SD.

### **c. Analisis Karakteristik Siswa**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang berjumlah 27 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, dengan rentang usia 9-10 tahun. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa pada usia ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dengan objek-objek yang


dapat dilihat dan dimanipulasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 48% siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPS, sementara sisanya cenderung pasif. Guru menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat ciri khas budaya dari berbagai suku di Sumatera Utara, sehingga guru harus mengulang penjelasan hingga tiga sampai empat kali. Analisis ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, konkret, menyenangkan, dan dapat mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.


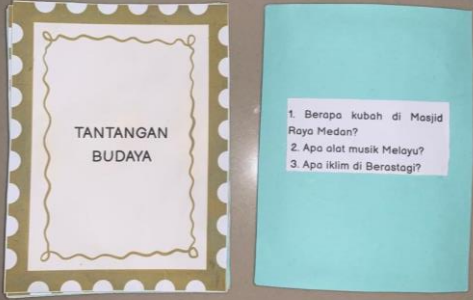
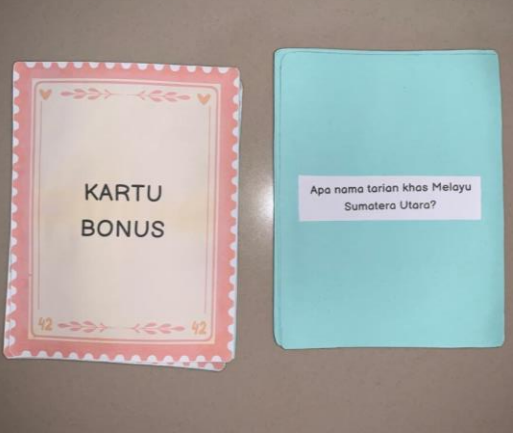
#### 4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap perencanaan media monopoli *pop-up* secara menyeluruh berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep media yang meliputi desain komponen media, desain visual, desain alur permainan, dan desain instrumen penelitian.

##### a. Merancang Media Monopoli *Pop-up*

**Tabel 4. 1 Rancangan Media Pembelajaran**

	<p>Desain visual media Monopoli <i>Pop-up</i> menggunakan warna-warna cerah yang menarik perhatian siswa dengan pemilihan warna yang merepresentasikan keberagaman budaya Sumatera Utara. Dibalik papan permainan terdapat ruang</p>
---	--

	<p>kosong untuk menyimpan dadu, pion, kartu kesempatan, kartu bonus, kartu tantangan budaya, kartu <i>property pop-up</i>, dan kertas aturan permainan.</p>
	<p>Kartu tantangan budaya adalah kartu khusus yang berisi 3 (tiga) pertanyaan cepat seputar budaya Sumatera Utara yang harus dijawab secara berturut-turut oleh pemain. Kartu ini dirancang untuk menguji kemampuan <i>recall</i> (mengingat kembali) pengetahuan yang telah dipelajari dengan cepat dan tepat.</p>
	<p>Kartu bonus adalah kartu yang berisi 1 (satu) pertanyaan seputar budaya Sumatera Utara yang dapat dijawab kapan saja selama permainan berlangsung. Kartu bonus dirancang untuk memberikan kesempatan tambahan untuk mendapat poin.</p>

 <p>The image shows two cards. The left card is pink with a dashed border and the text "KARTU KESEMPATAN". The right card is light blue with a white text box containing the following text: "Jawab benar 3 pertanyaan properti berturut-turut (3 kotak properti beruntun, semua benar)", "Reward: +15 Poin Pengetahuan", and "Batas waktu: Sampai permainan selesai".</p>	<p>Kartu kesempatan adalah kartu yang berisi misi atau tantangan jangka panjang yang harus diselesaikan oleh pemain selama permainan berlangsung. Kartu ini dirancang untuk memberikan tujuan strategis yang lebih kompleks dibandingkan pertanyaan tunggal, sehingga pemain harus merencanakan langkah-langkah mereka dengan lebih matang.</p>
 <p>The image shows four colorful pawns (blue, red, brown, and green) and two dice (one with blue pips, one with a red pips).</p>	<p>Pion adalah penanda yang digunakan oleh setiap pemain untuk menunjukkan posisi mereka di papan permainan. Dadu adalah alat acak yang digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus digerakkan oleh pemain di papan permainan.</p>

	<p>Kertas aturan permainan adalah dokumen tercetak yang berisi panduan lengkap tentang cara bermain, aturan-aturan permainan, dan mekanisme penilaian.</p>
	<p>Kartu properti <i>pop-up</i> adalah kartu koleksi yang diperoleh pemain saat berhasil menjawab pertanyaan dengan benar di kotak properti. Kartu ini berbentuk <i>pop-up</i> sederhana yang menampilkan gambar yang dapat berdiri saat kartu dibuka, disertai dengan informasi lengkap berupa pertanyaan dan jawaban di panel kiri dan kanan kartu.</p>

## b. Menyusun Instrumen Penelitian

Pada tahap ini juga dirancang instrumen penelitian yang terdiri dari: (1) Lembar validasi ahli materi dengan 21 butir pernyataan; (2) Lembar validasi ahli media dengan 25 butir pernyataan; (3) Lembar validasi ahli bahasa dengan 16 butir pernyataan; (4) Angket respon guru dengan 15 butir pernyataan; (5) Angket respon

siswa dengan 15 butir pernyataan. Seluruh instrumen menggunakan skala Likert 1-5 dan telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing sebelum digunakan.

### **c. Menyusun Modul Ajar**

Penyusunan modul ajar bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran di kelas yang diintegrasikan dengan pengimplikasian media pembelajaran Monopoli *Pop-up*. Adapun modul ajar yang sudah disusun terlampir.

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

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan sebuah media. Pada tahapan ini dijelaskan aspek utama yang mencakup validitas media pembelajaran Monopoli *Pop-up*, yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli desain media, dan validasi ahli bahasa. Ketiga data tersebut disusun secara terstruktur sebagai berikut:

##### **a. Uji Kevalidan**

Pada saat ini, media pembelajaran Monopoli *Pop-up* akan mengalami proses validasi oleh sejumlah validator. Proses validasi ini melibatkan tiga validator, yaitu ahli dalam materi, ahli dalam desain media, dan ahli dalam bahasa. Validator untuk media pembelajaran ini ditargetkan kepada para dosen dan guru yang memiliki keahlian dibidangnya.

##### **1) Validasi Ahli Materi Pembelajaran**

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-up*.

Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang memvalidasi materi dalam media pembelajaran Monopoli *Pop-up* ini adalah Ibu Sukmawati, S.Pd., Sd yang merupakan guru kelas IV di SD Negeri 106161 Laut Dendang. Validasi dilakukan pada tanggal 06 Februari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Sukmawati, S.Pd., Sd	101	105	96,19%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan sebesar 96,19%. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran Monopoli *Pop-up* yang telah dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **2) Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai daya tarik dan keunikan serta untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan desain yang digunakan pada media Monopoli *Pop-up*. Adapun yang memvalidasi desain pada media pembelajaran Monopoli *Pop-up* adalah Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 02 Februari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.	125	125	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli menunjukkan bahwa media yang disajikan terbukti sangat valid digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 100%. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media pembelajaran Monopoli *Pop-up* yang telah dikembangkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

### **3) Validasi Ahli Bahasa**

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi bahasa dimana produk yang sudah selesai kemudian divalidasikan dengan menggunakan lembar angket yang memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi masukan dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Adapun yang memvalidasi bahasa pada media pembelajaran Monopoli *Pop-up* adalah Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Validasi dilakukan pada tanggal 02 Februari 2026 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.	78	80	97,50%	Sangat Valid

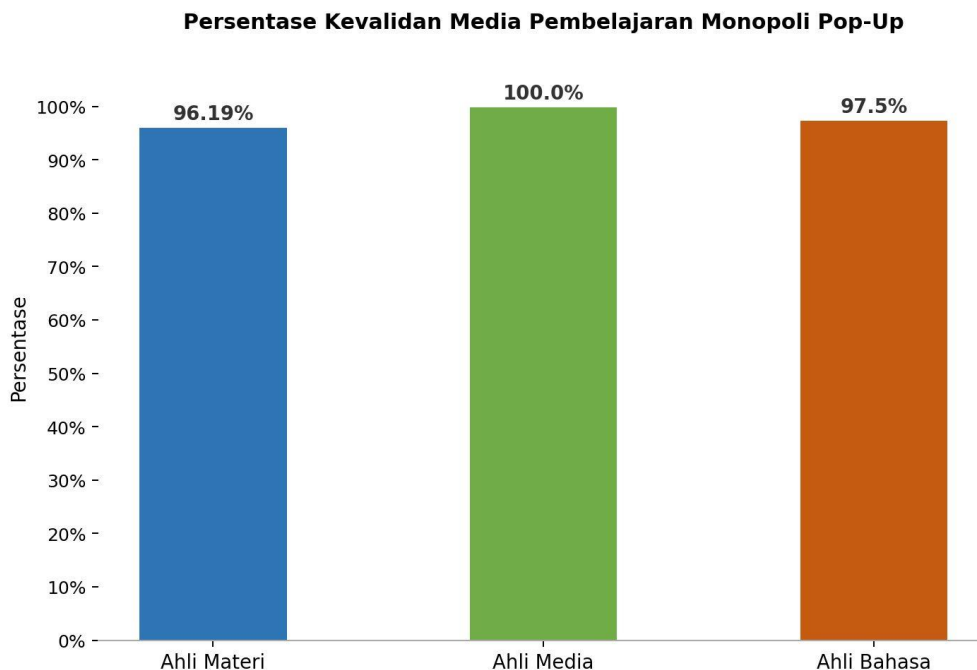
Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa bahasa yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan 97,50%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Monopoli *Pop-up* yang telah dikembangkan dianggap sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan perhitungan diatas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap media pembelajaran Monopoli *Pop-up* hasil validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Media Pembelajaran Monopoli *Pop-up***

No.	Validator	Persentase (%)	Kategori
1	Ahli Materi	96,19	Sangat Layak
2	Ahli Media	100	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	97,50	Sangat Layak

Berikut adalah data persentase Tingkat kevalidan media pembelajaran Monopoli *Pop-up*:



**Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dari Ahli Materi, Media, dan Bahasa**

Media yang sudah divalidasi terdapat tiga yaitu validasi materi, media, dan bahasa. Dari aspek validasi materi persentase diperoleh 96,19% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek media persentase yang diperoleh 100% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek validasi bahasa persentase yang diperoleh yaitu 97,50% dengan interpretasi sangat valid.

#### **4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)**

Pada tanggal 26-27 Februari 2026 dilakukan tahapan implementasi pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-up*. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), mulai dari pukul 08.15 hingga selesai. Fokus pembelajaran ini adalah mengenai materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan.

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran Monopoli *Pop-up*. Beberapa tahap dalam proses implementasi produk adalah sebagai berikut: 1) Uji coba produk meliputi kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden 27 orang yang diambil dari kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

#### a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas IV, Ibu Nur Haizah S, S.Pd., Gr. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil Angket Kepraktisan Guru**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Nur Haizah S, S.Pd., Gr	75	75	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil respon guru diatas, maka persentase hasil nilai kepraktisan guru adalah 100% dengan kriteria sangat praktis digunakan. Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya serta dapat diterapkan dan praktis digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran dikelas.

### b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

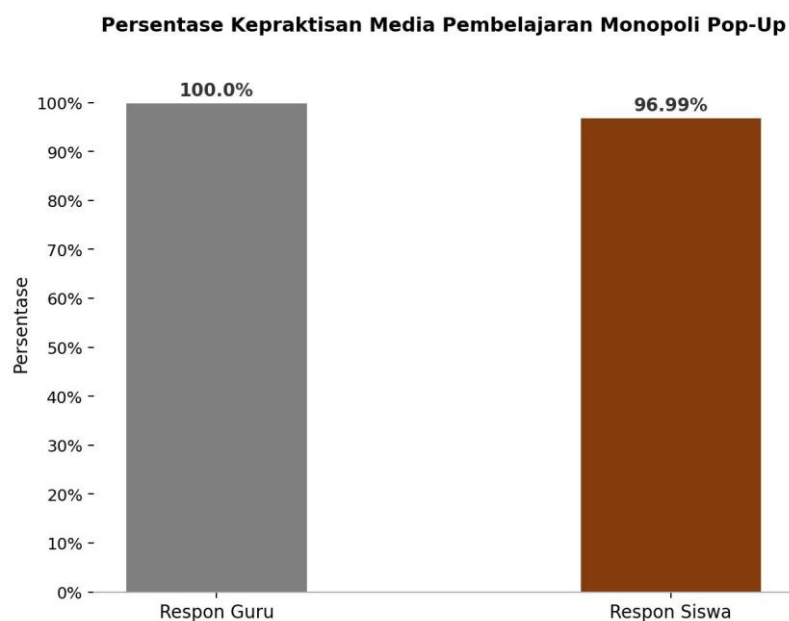
Uji coba peserta didik pada media pembelajaran Monopoli *Pop-up* dilakukan di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang dengan jumlah siswa 27 orang sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran Monopoli *Pop-up* ini dengan menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

**Tabel 4. 7 Hasil Angket Kepraktisan Siswa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
Siswa Kelas IV (27 Siswa)	1964	2025	96,99%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan siswa, respon siswa menunjukkan bahwa hasil sebesar 96,99% dengan kriteria sangat praktis digunakan dengan materi pembelajaran keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Selain itu, setelah melakukan uji kepraktisan peneliti melakukan tanya jawab kepada peserta didik bagaimana perasaannya setelah belajar menggunakan media pembelajaran Monopoli *Pop-up* yang diuji cobakan. Respon siswa pada pengembangan media pembelajaran Monopoli *Pop-up* ini menambah minat belajar siswa dalam keingintahuannya terhadap keberagaman suku dan budaya Sumatera Utara. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Monopoli *Pop-up* yang dikembangkan oleh peneliti menarik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara. Kemudian hasil dari tingkat kepraktisan media

pembelajaran Monopoli *Pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya untuk respon guru dan respon siswa dapat dilihat pada grafik berikut.



**Gambar 4.2 Grafik Hasil Kepraktisan untuk Respon Guru dan Respon Siswa**

#### **4.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, bagian ini membahas diskusi mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media pembelajaran tersebut berupa monopoli *pop-up* yang disusun sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 106161 Laut Dendang. Media pembelajaran ini dikembangkan sebagai produk pembelajaran melalui beberapa tahapan yang mengikuti model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang masih didominasi oleh metode ceramah dengan

media yang terbatas pada buku teks dan papan tulis, sehingga sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif dan mengalami kesulitan memahami materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara. Pada tahap desain, peneliti merancang media monopoli *pop-up* yang mengintegrasikan mekanisme permainan monopoli dengan elemen *pop-up* visual tiga dimensi, didesain dengan warna cerah dan komponen yang dapat dimanipulasi siswa.

Tahap pengembangan mencakup pembuatan media monopoli *pop-up* secara fisik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum dilakukan uji coba, produk tersebut divalidasi terlebih dahulu untuk menilai kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Proses validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Sukmawati, S.Pd., Sd yang merupakan guru SD Negeri 106161 Laut Dendang, dengan persentase kelayakan sebesar 96,19% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk validator ahli media, yaitu Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd., memperoleh persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Untuk ahli bahasa, proses validasi dilakukan oleh Bapak Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan persentase 97,50% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *pop-up* layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan rata-rata kelayakan keseluruhan sebesar 97,90%.

Setelah media pembelajaran melalui uji kelayakan oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah pengujian kepraktisan oleh guru dan siswa pada tahap implementasi. Media diujicobakan kepada seluruh 27 siswa kelas IV SD Negeri

106161 Laut Dendang. Hasil uji kepraktisan dari guru menunjukkan persentase sebesar 100%, yang masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji kepraktisan dari siswa menunjukkan persentase sebesar 96,99%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hasil ini mengindikasikan bahwa baik guru maupun siswa sangat mendukung penggunaan media pembelajaran monopoli *pop-up* dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli *pop-up* yang dikembangkan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat kelayakan dari para ahli serta tingkat kepraktisan dari guru dan siswa yang memberikan penilaian sangat baik, dengan rata-rata kepraktisan total sebesar 98,49%. Penggunaan media pembelajaran monopoli *pop-up* ini mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Siswa juga terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang baru, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi, dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media monopoli *pop-up* pada materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara untuk kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap *Analysis*, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dengan media yang terbatas sehingga Sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif. Pada tahap *Design*, dirancang media monopoli *pop-up* yang mengintegrasikan mekanisme permainan monopoli dengan elemen *pop-up* visual tiga dimensi. Pada tahap *Development*, diproduksi media secara fisik dan dilakukan validasi oleh tiga ahli. Pada tahap *Implementation*, media diujicobakan kepada seluruh 27 siswa kelas IV. Pada tahap *Evaluation*, data hasil angket dianalisis untuk menentukan kelayakan dan kepraktisan media.
2. Tingkat kelayakan media monopoli *pop-up* dinyatakan "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian ahli materi sebesar 96,19%, ahli media sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 97,50%. Hasil ini mengonfirmasi bahwa media monopoli *pop-up* telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, media, dan kebahasaan.

3. Tingkat kepraktisan media monopoli *pop-up* dinyatakan "Sangat Praktis" dengan persentase kepraktisan yang diperoleh dari respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 96,99%. Hasil ini mengonfirmasi bahwa media monopoli *pop-up* mudah digunakan, efisien, dan sesuai untuk mendukung pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media monopoli *pop-up* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif pada materi keberagaman suku dan budaya, khususnya di kelas IV sekolah dasar. Guru disarankan untuk memahami terlebih dahulu aturan dan alur permainan sebelum menggunakannya di kelas agar proses pembelajaran berjalan lancar dan efektif.
2. Bagi siswa, media monopoli *pop-up* dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa diharapkan aktif berpartisipasi dalam setiap tahapan permainan sehingga pemahaman terhadap materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara dapat tercapai secara optimal.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti media monopoli *pop-up* sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar, serta mendorong guru-guru lain untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada materi yang berbeda.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media monopoli *pop-up* dengan materi yang lebih luas, jenjang kelas yang berbeda, atau menggunakan model pengembangan lain. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar siswa sebagai tindak lanjut dari penelitian pengembangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran Konstruktivisme Berbantuan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa ada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 7(4), 2075–2081. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Adillah, A. N., & Minsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(3), 5076–5085. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Anggraini, M., Mulyani, S., & Musa, D. (2025). MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KONKRET PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 141–151. <https://ejournal.uncm/index.php/gm>
- Anindita, D., & Wardani, N. S. (2025). Pengembangan Media *Pop-up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 76–83. <https://doi.org/10.24246/j.js.2025.v15.i1.p76-83>
- Apriliani, E., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 4(3), 233–239.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ariya, M., & Arini, N. W. (2021). Media Monopoli Sains (MONOIN) Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 268–275. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLYSOC (MONOPOLY SOCIAL) UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Dahar, R. W. (2012). *Teori-teori belajar & pembelajaran / Ratna Wilis Dahar*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:174277585>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria

- Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5827–5833. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Fauziah, A., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Book untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA pada Materi Metamorfosis di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 9(4), 1159–1166. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Fitri, Y. (2020). Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series 3*, 3(4), 1300–1307. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hia, D., Rohim, D. C., Wibowo, D., Rahmawati, S., & Manggalastawa. (2025). Pengaruh Media Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Sumatera Utara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 635–643. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1381>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). HAKIKAT, TUJUAN DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS YANG BERMAKNA PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://kpd.ejournal.unri.ac.id>
- Hs, A. M., Subrata, H., & Muhimmah, H. A. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *Mathematic Education Journal MathEdu*, 6(3), 110–123. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Ibrahimi, R., & Marvida, T. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Materi IPS untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air pada Siswa SD Negeri 3 Kuala. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(3), 1–12.
- Ilhami, A. (2022). IMPLIKASI TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 605–619.
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134.
- Ismail. (2019). PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA MASA PERTENGAHAN DAN AKHIR ANAK-ANAK (Middle And Late Childhood) Ismail. *JURNAL*

*Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 1(1), 15–22.

- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i3.336>
- Kasmawati, Ismi, Y. A., Parisu, C. Z. L., Saputra, E. E., & Ekadayanti, W. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Qr Code Pada Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 6(2), 1119–1123. <http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index>
- Kurniawan, D. A. (2020). PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Laili, N. I., & Murni, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas 4 SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1436>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK SISWA KELAS III DI SDN 8 SOKONG. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282.
- Malina, H., Kemala Dewi, N., Sobri, M., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 40 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology: Human Light*, Volume 2(1), 31–47.
- Narmi, Y., Montessori, M., Fitria, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6144–6149. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1774>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). Pemikiran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*,

11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>

- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK SISWA KELAS V DI SDN MUNCUL 1. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 225–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurfatimah, S. (2019). IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN SAINS. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://scholar.archive.org/work/ltqyqhnl7jbvknkfgcjfrfjjqbm/access/wayback/> <https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/29274/pdf>
- Nurfitriana, M. A., & Nugraha, J. (2019). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(04), 51–58.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162. <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1793>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In M. R. Pradana (Ed.), *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pratami, R. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek: Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas dan Kolaborasi. *Jejaring Administrasi Publik*, 16(2), 76–87. <https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539>
- Putra, M. R., Valen, A., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246–1256. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Putri, R. S. Y., MZ, A. F. S. A., & Zativalen, O. (2024). Media Pop Up Book Digital sebagai Media Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5640–5650. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Putri, S. M., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). ANALISIS KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN 3 BELIDA DARAT. *WIDYACARYA: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 7(2), 129–138. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/index>
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN

- SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>
- Rohim, A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://math.upi.edu/id/media-pembelajaran-untuk-siswa-sekolah-dasar-pada-masa-pandemi-covid-19/13210/30/07/09/38/>
- Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Rosita. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238–247. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan Media pembelajaran* (Sarwandi (ed.)). PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Yulia Rakhma Salsabila 1, Muqowim 2. *Jurnal P4I*, 4(3), 813–827.
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Saputri, M. I., Hermansyah, & Prasrihamni, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mini Booklet Bahasa Indonesia (MIBOSA) Materi Teks Prosedur Kelas IV SDN 81 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2706–2712. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3548>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sinta, & Syofyan, H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 248–265.
- Sintya, D. D., Prastiwi, D. A., Khansa, T. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). PENERAPAN TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 7(9), 1–8.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (Edisi Kesembilan)*. PT Indeks (Jakarta).
- Surahman, Y. T., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Metode Learning By Doing Pragmatisme By John Dewey. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 137–144.

- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689–706.
- Susanto, A., & Prastiwi, M. S. (2012). PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SUB MATERI SEL PADA SISWA SMA KELAS XI IPA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 1(1), 1–6. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Syafruddin, Saputra, M. A., Nurfatun, Putri, H., Haimin, Afriani, & Darmawan, D. (2024). Karakteristik Pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 147–149. <https://irje.org/index.php/irje>
- Tarusu, D., & Wongkar, N. V. (2024). Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres Leleko. *Journal on Education*, 7(1), 8387–8395. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7672>
- Tri Cahyono, B., Karoso, S., & Sari Baso, R. (2024). Implementasi Media Manipulatif Untuk Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal Of Learning and instructional Innovation*, 2(1), 1–6. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>
- Trianto, M. P. (2024). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=XTYVEQAAQBAJ>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliastrin, A., Radeswandri, Sakilah, Dinda, & D.A.S. (2023). Pembinaan dan Pengembangan Instrumen Media Modul berbasis Masalah. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 4(1), 23–33. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.55748/bjel.v4i1.196>
- Yuyun Winingsih, D., & Yunaini, N. (2022). Implikasi Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Cendekiawan*, 4(2), 78–86. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.257>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Modul Ajar

#### PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Penyusun	: Ulfa Zahro Br Sembiring
Nama Sekolah	: SD Negeri 106161 Laut Dendang
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Fase/Kelas	: Fase B / Kelas IV
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit

#### A. Identifikasi Peserta Didik

Peserta didik telah mengenal konsep keberagaman dalam lingkup pertemanan (perbedaan hobi, makanan kesukaan). Mereka juga mungkin sudah terpapar dengan beberapa bentuk budaya populer seperti tarian atau lagu daerah dari media. Namun, pemahaman mereka tentang "budaya" sebagai sebuah sistem yang utuh (bahasa, adat, pakaian, rumah adat) dan konsep "kearifan lokal" sebagai pengetahuan tradisional yang bernilai masih perlu dibangun.

#### B. Identifikasi Materi Pelajaran

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari dalam bab ini adalah:

**Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku:** Mengidentifikasi nilai-nilai dan kebiasaan baik yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat yang berkaitan dengan alam dan kehidupan sosial.

**Kebudayaan Masyarakat di Sekitarku:** Mengetahui berbagai bentuk keragaman budaya di lingkup daerah (suku, bahasa, makanan, pakaian adat, rumah adat, dll.).

**Sikapku Terhadap Keberagaman Budaya:** Memahami pentingnya sikap saling menghargai, toleransi, dan bangga terhadap keragaman budaya sebagai kekayaan bangsa.

#### C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Berkebinekaan Global	<b>Mengenal dan Menghargai Budaya &amp; Komunikasi dan Interaksi Antarbudaya:</b> Mengeksplorasi dan membandingkan pengetahuan budaya,

	kepercayaan, serta praktiknya. Peserta didik belajar menghilangkan stereotip dan prasangka serta menumbuhkan rasa hormat terhadap keanekaragaman budaya.
<b>Gotong Royong</b>	<b>Kepedulian:</b> Menunjukkan kepekaan dan kepedulian terhadap kelestarian budaya dan kearifan lokal. Berbagi informasi dan berkolaborasi dalam proyek budaya.
<b>Bernalar Kritis</b>	<b>Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan:</b> Menganalisis nilai-nilai positif yang terkandung dalam sebuah kearifan lokal dan dampak tradisi tersebut bagi manusia dan alam.
<b>Kreatif</b>	<b>Menghasilkan gagasan yang orisinal:</b> Mengusulkan ide-ide kreatif untuk menjaga dan mempromosikan kelestarian budaya dan kearifan lokal di lingkungannya.

#### **D. Capaian Pembelajaran**

Peserta didik dapat menceritakan keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

#### **E. Topik Pembelajaran**

Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal

#### **F. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik dapat menceritakan keragaman budaya dan kearifan lokal di lingkup daerah.

1. Melalui media Monopoli *Pop-up* peserta didik dapat memahami berbagai keragaman suku dan budaya yang ada di Sumatera Utara. (C2-Pengetahuan)
2. Peserta didik dapat menganalisis faktor yang menyebabkan keberagaman di Sumatera Utara melalui kegiatan berdiskusi dengan cermat. (C4-Menganalisis)

#### **G. Praktik Pedagogis**

Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bermakna, mengembirakan, dan berkesadaran melalui eksplorasi media Monopoli *pop-up*, diskusi kelompok, serta refleksi hasil belajar.

## H. Mitra Pembelajaran

Mitra pembelajaran yang terlibat dalam kegiatan ini adalah:

- Guru sebagai fasilitator
- Peserta didik sebagai subjek pembelajaran
- Orang tua (pendamping penggunaan perangkat digital di rumah)

## I. Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas. Lingkungan belajar dirancang fleksibel dengan pengaturan tempat duduk berkelompok serta pemanfaatan sarana untuk menempatkan media monopoli *pop-up*.

## J. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran memanfaatkan:

- Media Monopoli *Pop-up* Keberagaman
- Video pembelajaran pendukung
- LKPD
- Laptop, Proyektor

## K. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, serta memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk memahami, mengaplikasi, dan merefleksi materi keragaman budaya dan kearifan lokal dengan dukungan media Monopoli *Pop-up*.

### a. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1) Guru memberi salam kepada peserta didik, kemudian salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Peserta didik dicek kesiapannya dalam mengikuti pembelajaran dan dicek kehadirannya melalui absensi.
- 3) Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik.
- 4) Peserta didik dan guru menyanyikan lagu pembelajaran berjudul “Negeriku” sebelum masuk ke materi pembelajaran.
- 5) Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik oleh guru:
  - Apa itu keanekaragaman budaya?
  - Apa saja keanekaragaman budaya di Sumatera Utara?
- 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

### b. Kegiatan Inti (40 menit)

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan tahapan sebagai berikut.

#### Memahami:

#### Langkah 1: Orientasi terhadap masalah

- 7) Guru menjelaskan pengertian keberagaman dan kearifan lokal
- 8) Siswa diberikan contoh nyata keberagaman di lingkungan sekitar

**Mengaplikasi:****Langkah 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar**

- 9) Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan menjelaskan cara menggunakan media Monopoli *Pop-up* serta LKPD.

**Langkah 3: Penyelidikan individu atau kelompok**

Peserta didik secara berkelompok:

- 10) Memahami aturan permainan monopoli *pop-up*
- 11) Menjawab pertanyaan apabila mendapat kartu tantangan budaya
- 12) Mengumpulkan poin dari setiap pertanyaan yang berhasil dijawab
- 13) Mendiskusikan keberagaman yang ada di Sumatera Utara berdasarkan hasil pengamatan dan pengetahuan awal.
- 14) Mencatat hasil pengamatan dan diskusi kedalam Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

**Langkah 4: Pengembangan dan penyajian hasil karya**

Setiap kelompok:

- 15) Menunjukkan hasil diskusi yang ada di LKPD
- 16) Menjelaskan pengetahuan yang telah didapat dari media monopoli *pop-up*
- 17) Kelompok lain boleh bertanya atau menanggapi

**Merefleksi****Langkah 5: Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah**

Guru dan peserta didik:

- 18) Merefleksikan manfaat penggunaan monopoli *pop-up*
- 19) Menyimpulkan keberagaman budaya dan suku di Sumatera Utara
- 20) Mengaitkan dengan sikap menghargai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari

**c. Kegiatan Akhir (10 menit)**

- 21) Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran
- 22) Peserta didik menyampaikan refleksi singkat
- 23) Guru mengajak peserta didik merencanakan pembelajaran selanjutnya
- 24) Guru memberikan penguatan dan apresiasi
- 25) Guru menutup pembelajaran dengan pesan motivasi dan doa penutup.

LAMPIRAN
----------

**A. Lembar Kegiatan Peserta Didik**

Mata Pelajaran : IPAS  
 Kelas/Fase : IV / Fase B  
 Bab : VII (Keberagaman Budaya Indonesia)  
 Materi : Keberagaman Budaya dan Suku di Sumatera Utara  
 Media : Monopoli Keberagaman

**a. Tujuan Kegiatan**

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik mampu menceritakan keragaman budaya dan suku di Sumatera Utara. Mengenal kearifan lokal dari berbagai suku di Sumatera Utara dan menyebutkan upaya pelestarian budaya daerah

**b. Petunjuk Pengerjaan**

- Kerjakan kegiatan ini secara berkelompok
- Mainkan permainan monopoli keberagaman budaya dengan semangat
- Perhatikan setiap petak yang berisi informasi tentang suku dan budaya di Sumatera Utara
- Diskusikan bersama teman sekelompok
- Tuliskan jawaban dengan rapi dan benar

**c. Identitas Kelompok**

Nama Kelompok : .....

Anggota Kelompok :

1. ....

2. ....

3. ....

4. ....

**d. Kegiatan 1: Mengenal Suku di Sumatera Utara (C1-Mengingat)**

Berdasarkan permainan monopoli, tuliskan 5 nama suku yang ada di Sumatera Utara:

No.	Nama Suku
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

**e. Kegiatan 2: Menceritakan Keragaman Budaya (C2-Memahami)**

Pilih 3 suku yang kalian temukan dalam permainan, kemudian lengkapi tabel berikut:

No.	Suku	Rumah Adat	Pakaian Adat	Makanan Khas
1.				
2.				
3.				

**f. Kegiatan 3: Mengenal Kearifan Lokal (C3-Menerapkan)**

Diskusikan bersama kelompokmu, kemudian jawablah pertanyaan berikut:

- Sebutkan 2 kearifan lokal atau nilai budaya yang dapat kita pelajari dari suku-suku di Sumatera Utara!

Contoh: gotong royong, menghargai orang tua, dll.

- .....
- .....

- Mengapa kita harus menjaga dan melestarikan budaya daerah?

Jawaban: .....

.....

.....

**g. Kegiatan 4: Upaya Pelestarian Budaya (C4-Menganalisis)**

- Tuliskan 3 cara yang dapat kita lakukan untuk melestarikan budaya daerah!

- .....
- .....
- .....

- Menurut kalian, apa yang akan terjadi jika budaya daerah tidak dilestarikan?

Jawaban: .....

.....

**h. Kegiatan 5: Mengevaluasi Proses Pembelajaran (C5-Mengevaluasi)**

- Apa yang paling seru dari permainan monopoli keberagaman budaya ini?

Jawaban: .....

.....

- Apakah permainan monopoli membantu kalian memahami keragaman budaya?

Jawaban: .....

.....

- Apakah kelompok kalian dapat bekerja sama dengan baik? Ceritakan!

Jawaban: .....

.....

**i. Kesimpulan**

Tuliskan kesimpulan tentang keberagaman budaya di Sumatera Utara:

Sumatera Utara memiliki banyak suku seperti .....

.....

Setiap suku memiliki budaya yang berbeda-beda seperti .....

.....

Kita harus .....

.....

#### j. Refleksi Diri

Beri tanda (✓) pada kotak di bawah ini:

- Saya dapat menyebutkan suku-suku di Sumatera Utara
- Saya dapat menceritakan keragaman budaya di Sumatera Utara
- Saya memahami pentingnya melestarikan budaya
- Saya senang belajar dengan permainan monopoli
- Saya dapat bekerja sama dengan teman sekelompok

#### B. Instrumen penilaian (Proses)

Aspek yang dinilai dan rubrik penilaian:

No.	Aspek yang Dinilai	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Perlu Bimbingan)
1.	Keaktifan mengikuti pembelajaran	Sangat aktif bertanya dan menjawab	Aktif mengikuti pembelajaran	Kurang aktif	Tidak aktif
2.	Kerja sama dalam kelompok	Bekerja sama dengan sangat baik	Bekerja sama dengan baik	Kurang bekerja sama	Tidak mau bekerja sama
3.	Kemampuan menceritakan keberagaman budaya	Menceritakan dengan sangat jelas, runtut, dan lengkap	Menceritakan dengan cukup jelas dan runtut	Menceritakan kurang jelas atau kurang lengkap	Tidak mampu menceritakan
4.	Kemampuan mengidentifikasi kearifan lokal	Mengidentifikasi dengan tepat dan memberikan contoh konkret	Mengidentifikasi dengan cukup tepat	Mengidentifikasi kurang tepat	Tidak mampu mengidentifikasi
5.	Kemampuan menjelaskan upaya	Menjelaskan upaya pelestarian	Menjelaskan dengan cukup tepat	Menjelaskan kurang tepat	Tidak mampu menjelaskan

	pelestarian budaya	dengan sangat tepat dan detail			
6.	Tanggung jawab mengerjakan LKPD	Menyelesaikan tepat waktu dan rapi	Menyelesaikan dengan baik	Kurang rapi / terlambat	Tidak menyelesaikan

### C. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

- Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka
- Modul ajar IPAS Fase B
- Media Monopoli *pop-up* keberagaman
- Video pembelajaran tentang keberagaman
- Sumber belajar digital yang relevan dan terpercaya

### D. Glosarium

#### **Keanekaragaman**

Variasi atau perbedaan yang ada dalam suatu kelompok.

#### **Budaya**

Kebiasaan, norma, adat istiadat, dan hasil karya suatu kelompok masyarakat yang diwariskan dari generasi ke generasi.

#### **Keragaman Budaya**

Perbedaan dalam adat, tradisi, kepercayaan, maupun kebiasaan yang dimiliki oleh berbagai kelompok masyarakat.

#### **Monopoli *pop-up***

Media pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang diadaptasi dari permainan monopoli konvensional, dirancang khusus untuk mengajarkan tentang keragaman budaya dan suku-suku yang ada di suatu daerah (dalam hal ini Sumatera Utara).

#### E. Daftar Pustaka

- Amalia Fitri, Aldilla, dkk. 2023. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta
- Amalia Fitri, Aldilla, dkk. 2023. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



**HAMIDANI, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19810613204031001

Medan, 27 Feb. 2026

Wali Kelas IV



**Nur Haizah S, S.Pd., Gr**

Peneliti



**Ulfa Zahro Br Sembiring**  
NIM. 2202090240

## Lampiran 2 Uraian Materi





## Alat Musik

Gendang atau gondang merupakan sekelompok alat musik tradisional yang terdiri dari taganing, gordang, dan odap yang digantung di atas balok atau rak kayu, khas dari bahasa Batak.



## Makanan Khas

Bika ambon adalah kue basah berwarna kuning dengan rongga di dalamnya dan memiliki rasa serta aroma yang khas. Kue ini memiliki sejarah asal muasal yang menarik dan dinamakan "ambon" dalam makanan tradisional Medan.

## Pakaian Adat

Pakaian adat Karo Sumatera Utara menggunakan kain ulos atau kain tenun tradisional dari atas hingga bawah.



## Letak Geografis

Provinsi Sumatera Utara terletak di antara  $1^{\circ}$  -  $4^{\circ}$  Lintang Utara dan  $98^{\circ}$  -  $100^{\circ}$  Bujur Timur dengan luas daratan  $71.680 \text{ km}^2$  dan terdiri dari Pesisir Timur.



## Senjata Khas

Piso Gaja Dompok adalah senjata tradisional dari Suku Batak, Sumatera Utara. Senjata ini berbentuk mirip dengan pisau, lebih pendek dari pedang, dan sedikit lebih panjang dari belati.

## Tradisi

Lompat Batu adalah ritual kebanggaan Suku Nias yang menjadi daya tarik wisatawan di Pulau Nias. Dulu, tradisi ini menjadi syarat bagi para pria untuk menjadi seorang prajurit dengan melompati susunan batu setinggi 2-2,2 meter.



### Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama Ahli : Sukmawati, S.Pd., Sd  
 Tanggal : 06 Februari 2026  
 Judul : Pengembangan Media Monopoli Pop-Up Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Lau Dendang  
 Materi : Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara  
 Peneliti : Ulfa Zahro Br Sembiring

#### A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli materi untuk menilai materi pada media pembelajaran monopoli pop-up. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

#### B. Keterangan

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	<b>KESESUAIAN MATERI DENGAN KURIKULUM</b>	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) IPS Kurikulum Merdeka kelas IV					✓

		Materi sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan					✓
		Cakupan materi mencakup ketujuh suku di Sumatera Utara secara lengkap					✓
		Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD					✓
2.	<b>KEAKURATAN MATERI</b>	Konsep keberagaman suku dan budaya yang disajikan benar dan akurat					✓
		Informasi tentang budaya setiap suku (rumah adat, pakaian adat, alat musik, tarian, kuliner) akurat					✓
		Ilustrasi dan contoh yang diberikan sesuai dengan fakta budaya Sumatera Utara				✓	
		Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyajian materi					✓

		Materi mencerminkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman					✓
3.	<b>KEMUTAKHIRAN MATERI</b>	Materi menggunakan informasi budaya yang masih relevan dengan kondisi saat ini					✓
		Contoh dan ilustrasi yang digunakan kontekstual dengan kehidupan siswa				✓	
		Materi mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (Berkebinekaan Global)					✓
4.	<b>MENDORONG KEINGINTAHUAN</b>	Materi disajikan dengan cara yang menarik dan memotivasi siswa untuk belajar					✓
		Materi mendorong siswa untuk menggali lebih dalam tentang budaya lokal					✓
5.	<b>PENYAJIAN MATERI</b>	Materi disusun secara sistematis dan runtut					✓

		Uraian materi jelas dan mudah dipahami					✓
		Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD					✓
		Soal/pertanyaan dalam permainan sesuai dengan materi yang disampaikan					✓
6.	<b>KELAYAKAN BAHASA</b>	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD					✓
		Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda					✓
		Istilah-istilah yang digunakan tepat dan konsisten					✓

### C. Komentaran dan Saran


.....

.....

.....

Medan, 06 Februari 2026

Validator Ahli Materi

  
Sukmaningsih, S.Pd., S.d.

NIP/NIDN: 197404101996112002

### Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Ahli : Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.  
 Tanggal : 02 Februari 2026  
 Judul : Pengembangan Media Monopoli Pop-Up Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang  
 Materi : Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara  
 Peneliti : Ulfa Zahro Br Sembiring

#### A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli media untuk menilai desain pada media pembelajaran monopoli pop-up. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

#### B. Keterangan

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	<b>KESESUAIAN MEDIA DENGAN KARAKTERISTIK SISWA</b>	Media sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas IV (operasional konkret)					√

		Ukuran media (53 cm × 69 cm) sesuai untuk pembelajaran kelompok					✓
		Media menarik perhatian dan minat belajar siswa					✓
		Media mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif					✓
2.	<b>DESAIN VISUAL PAPAN PERMAINAN</b>	Desain papan monopoli menarik dan estetik					✓
		Komposisi warna harmonis dan tidak menyilaukan mata					✓
		Tata letak petak permainan jelas dan mudah diikuti					✓
		Ilustrasi gambar budaya (rumah adat, pakaian, dll) jelas dan menarik					✓
		Tipografi (jenis dan ukuran huruf) mudah dibaca					✓

3.	<b>TEKNIK DAN KUALITAS POP-UP</b>	Teknik pop-up 2D yang digunakan tepat dan efektif					✓
		Konstruksi pop-up kuat dan tidak mudah rusak					✓
		Efek visual pop-up menarik dan jelas					✓
		Pop-up membantu visualisasi materi budaya dengan baik					✓
		Elemen pop-up dapat dibuka dan ditutup dengan mudah					✓
4.	<b>KUALITAS BAHAN DAN KONSTRUKSI</b>	Pemilihan bahan (box triplek, kertas, spanduk) tepat dan berkualitas					✓
		Media tahan lama dan dapat digunakan berulang kali					✓
		Media aman digunakan untuk siswa SD (tidak tajam, tidak mudah lepas)					✓

5.	<b>KEMUDAHAN PENGUNAAN</b>	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					✓
		Komponen media (bidak, dadu, kartu) mudah dioperasikan					✓
		Aturan permainan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD					✓
6.	<b>ASPEK FUNGSIONAL</b>	Media dapat digunakan berulang-ulang tanpa kerusakan berarti					✓
		Ukuran media sesuai untuk pembelajaran kelompok (2-4 siswa)					✓
		Sistem penyimpanan komponen dalam box praktis dan rapi					✓
7.	<b>KREATIVITAS DAN INOVASI</b>	Media memiliki kebaruan dan					✓

		inovasi dalam desain					
		Kombinasi konsep monopoli dan pop-up inovatif dan menarik					✓

### C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Medan, 07. Februari 2026

Validator Media



(Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd.)

## Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Bahasa

### LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama Ahli : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd  
 Tanggal : 03 februari 2026  
 Judul : Pengembangan Media Monopoli Pop-Up Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang  
 Materi : Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara  
 Peneliti : Ulfa Zahro Br Sembiring

#### A. Petunjuk Pengisian

Lembar ini diisi oleh dosen ahli bahasa untuk menilai bahasa pada media pembelajaran monopoli pop-up. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. Berilah saran dan perbaikan jika diperlukan.

#### B. Keterangan

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	LUGAS	Struktur kalimat yang digunakan tepat dan					✓

		sesuai kaidah bahasa Indonesia					
2.		Kalimat yang digunakan efektif dan tidak berbelit-belit					✓
		Istilah yang digunakan baku dan konsisten					✓
	<b>KESESUAIAN DENGAN KAIDAH BAHASA INDONESIA</b>	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
		Ejaan yang digunakan sesuai dengan EYD V (Ejaan Yang Disempurnakan)					✓
		Penggunaan tanda baca tepat dan konsisten					✓
		Penggunaan istilah konsisten di seluruh bagian media					✓
8.	<b>KESESUAIAN DENGAN PERKEMBANGAN SISWA</b>	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD					✓

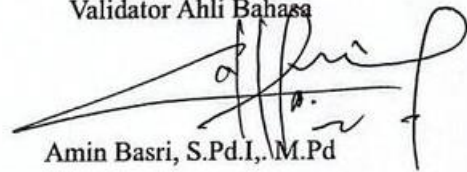
9.		Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan emosional siswa kelas IV SD					✓
<del>10.</del>		Kalimat tidak terlalu panjang dan kompleks untuk siswa kelas IV SD					✓
11.	<b>KOMUNIKATIF</b>	Pesan yang disampaikan mudah dipahami siswa					✓
<del>12.</del>		Istilah yang digunakan tepat dan sesuai dengan konteks					✓
13.		Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa SD					✓
<del>14.</del>		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda (ambigu)					✓
15.		<b>KERUNTUTAN ALUR PIKIR</b>	Penyampaian informasi runtut dan sistematis				
<del>16.</del>	Makna dalam setiap kalimat utuh dan mudah dipahami						✓

**C. Komentar dan Saran**

Layar di bagian atas dan Bawah.  
Perhatikan dan: Persegi Persegi.

Medan, 07 Februari 2026

Validator Ahli Bahasa



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

NIDN: 0110098803

**Lampiran 6 Lembar Kepraktisan Guru****LEMBAR ANGKET RESPON GURU**

Nama Guru : Nur Haizah Siregar  
Sekolah : SD Negeri 106161 Laut Dendang  
Kelas : IV  
Tanggal : 27 Februari 2026  
Judul : Pengembangan Media Monopoli Pop-Up Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang  
Materi : Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara  
Peneliti : Ulfa Zahro Br Sembiring

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kepraktisan media monopoli pop-up dalam pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Mohon memberikan penilaian secara objektif..

**B. Keterangan**

- 1 = Sangat tidak baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

No.	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN</b>	Media monopoli pop-up mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
		Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami					✓
		Media tidak memerlukan persiapan yang rumit sebelum pembelajaran					✓
2.	<b>KESESUAIAN DENGAN PEMBELAJARAN</b>	Media sesuai dengan materi keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara					✓
		Media membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan					✓
		Media mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran					✓
3.	<b>EFISIENSI PEMBELAJARAN</b>	Media menghemat waktu dalam menjelaskan materi kepada siswa					✓

		Media meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi						✓
4.	<b>PENGELOLAAN KELAS</b>	Media memudahkan pengelolaan kelas selama pembelajaran berlangsung						✓
		Media mendorong kerja sama dan pembelajaran kooperatif antar siswa						✓
5.	<b>MANFAAT MEDIA</b>	Media meningkatkan motivasi belajar siswa						✓
		Media dapat digunakan berulang kali untuk pembelajaran						✓
		Media membantu memperkaya variasi metode pembelajaran di kelas						✓
6.	<b>KEINGINAN MENGGUNAKAN</b>	Saya ingin menggunakan media sejenis untuk materi pembelajaran lain						✓
		Saya akan merekomendasikan media ini kepada guru lain						✓

### C. Komentar dan Saran



Medan, 27. Februari 2026

Guru Kelas IV

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nur Haizah S.', is written over the typed name.

**Nur Haizah S, S.Pd., Gr**

## Lampiran 7 Lembar Kepraktisan Siswa

(75)

### LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : ZhaFira diandra Kesuma

Kelas : IVA

Tanggal : 27-2-2026

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelasmu dengan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
4. Tidak ada jawaban yang salah, jawablah dengan jujur.

#### D. Keterangan

☹️ = Sangat Tidak Setuju

😞 = Tidak Setuju

😐 = Cukup Setuju

😊 = Setuju

😄 = Sangat Setuju

No.	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
			☹️	😞	😐	😊	😄
1.	KETERTARIKAN	Tampilan media monopoli pop-up sangat menarik					✓
		Saya senang belajar menggunakan media monopoli pop-up					✓

		Belajar dengan media monopoli pop-up tidak membosankan					✓
2.	<b>KEMUDAHAN PEMAHAMAN</b>	Materi tentang keberagaman suku dan budaya mudah saya pahami melalui media ini					✓
		Instruksi atau cara bermain monopoli pop-up jelas dan mudah dipahami		✓			✓
		Saya tidak mengalami kesulitan saat bermain monopoli pop-up					✓
3.	<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN</b>	Media monopoli pop-up mudah dimainkan					✓
		Komponen media (bidak, dadu, kartu) mudah digunakan					✓
		Ukuran media sesuai untuk bermain bersama teman-teman					✓

4.	<b>MOTIVASI BELAJAR</b>	Media ini membuat saya lebih semangat belajar					✓
		Saya ingin belajar lagi menggunakan media monopoli pop-up					✓
		Saya lebih fokus saat belajar menggunakan media ini					✓
5.	<b>MANFAAT</b>	Media ini membantu saya memahami keberagaman budaya di Sumatera Utara					✓
		Belajar dengan media monopoli pop-up lebih menyenangkan					✓
		Saya ingin ada media seperti ini untuk pelajaran lain					✓

A. Komentor (jika ada)

.....

.....

---

Medan, ..... 2026

Siswa

ZHAFIRAH  
*Zhafira*  
.....

(73)

## LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama Siswa : Kaisah ghania

Kelas : IV<sup>A</sup>

Tanggal : 27-02-2026

## C. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelasmu dengan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
4. Tidak ada jawaban yang salah, jawablah dengan jujur.

## D. Keterangan

- ☹️ = Sangat Tidak Setuju  
 😞 = Tidak Setuju  
 😊 = Cukup Setuju  
 😄 = Setuju  
 😁 = Sangat Setuju

No.	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
			☹️	😞	😊	😄	😁
1.	KETERTARIKAN	Tampilan media monopoli pop-up sangat menarik					✓
		Saya senang belajar menggunakan media monopoli pop-up					✓

		Belajar dengan media monopoli pop-up tidak membosankan					✓
2.	<b>KEMUDAHAN PEMAHAMAN</b>	Materi tentang keberagaman suku dan budaya mudah saya pahami melalui media ini				✓	
		Instruksi atau cara bermain monopoli pop-up jelas dan mudah dipahami					✓
		Saya tidak mengalami kesulitan saat bermain monopoli pop-up					✓
3.	<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN</b>	Media monopoli pop-up mudah dimainkan					✓
		Komponen media (bidak, dadu, kartu) mudah digunakan					✓
		Ukuran media sesuai untuk bermain bersama teman-teman					✓

4.	<b>MOTIVASI BELAJAR</b>	Media ini membuat saya lebih semangat belajar					✓
		Saya ingin belajar lagi menggunakan media monopoli pop-up					✓
		Saya lebih fokus saat belajar menggunakan media ini				✓	
5.	<b>MANFAAT</b>	Media ini membantu saya memahami keberagaman budaya di Sumatera Utara					✓
		Belajar dengan media monopoli pop-up lebih menyenangkan					✓
		Saya ingin ada media seperti ini untuk pelajaran lain					✓

A. Komentor (jika ada)

.....

.....

---

Medan, ..... 2026

Siswa



A handwritten signature in black ink, consisting of a circle followed by a stylized name.

---

(70)

### LEMBAR ANGKFT RESPON SISWA

Nama Siswa : NOVIA SALSABILA

Kelas : IV A

Tanggal : 27-02-2026

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah nama dan kelasmu dengan benar.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.
4. Tidak ada jawaban yang salah, jawablah dengan jujur.

#### D. Keterangan

☹️ = Sangat Tidak Setuju

😞 = Tidak Setuju

😐 = Cukup Setuju

😊 = Setuju

😄 = Sangat Setuju

No.	Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Skor				
			☹️	😞	😐	😊	😄
1.	KETERTARIKAN	Tampilan media monopoli pop-up sangat menarik				✓	
		Saya senang belajar menggunakan media monopoli pop-up					✓

		Belajar dengan media monopoli pop-up tidak membosankan					✓
2.	<b>KEMUDAHAN PEMAHAMAN</b>	Materi tentang keberagaman suku dan budaya mudah saya pahami melalui media ini			✓		
		Instruksi atau cara bermain monopoli pop-up jelas dan mudah dipahami					✓
		Saya tidak mengalami kesulitan saat bermain monopoli pop-up					✓
3.	<b>KEMUDAHAN PENGGUNAAN</b>	Media monopoli pop-up mudah dimainkan					✓
		Komponen media (bidak, dadu, kartu) mudah digunakan			✓		
		Ukuran media sesuai untuk bermain bersama teman-teman					✓

4.	<b>MOTIVASI BELAJAR</b>	Media ini membuat saya lebih semangat belajar					✓
		Saya ingin belajar lagi menggunakan media monopoli pop-up					✓
		Saya lebih fokus saat belajar menggunakan media ini					✓
5.	<b>MANFAAT</b>	Media ini membantu saya memahami keberagaman budaya di Sumatera Utara					✓
		Belajar dengan media monopoli pop-up lebih menyenangkan					✓
		Saya ingin ada media seperti ini untuk pelajaran lain					✓

**A. Komentar (jika ada)**

.....

.....



Medan, ..... 2026

Siswa

A handwritten signature in black ink, consisting of a large circle followed by several loops and a horizontal line. The signature is written over a faint, light-colored oval background. Below the signature is a horizontal dotted line.

.....

## Lampiran 8 Hasil Kepraktisan Seluruh Siswa Kelas IV

No.	Nama Siswa	Pernyataan Ke-															Nilai	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AB	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	70	93%
2	AP	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	97%
3	AS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
4	AK	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	70	93%
5	AQ	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71	94%
6	AT	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71	94%
7	AF	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72	96%
8	AP	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	74	98%
9	AZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
10	AP	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	72	96%
11	AA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
12	FH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
13	KG	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	97%
14	KA	4	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	70	93%
15	K	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	93%
16	MR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
17	MS	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	71	94%
18	MZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
19	DK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
20	NS	5	4	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	70	93%
21	OR	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	71	94%
22	QR	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	73	97%
23	RA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
24	RLH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	100%
25	RDD	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	73	97%
26	VA	5	5	4	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	70	93%
27	ZD	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	75	100%
		Jumlah															1.964	96,99%





## Lampiran 11 K1



FORM K 1

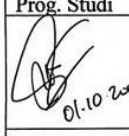

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

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 : Ulfa Zahro Br Sembiring  
 NPM : 2202090240  
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 01.10.2025	Pengembangan Media Monopoli Pop-up Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang	
	Pengaruh Media Digital Qreatif.id Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang	
	Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 106161 Laut Dendang	

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

Medan, 01 September 2025

Hormat Pemohon,







**Ulfa Zahro Br Sembiring**  
 NPM: 2202090240

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 12 K2

	<p><b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b>  <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b>  <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b>  <b>Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238</b>          Website :<a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a></p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: auto;">FORM K 2</div>
<p>KepadaYth : Ketua dan Sekretaris          Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar          FKIP UMSU</p> <p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p> <p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p> <p>Nama : Ulfa Zahro Br Sembiring          NPM : 2202090240          ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p> <p>“Pengembangan Media Monopoli <i>Pop-up</i> Pada Materi Keberagaman Suku dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang”</p> <p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai : </p> <p>Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.</p> <p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.          Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.          Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Medan, 01 Oktober 2025          Hormat Pemohon,  </p> <p style="text-align: right;">Ulfa Zahro Br Sembiring</p> <p>Dibuat Rangkap3 :          - Untuk Dekan/Fakultas          - Untuk Ketua Prodi          - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		
 Dipindai dengan CamScanner		

## Lampiran 13 K3



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

Nomor : 2300/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 : **Ulfa Zahro Br Sembiring**  
 N P M : 2202090240  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengembangan Media Monopoli Pop-up Pada Materi Keberagaman Suku  
 Dan Budaya di Sumatera Utara Kelas IV SDN 106161 Laut Dendang**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, 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 daluwarsa tanggal : **06 Oktober 2026**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 06 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 14 Lembar Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU

Nama Guru : Nur Haizah Siregar

Kelas/Sekolah : IV/SDN 106161 Laut Dendang

Hari/Tanggal : Senin, 24 November 2025

Pewawancara : Ulfa Zahro Br Sembiring

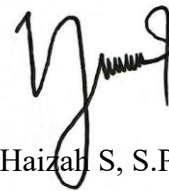
No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Sudah berapa lama Ibu mengajar di SDN 106161 Lau Dendang?	Saya belum lama mengajar di kelas ini karena saya adalah guru baru
2.	Berapa jumlah siswa di kelas IV yang Ibu ajarkan?	27 siswa (13 laki-laki, 14 perempuan)
3.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah ini khususnya untuk kelas IV?	Kurikulum Merdeka
4.	Apakah Ibu mempersiapkan perangkat pembelajaran (modul ajar, media, dll) setiap kali mengajar?	Ya, saya menyiapkan modul ajar sebelum mengajar
5.	Kesulitan apa yang Ibu hadapi dalam mempersiapkan pembelajaran IPS?	Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif
6.	Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran dalam mengajar IPS?	Tidak selalu, kadang hanya menggunakan buku dan papan tulis
7.	Media apa yang biasanya Ibu gunakan saat mengajar materi keberagaman suku dan budaya?	Buku paket, gambar dari internet, dan proyektor
8.	Apa kendala yang Ibu hadapi dalam menggunakan media pembelajaran?	Keterbatasan media yang tersedia dan waktu persiapan yang terbatas
9.	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya?	Kurang antusias, banyak siswa yang pasif mendengarkan
10.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi	Ya, terutama dalam mengingat ciri khas budaya dari setiap suku

	keberagaman suku dan budaya di Sumatera Utara?	
11.	Berapa persen kira-kira siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPS?	Sekitar 48% siswa yang aktif, sisanya cenderung pasif
12.	Mata pelajaran apa yang paling sulit dipahami siswa?	IPS dan Matematika, karena banyak hafalan dan konsep
13.	Bagaimana cara Ibu mengatasi kesulitan belajar siswa selama pembelajaran?	Memberikan penjelasan ulang, tanya jawab, dan tugas kelompok
14.	Metode apa yang paling sering Ibu gunakan dalam mengajar IPS?	Ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok
15.	Menurut Ibu, apakah penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa? Mengapa?	Ya sangat, karena membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami
16.	Seberapa sering Ibu menggunakan media pembelajaran interaktif (video, alat peraga, permainan edukatif)?	Jarang, hanya sesekali saat ada waktu dan media tersedia
17.	Bagaimana pendapat Ibu tentang pentingnya inovasi media pembelajaran di sekolah dasar?	Sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa
18.	Apakah Ibu pernah membuat atau memodifikasi media pembelajaran sendiri? Jika ya, media apa?	Pernah membuat media sederhana seperti kartu bergambar
19.	Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan media pembelajaran? (ketersediaan alat, fasilitas, pelatihan)	Cukup mendukung, ada proyektor dan laptop, tapi media edukatif masih terbatas
20.	Apakah orang tua siswa juga dilibatkan dalam mendukung proses pembelajaran di rumah?	Ya, melalui komunikasi WhatsApp grup dan tugas pendampingan
21.	Menurut ibu, bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi keberagaman suku dan budaya setelah pembelajaran?	Masih kurang optimal, banyak yang lupa setelah beberapa hari
22.	Apa indikator yang Ibu gunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut?	Kemampuan menjawab soal, mengidentifikasi budaya, dan hasil ulangan

23.	Apa harapan Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk siswa kelas IV?	Media yang interaktif, menarik, dan memudahkan siswa memahami materi
24.	Menurut Ibu, media pembelajaran seperti apa yang paling dibutuhkan untuk materi keberagaman suku dan budaya?	Media visual dan permainan edukatif yang melibatkan siswa secara aktif
25.	Apakah Ibu tertarik menggunakan media monopoli <i>pop-up</i> dalam pembelajaran? Mengapa?	Sangat tertarik, karena konsepnya menarik dan dapat membuat siswa belajar sambil bermain

Medan, 24 November 2026

Narasumber



Nur Haizah S, S.Pd., Gr

## Lampiran 15 Lembar Dokumentasi

### Observasi Awal



Foto bersama kepala sekolah SD Negeri 106161 Laut Dendang



Foto bersama wali kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang



Kegiatan pembelajaran di kelas



Mengajar didalam kelas

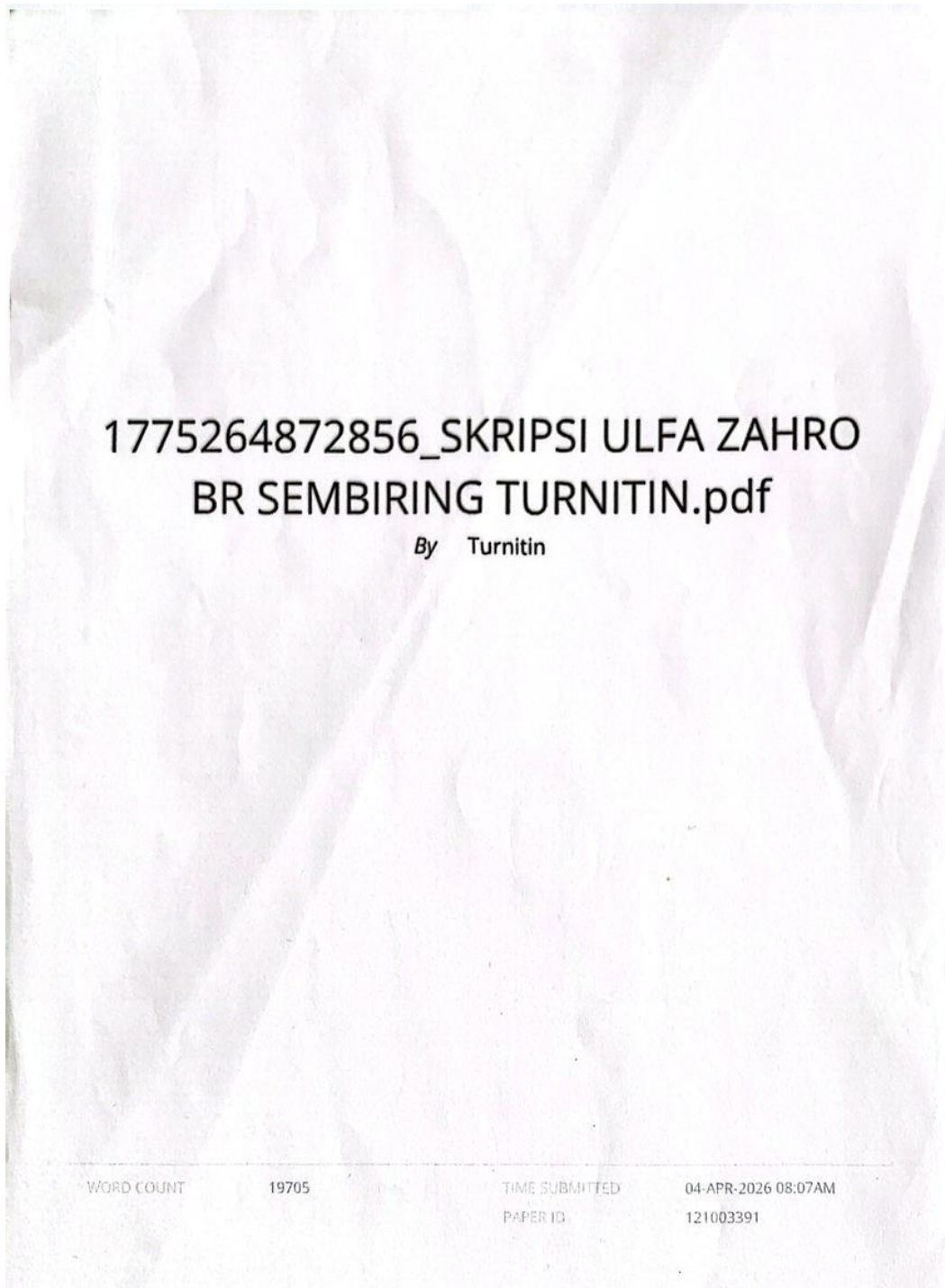


Uji coba media Monopoli *Pop-up*



Foto bersama siswa kelas IV

**Lampiran 16 Hasil Cek Turnitin**



1775264872856\_SKRIPSI ULFA ZAHRO BR SEMBIRING  
TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	558 words — 3%
2	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet	231 words — 1%
3	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet	195 words — 1%
4	<a href="http://repository.uinpalopo.ac.id">repository.uinpalopo.ac.id</a> Internet	149 words — 1%
5	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet	99 words — < 1%
6	<a href="http://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet	79 words — < 1%
7	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet	76 words — < 1%
8	<a href="http://jppipa.unram.ac.id">jppipa.unram.ac.id</a> Internet	72 words — < 1%
9	<a href="http://etd.uinsyahada.ac.id">etd.uinsyahada.ac.id</a> Internet	63 words — < 1%

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Ulfa Zahro Br Sembiring  
Tempat, Tanggal Lahir : Perbulan, 01 Mei 2004  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Desa Perbulan  
Agama : Islam  
Status : Mahasiswa  
NIK : 1206094105040001  
No Hp : 082168823366  
Email : [ulfazahro366@gmail.com](mailto:ulfazahro366@gmail.com)

### **Riwayat Pendidikan**

2010 – 2016 : SD Negeri 040549  
2016 – 2019 : SMP Swasta Musyawarah  
2019 – 2022 : MAS Nurul Hakim  
2022 – 2026 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara