

## Pengembangan Media Monopoli Digital Berbasis *Flippity* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V B SDN Wonosari 01

Syahrani Wahyu Dewi<sup>1\*</sup>, Susilo Tri Widodo<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: syahraniwyd@students.unnes.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli digital berbasis *Flippity* guna meningkatkan hasil belajar keragaman budaya Indonesia pada siswa kelas V B SDN Wonosari 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SDN Wonosari 01. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup wawancara, angket validasi kelayakan media oleh ahli media dan materi, serta angket respon pengguna untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan media. Hasil uji kelayakan media menunjukkan nilai rata-rata 78% untuk kelayakan media dan 87,5% untuk kelayakan materi, dengan rata-rata keseluruhan 82,7%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Analisis kepraktisan menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dengan nilai rata-rata 94% untuk respons guru dan 97,2% untuk respons siswa. Uji keefektifan menggunakan uji-t berpasangan menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,77, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran monopoli digital berbasis *Flippity* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas V SDN Wonosari 01.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Monopoli Digital, Keragaman Budaya Indonesia*

## **ABSTRACT**

*This research aims to develop a Flippity-based digital monopoly learning media to improve the learning outcomes of Indonesian cultural diversity in grade V B SDN Wonosari 01 Semarang students. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The subject in this study is a student of grade V B SDN Wonosari 01. The data collection techniques used include interviews, media feasibility validation questionnaires by media and material experts, and user response questionnaires to measure the practicality and effectiveness of media. The results of the media feasibility test showed an average score of 78% for media feasibility and 87.5% for material eligibility, with an overall average of 82.7%, which falls into the very feasible category. Practicality analysis showed that this medium was very practical with an average score of 94% for teacher responses and 97.2% for student responses. The effectiveness test using a paired t-test yielded a significance value of  $0.000 < 0.05$  and an average N-Gain value of 0.77, indicating a significant improvement in learning outcomes in the high category. Based on the results of the study, the Flippity-based digital monopoly learning media was stated to be very valid, very practical, and effective in improving the learning outcomes of Indonesian cultural diversity in grade V students of SDN Wonosari 01.*

**Keyword** : ***Learning Media, Digital Monopoly, Indonesian Cultural Diversity***

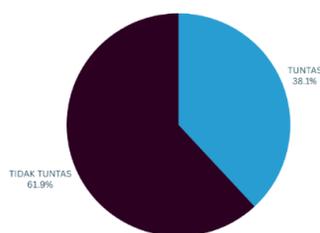
## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan prinsip dasar yang utama bagi sebuah negara. Berdasarkan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan bahwa pentingnya menyediakan pendidikan yang berkualitas dan menyeluruh, serta menjadi sebuah landasan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang bermutu diperlukan pemerintah yang mampu menyelenggarakan pendidikan agar melahirkan penerus bangsa yang kritis terhadap lingkungan, berbagai kepentingan dan tetap menganut sistem sosial budaya sebagai identitas bangsa Indonesia (Suherman, 2021). Pada era globalisasi ini, guru dituntut memiliki keterampilan digital dan mampu menciptakan inovasi serta berpikir kreatif (Musrizza & Azhar, 2024). Kreativitas sendiri mencakup inovasi dan penemuan yang diwujudkan melalui cara-cara orisinal dan bermanfaat, sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya (Hidayat et al., 2021).

Pada umumnya guru hanya menggunakan cara serta metode pembelajaran konvensional padahal tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan menggunakan

metode konvensional, dan media merupakan perantara yang penting untuk proses penyampaian informasi atau materi ajar oleh guru kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Marini & Silalahi, 2022). Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan mampu menerapkan berbagai metode pengajaran yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan zaman (Natalia & Widodo, 2025). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa tantangan serta permasalahan baru yang harus dihadapi oleh setiap individu di era abad ke-21 (Wulandari et al., 2024). Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik (Satria & Ekok, 2020).

Guru kelas V B di SDN Wonosari 01 Semarang melalui proses wawancara pada tanggal 22 Oktober 2024 menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan yang dialami yaitu (1) Peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi keragaman budaya Indonesia (2) Teknik pengajaran dan media edukatif yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran masih terbatas atau belum bervariasi. Permasalahan tersebut disimpulkan dari hasil asesmen formatif kelas V B SDN Wonosari 01 materi keberagaman budaya Indonesia dengan KKTP 75 dan jumlah peserta didik kelas V B ada 21. Dari jumlah keseluruhan peserta didik, hanya 8 peserta didik atau hanya 38,1% yang mendapatkan nilai rata-rata  $\geq 75$ , sedangkan 13 peserta didik atau sebanyak 61,9% mendapatkan nilai rata-rata  $\leq 75$ . Gambar 1 merupakan diagram ketuntasan hasil belajar materi keragaman budaya Indonesia Kelas V B SDN Wonosari 01.



**Gambar 1.** Diagram ketuntasan hasil belajar kognitif materi keberagaman budaya Indonesia kelas V B SDN Wonosari 01

Dari hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa materi keragaman budaya Indonesia memiliki cakupan yang sangat luas menyebabkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi keragaman budaya Indonesia tergolong rendah. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran sehingga dalam penyampaian materi menjadi kurang maksimal.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini memberikan kebebasan bagi guru dan kepala sekolah dalam merancang, mengelola, dan meningkatkan strategi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan individual dan potensi belajar peserta didik (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022). Meskipun keterampilan berpikir kritis dan kreatif sangat penting dalam konteks pendidikan masa kini, proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka di berbagai kelas masih belum mampu secara optimal mengakomodasi pengembangannya (Fajriyah et al., 2024). Pembelajaran yang dirancang harusnya menarik mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan berdampak baik bagi peserta didik. (Awaludin et al., 2020; Effendi & Hendriyani, 2020). Keterlibatan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas dapat meningkatkan keterpahaman peserta didik terhadap pembelajaran dan mendukung terciptanya pengalaman sekolah yang positif dan nyaman. seperti tempatnya bermain dan tempat tinggal (Kristanto, 2016). Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar juga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menumbuhkan konsentrasi peserta didik dalam menggunakan media sehingga akan melatih gaya berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran (Yunita et al., 2023). Selain itu, keberadaan media pembelajaran mampu menunjang aktivitas belajar peserta didik dengan meningkatkan ketertarikan terhadap materi (Hartini et al., 2017; Wulandari et al., 2020). Maka dari itu guru harus membuat rancangan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengorganisasikan pengalaman belajar mereka menjadi pengetahuan baru untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. (Abdul, 2019).

Media yang mengusung konsep permainan didalamnya namun tetap tidak menghilangkan tujuan utama dari pembelajaran dapat menciptakan situasi belajar yang nyaman dan mendorong interaksi antara guru dan peserta didik (Hermawati & Lestari, 2024). Media pembelajaran monopoli dalam materi keragaman budaya telah banyak digunakan sebagai alternatif untuk memberikan pemahaman awal tentang keberagaman

budaya Indonesia kepada peserta didik sekolah dasar (Syamsijulianto, 2020). Media pembelajaran monopoli menjadi solusi alternatif, karena dengan penggunaan media yang sesuai berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang menggembirakan dan kondusif, yang pada akhirnya menunjang perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik (Washfiyah, 2023).

Berbagai temuan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media pembelajaran berbentuk monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mahesti & Koeswanti, 2021; Marini & Silalahi, 2022). Pada kajian literatur penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat diterapkan oleh guru guna membangun suasana pembelajaran yang atraktif. dan menggembirakan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memperoleh pemahaman materi, dan pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka (Mahesti & Koeswanti, 2021). Pada literatur penelitian yang lain menyebutkan bahwa penggunaan media permainan monopoli mampu membangkitkan ketertarikan belajar dan rasa keingintahuan peserta didik untuk belajar menggunakan media monopoli (Sihotang, 2022).

Monopoli adalah permainan yang menggunakan papan dengan petak-petak di mana setiap pemain memiliki kesempatan untuk membeli properti sesuai dengan harga yang tertera. Permainan monopoli juga melibatkan jual beli aset, di mana setiap pemain berlomba-lomba mengumpulkan aset untuk memenangkan permainan (Sela et al., 2023). Sejalan dengan kemajuan zaman, integrasi teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi sebuah keharusan, dengan beragam media digital seperti *Google Classroom*, *PowerPoint*, *Sway*, *Powtoon*, *YouTube*, *Flippity*, *Quizizz*, *Kahoot*, dan lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi (Rabiah & Widodo, 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran mendorong penggunaan media digital salah satunya *Flippity*, yang memungkinkan guru membuat permainan monopoli edukatif interaktif berbasis *Google Sheets*. *Flippity* menawarkan fleksibilitas dan kemudahan penggunaan, serta berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan platform lain (Khanh et al., 2024). Penelitian ini memiliki kebaruan karena menggunakan platform *Flippity* sebagai sarana digital interaktif berbasis *Google Sheets*, yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya.

Berbeda dengan penelitian (Mahesti & Koeswanti, 2021) yang masih menggunakan media monopoli manual, penelitian ini memanfaatkan media berbasis *web* yang lebih fleksibel dan menarik.

Penggunaan media digital interaktif sejalan dengan teori CTML (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) oleh Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan gambar yang saling mendukung. Prinsip dasar dari teori ini mencakup: (1) *multimedia principle*; (2) *modality principle*; (3) *segmenting principle*; dan (4) *personalization principle* (Mayer, 2024). Dalam pengembangan media Monopoli Digital berbasis *Flippity*, prinsip-prinsip ini diimplementasikan dengan penyajian petak visual, teks ringan yang menjelaskan budaya, tantangan yang interaktif, dan desain grafis atraktif yang dirancang melalui *Canva*. Integrasi prinsip-prinsip ini menunjukkan bahwa media dirancang sesuai dengan teori CTML untuk mengoptimalkan pembelajaran dan hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan (Silitonga & Magdalena, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana desain pengembangan media monopoli digital berbasis *Flippity* pada materi keberagaman budaya Indonesia?; (2) Bagaimana kelayakan media monopoli digital berbasis *Flippity* pada materi keberagaman budaya Indonesia?; (3) Bagaimana keefektifan media monopoli digital berbasis *Flippity* pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V B SDN Wonosari 01?. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media monopoli digital berbasis *Flippity* guna meningkatkan hasil belajar kognitif materi keberagaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas V SD. Pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta merujuk pada hasil penelitian terdahulu yang terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yaitu pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, media monopoli digital berbasis *Flippity* dinilai layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini melibatkan 6 peserta didik sebagai subjek pada tahap uji skala kecil yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, dan 21 peserta didik untuk tahap uji coba skala besar, yang sekaligus merupakan jumlah populasi peserta didik kelas V B. Penelitian ini menetapkan media monopoli digital berbasis *Flippity* sebagai variabel bebas, sementara variabel terikatnya berupa capaian hasil belajar peserta didik. Proses pengembangan pada penelitian ini fokus pada assesmen yang bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan produk melalui penilaian tanggapan guru, setelah itu dijadikan sebagai tolak ukur utama dalam mengukur efektivitas hasil pengembangan.

Analisis survei mengenai kebutuhan guru dan peserta didik menggunakan skala Guttman yang terdiri dari pilihan jawaban ya atau tidak. Analisis tanggapan guru menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima kategori, yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (cukup setuju), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Respon peserta didik terhadap media dinilai melalui angket berbasis skala Guttman, yang terdiri dari dua alternatif jawaban: setuju (skor 1) dan tidak setuju (skor 0). Efektivitas hasil belajar peserta didik dapat dilakukan melalui analisis hasil belajar kognitif dengan menghitung skor yang diperoleh peserta didik serta menghitung skor perolehan peserta didik dan menguji hasil sebelum dan sesudah penerapan perlakuan, dilakukan pengukuran melalui *pretest* dan *posttest*.

Analisis data awal menggunakan uji normalitas yang bertujuan untuk menilai kesesuaian distribusi data dengan distribusi normal secara statistik. Uji normalitas memiliki peran yang penting didalam suatu penelitian karena dengan mengetahui data terdistribusi normal maka data tersebut berarti dapat dipergunakan lebih lanjut untuk pengujian statistik parametrik dengan lebih akurat serta representatif terhadap populasi (Ghozali, 2021). Uji normalitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji *Shapiro-Wilk* berbantuan Aplikasi *Software* SPSS versi 25.

Untuk analisis data akhir melibatkan uji *paired samples* T-Test dan Uji N-Gain. Analisis uji *paired samples* T-Test ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rerata antara dua pengukuran pada subjek yang sama, yaitu sebelum dan setelah perlakuan diberikan (Ghozali, 2021). Peneliti menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *paired sample t-test* berbantuan Aplikasi *Software* SPSS versi 25. Uji ini hanya relevan diterapkan ketika data parametrik menunjukkan sebaran yang normal.

Setelah itu, dilakukan analisis indeks gain guna menghitung peningkatan rerata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media Monopoli Digital *Flippity*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gain yang ternormalisasi (*N-Gain*). *N-Gain* adalah normalisasi dari peningkatan yang didapatkan oleh peserta didik dengan cara membandingkan selisih nilai maksimum ideal dan nilai *pretest*. Penggunaan analisis *N-Gain* bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran melalui perbandingan hasil belajar awal dan akhir peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia setelah menggunakan media pembelajaran Monopoli Digital *Flippity*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode R&D, yang diarahkan pada pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan mengembangkan media Monopoli Digital *Flippity* materi Keberagaman Budaya Indonesia. Penelitian ini mengkaji beberapa aspek, salah satunya adalah (1) desain pengembangan media pembelajaran media Monopoli Digital *Flippity*; (2) kelayakan media pembelajaran media Monopoli Digital *Flippity*; (3) keefektifan media pembelajaran media Monopoli Digital *Flippity*. Penelitian pengembangan media Monopoli Digital *Flippity* dilakukan melalui penerapan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap sistematis proses pengembangan, yakni *analyze* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), dan *evaluation* (evaluasi).

#### *Tahap Analisis (Analyze)*

Pada tahap analisis, pengembangan media pembelajaran Monopoli Digital *Flippity* diawali dengan melakukan observasi proses pembelajaran di kelas, bertanya kepada kepala

sekolah dan mengisi angket kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara, dapat diketahui bahwa guru kelas V B tidak banyak melakukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan metode konvensional atau ceramah tanpa bantuan dari media pembelajaran dalam menjelaskan materi. Dalam proses pembelajaran guru masih mendominasi peran di kelas sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat. Terbukti dengan hasil angket oleh peserta didik yang menyatakan bahwa jarang penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Penggunaan media pembelajaran berbasis interaksi aktif yang jarang dimanfaatkan oleh guru maka akan mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan hanya dapat mendengarkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadi penyebab utama peserta didik merasa jenuh sehingga tidak dapat menyerap sepenuhnya ide-ide yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan angket pada sebagian besar peserta didik menerangkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan. Meskipun peserta didik memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi, namun pada kenyataannya masih sangat jarang digunakan. Selain itu, terdapat materi-materi yang cakupannya sangat luas dan disampaikan menggunakan metode ceramah oleh guru sehingga suasana pembelajaran di kelas kurang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Data yang diperoleh melalui wawancara bersama guru kelas V B dan hasil angket peserta didik mengindikasikan bahwa guru dan peserta didik menghadapi beragam masalah dalam pembelajaran, terutama pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi Keberagaman Budaya Indonesia. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media berbasis permainan digital interaktif seperti *Flippity* dipandang relevan untuk menjawab tantangan dan kebutuhan dalam pembelajaran.

#### *Tahap Perancangan (Design)*

Tahap selanjutnya adalah perancangan media pembelajaran monopoli digital seputar pemilihan materi keragaman budaya Indonesia dan pemilihan website untuk membantu digitalisasi permainan monopoli. Pada tahapan ini penelitian mengembangkan desain media pembelajaran berupa Monopoli Digital *Flippity* pada materi keberagaman budaya Indonesia. Tahap perancangan selanjutnya adalah membuat desain awal monopoli, desain

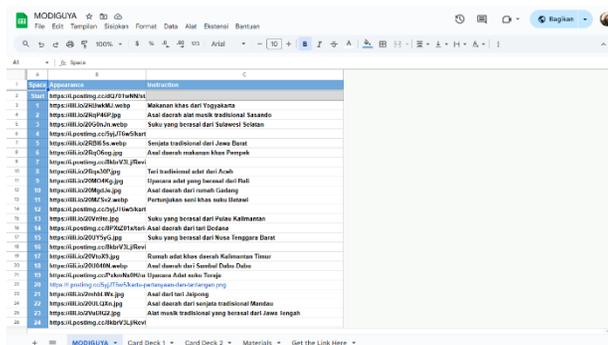
bidak, petak yang berisi keberagaman budaya Indonesia, kartu pertanyaan, kartu tantangan, poin dan buku panduan yang akan digunakan pada media pembelajaran monopoli digital melalui aplikasi *Canva*. Desain kartu dan komponen pendukung lainnya dirancang dengan tampilan yang atraktif seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Awal Monopoli Digital

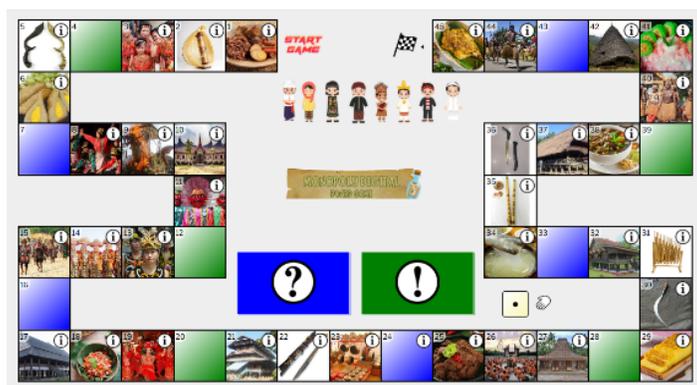
*Tahap Pengembangan (Development)*

Pada tahap ini mengembangkan komponen-komponen yang sudah dirancang sebelumnya pada tahap desain. Tahap pengembangan diawali dengan pembuatan media pembelajaran berupa papan digital yang akan digunakan pada monopoli digital *Flippity*. Pembuatan papan digital menggunakan bantuan website *spreadsheet* untuk menghasilkan desain papan digital, dengan cara menambahkan gambar-gambar pada komponen petak dan komponen pendukung lainnya menjadi *link jpg/jpeg/png* yang kemudian disusun secara sistematis dalam *spreadsheet* seperti gambar 3.



Gambar 3. File Spreadsheet Monopoli Digital *Flippity*

Setelah selesai menyusun komponen dalam *spreadsheet*, file *spreadsheet* akan diubah menjadi link dalam website *Flippity*. Monopoli digital *Flippity* dilakukan pengecekan kembali dan simulasi oleh peneliti sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Berikut adalah link akses dari monopoli digital *Flippity* : [bit.ly/4hitVPu](https://bit.ly/4hitVPu). Tampilan media monopoli digital *Flippity* yang sudah dihasilkan dan dikembangkan, dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Hasil Akhir Monopoli Digital *Flippity*

Hasil dari pengembangan media monopoli digital *Flippity* kemudian dilakukan validasi oleh validator ahli, terdapat dua yaitu validator ahli media dan validasi materi. Validator ahli media merupakan dosen mata kuliah pengembangan media pembelajaran dan validator ahli materi merupakan dosen mata kuliah pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Validasi bertujuan untuk menilai dari segi visual dan daya tarik media. Selain itu, validator juga memastikan bahwa materi yang tercantum dalam media monopoli digital *Flippity* sesuai dengan kurikulum yang berlaku, mudah dipahami serta efektif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi.

**Tabel 4.** Hasil Uji Validitas Media dan Materi

<b>Validator</b>	<b>Presentase Skor</b>	<b>Kriteria</b>
Media	78%	Sangat layak
Materi	87,5%	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>	<b>82,7%</b>	<b>Sangat layak</b>

Pada tabel 4 menunjukkan hasil validasi dari validator media dan materi. Dari validator media mendapatkan skor 78% yang tergolong kriteria “Sangat layak”, sedangkan dari validator materi mendapatkan skor 87,5% dengan kriteria “Sangat layak”, rerata skor yang didapatkan adalah 82,7% (Sangat layak). Penilaian yang dilakukan oleh ahli mengindikasikan bahwa, media dan materi pada monopoli digital *Flippity* memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan dalam pembelajaran. Saran yang diberikan oleh kedua ahli validator terhadap media monopoli dapat dicermati pada tabel 5.

**Tabel 5.** Kritik dan Saran Validator Ahli

No	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Setiap bidak monopoli di beri nama suku sesuai gambar	Menambahkan nama pada setiap bidak sesuai gambar suku
2	Petak kartu tantangan dan pertanyaan di buat lebih menarik	Mengubah petak kartu tantangan dan pertanyaan menjadi gambar yang menarik melalui <i>Canva</i>
3	Buku panduan penggunaan media monopoli digital <i>Flippity</i>	Membuat buku panduan mengenai informasi, komponen, aturan permainan, cara penggunaan dan kunci jawaban media monopoli digital <i>Flippity</i> . Berikut adalah buku panduan yang dapat diakses pada link : <a href="https://bit.ly/4btMGgN">bit.ly/4btMGgN</a>

Gambar 5 merupakan hasil akhir pengembangan media monopoli digital berbasis *Flippity* yang telah dilakukan penyesuaian terhadap kritik dan saran dari validator ahli.



**Gambar 5.** Hasil Akhir Monopoli Digital *Flippity* Setelah Validasi

### *Tahap Pelaksanaan (Implementation)*

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan (*implementation*) berupa penerapan media pembelajaran Monopoli Digital Flippity melalui dua tahap uji coba, yaitu uji skala kecil dan uji skala besar di kelas V B SDN Wonosari 01 Semarang. Uji skala kecil dilakukan pada sebagian kecil peserta didik kelas V B yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Sampel terdiri dari 6 peserta didik dengan rincian 2 dari peringkat atas, 2 sedang, dan 2 bawah. Tujuan uji ini adalah untuk menilai kepraktisan, kesiapan, serta respons awal terhadap penggunaan media. Peserta didik diberi kesempatan mencoba langsung media Monopoli Digital Flippity, mengikuti langkah-langkah permainan sesuai petunjuk. Hasil menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media dengan baik dan menunjukkan respons positif. Hasil angket menunjukkan skor sebesar 97,9%, tergolong kategori “sangat menarik”. Gambar 6 merupakan dokumentasi pelaksanaan.



**Gambar 6.** Dokumentasi pelaksanaan uji skala kecil

Uji skala besar dilakukan setelah media diperbaiki berdasarkan hasil uji skala kecil. Uji ini melibatkan seluruh peserta didik kelas V B sebanyak 21 siswa. Pembelajaran dimulai dengan pretest untuk mengukur pemahaman awal terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Setelah itu, guru memfasilitasi pembelajaran berbantuan powerpoint dan bahan ajar digital, serta memperkenalkan media Monopoli Digital Flippity. Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok secara acak dan memainkan permainan sesuai aturan. Setiap kelompok mengumpulkan poin berdasarkan jawaban yang benar atau keberhasilan melakukan tantangan dari kartu permainan. Setelah sesi bermain selama 20 menit, kelompok dengan poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Kegiatan ditutup dengan

posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk menilai efektivitas media. Tahapan analisis mencakup uji normalitas (menggunakan *Shapiro-Wilk* melalui SPSS versi 25) dan uji-t. Jika data berdistribusi normal, digunakan statistik parametrik; jika tidak, digunakan statistik nonparametrik. Hasil analisis disajikan dalam tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Uji Normalitas pada Uji Skala Besar

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre	0,211	21	.015	0,921	21	0,089
Post	0,141	21	.200*	0,965	21	0,619

Berdasarkan hasil tabel 6 hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada skala besar menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,089 dan 0,619, keduanya lebih besar dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh data terdistribusi normal. Distribusi data yang normal mengindikasikan bahwa kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik menyebar secara merata. Hal ini menunjukkan bahwa media Monopoli Digital Flippity dapat digunakan secara adil untuk berbagai tingkat kemampuan siswa, dari yang rendah hingga tinggi, karena tidak memihak pada kelompok tertentu. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji *Paired Sample T-Test* untuk menguji signifikansi perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dalam memahami konsep keberagaman budaya melalui media Monopoli Digital *Flippity*. Hasil uji *Paired Sample T-Test* dapat diamati pada tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Uji *Paired Sample T-Test* Uji Skala Besar

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-44,762	6,220	1,357	-47,593	-41,931	-32,977	20	,000

Berdasarkan tabel 7, membuktikan bahwa nilai *sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Jika dibandingkan, *sig.(2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ , sehingga diketahui hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Secara pedagogis, hasil uji menunjukkan bahwa media Monopoli Digital *Flippity* efektif mendukung pembelajaran yang bermakna dan membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang abstrak, khususnya topik keberagaman budaya Indonesia di kelas V SD. Perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* memperkuat bahwa media ini berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara nyata. Tahap analisis data yang ketiga yaitu Analisis peningkatan pemahaman konsep dilakukan dengan uji *N-Gain* untuk mengevaluasi sejauh mana hasil belajar meningkat berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media Monopoli Digital berbasis *Flippity*. Hasil analisis ini dapat diamati pada tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Uji *N-Gain Pretest* dan *Posttest* Skala Besar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation
Ngain	21	0,62	1,00	0,7711	0,10210
Valid N (listwise)	21				

Nilai *N-Gain* sebesar 0,77 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan. Hal ini berarti media mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Bagi guru, hasil ini memiliki implikasi penting bahwa penggunaan media interaktif seperti Monopoli Digital berbasis *Flippity* dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan metode ceramah konvensional, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta menumbuhkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dapat diamati pada gambar 7.



**Gambar 7.** Dokumentasi pelaksanaan uji skala besar

Selain meningkatkan hasil belajar secara kognitif, penggunaan media Monopoli Digital berbasis *Flippity* juga berkontribusi pada penguatan aspek sosial-emosional peserta didik. Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan uji skala besar, kegiatan bermain dalam kelompok mendorong interaksi, kerja sama, serta komunikasi antarpeserta didik. Selama proses permainan, peserta didik juga terlibat dalam diskusi kelompok, serta pengambilan keputusan bersama, yang secara tidak langsung melatih empati, toleransi, dan keterlibatan aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan.

#### *Tahap Evaluasi (Evaluation)*

Jika seluruh tahapan pelaksanaan dengan analisis data sudah dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah evaluasi yang dilakukan dalam dua bentuk yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan saat uji skala kecil untuk merevisi media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan melalui analisis *pretest-posttest* dan angket respon pengguna.

Tabel 9 merupakan hasil uji validitas angket respon peserta didik. Tingkat signifikansi yang dihitung untuk respon peserta didik terhadap angket adalah 5% dan t-tabel adalah 0.433. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan pada angket memiliki nilai r hitung > r tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item angket dinyatakan valid. Setelah melakukan perhitungan uji validitas diatas maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk melakukan uji reliabilitas data pada tabel 10.

**Tabel 9.** Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik

No	t hitung	t tabel	Keterangan	No	t hitung	t tabel	Keterangan
1	0.508	0.433	Valid	8	0.600	0.433	Valid
2	0.617	0.433	Valid	9	0.636	0.433	Valid
3	0.612	0.433	Valid	10	0.744	0.433	Valid
4	0.566	0.433	Valid	11	0.746	0.433	Valid
5	0.721	0.433	Valid	12	0.459	0.433	Valid
6	0.635	0.433	Valid	13	0.440	0.433	Valid
7	0.578	0.433	Valid				

**Tabel 10.** Hasil Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
<b>.852</b>	<b>13</b>

Tabel 10 dibaca dengan mengacu pada ketentuan bahwa jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka instrumen kuesioner dikategorikan handal (reliabel), sedangkan jika nilainya < 0,6 maka instrumen dianggap tidak reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,852 > 0,06 sehingga dapat disimpulkan bahwa angket respon peserta didik dalam penelitian ini memiliki reliabilitas tinggi dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data.

### **Pembahasan**

Setelah dilakukan analisis terhadap data kuantitatif, peneliti juga memperoleh informasi mengenai respon peserta didik terhadap Media Monopoli Digital berbasis Flippity. Salah satu peserta didik menuliskan dalam angket, “Belajarnya kayak main, jadi aku nggak bosan dan jadi ngerti tentang budaya Indonesia.”. Bapak Muchamad Nur Sodik selaku guru kelas V B menyatakan, “Media ini membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi karena dikemas dengan cara yang menarik.”. Temuan ini menunjukkan bahwa Monopoli Digital Flippity tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mendorong motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Lebih lanjut, media pembelajaran ini memanfaatkan prinsip *game-based learning* yang menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga mendorong interaksi sosial, kerja sama antar siswa, dan penguatan konsep secara tidak langsung. Dalam konteks pembelajaran tematik seperti tema keberagaman budaya Indonesia, penggunaan media berbasis digital seperti ini menjadi sarana yang strategis untuk menjembatani antara konten yang bersifat konseptual dengan pengalaman yang kontekstual dan menyenangkan.

Media Monopoli Digital yang dikembangkan melalui Flippity juga memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyusun soal dan materi yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Dengan adanya fitur interaktif dan tampilan visual yang menarik,

siswa tidak hanya terdorong untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C).

Hasil observasi selama uji coba juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat, baik secara verbal maupun non-verbal. Siswa tampak antusias mengikuti permainan, aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan respon yang lebih reflektif terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dalam permainan. Ini menunjukkan bahwa media ini mampu menjadi stimulus dalam membangun suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Monopoli Digital berbasis Flippity memberikan kontribusi signifikan tidak hanya dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan. Temuan ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media digital interaktif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli Digital berbasis Flippity efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada materi keberagaman budaya Indonesia. Hal ini ditunjukkan melalui uji validitas dan reliabilitas angket yang memadai, respon positif peserta didik, serta hasil uji t berpasangan yang signifikan dengan rata-rata N-Gain tinggi (0,77). Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media ini juga mendukung pengembangan aspek sosial-emosional siswa melalui aktivitas bermain yang kolaboratif.

Secara praktis, media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran tematik yang menyenangkan dan interaktif, serta berpotensi diterapkan dalam model pembelajaran berbasis proyek atau kolaboratif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan uji coba yang terbatas dan belum adanya instrumen khusus untuk menilai

aspek sosial-emosional. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas sampel dan menggunakan pendekatan evaluasi yang lebih komprehensif.

## Saran

Dalam penerapan media Monopoli Digital berbasis Flippity, penting bagi guru dan siswa untuk memahami aturan permainan serta mengatur waktu pelaksanaan secara efektif. Ke depan, media ini dapat dikembangkan dengan materi yang lebih beragam dan fitur yang lebih kompleks, seperti skor otomatis atau pengaturan tingkat kesulitan. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengevaluasi pengaruh media terhadap aspek sosial-emosional siswa serta mengujicobakannya pada jenjang dan mata pelajaran lain guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, T. (2019). Model Pembelajaran Ryleac. In *Politeknik Gorontalo* (1st ed.). Politeknik Gorontalo.
- Awaludin, A., Wibawa, B., & Winarsih, M. (2020). Integral Calculus Learning Using Problem Based Learning Model Assisted by Hypermedia-Based E-Book. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 224. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.23106>
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2020). The Conceptual and Hypothetical Model of Interactive Blended Problem Based Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 285. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24162>
- Fajriyah, K., Wijayanti, A., Kiswoyo, K., & Nugroho, B. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila berbasis Profil Pelajar Pancasila dimensi Bernalar Kritis dan Kreatif. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 16(1), 193–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i1.11392>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10 + kaset* (Universitas Diponegoro (ed.); 10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>
- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar Abstrak. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(2), 67–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47>
- Hidayat, H., Nurfadilah, A., Khoerussaadah, E., & Fauziyyah, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 97–103. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i2.37063>

- Khanh, N. N., Thi, T., Phuong, N., Thi, T., & Hoai, T. (2024). Vocabulary Acquisition based on Personal Learning Pace. *ICTE Conference Proceedings*, 5(1), 180–201.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya* (1st ed.). Bintang Surabaya.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.33586>
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159–167.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Musriza, & Azhar, A. (2024). Inovasi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Berfikir Anak Di Era 4.0. *Al-Rabwah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 40–48.
- Natalia, L., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 05. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1363–1376. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22285>
- Rabiah, R., & Widodo, S. T. (2023). Pengembangan Video Animasi Doratoon Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 86–91. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73385>
- Satria, T. G., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Sela, H. M., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Silitonga, E. A., & Magdalena, I. (2020). Gaya Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Cikokol 2 Tangerang. *Pensa*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i1.660>
- Suherman. (2021). Penguatan Pendidikan Nasional Guna Menjaga Kemajemukan Bangsa Indonesia Dalam Rangka Keutuhan NKRI. In H. Wijoyo (Ed.), *Insan Cendekia Mandiri* (1st ed., Issue July).
- Syamsijulianto, T. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Mobuya pada Indahnya Keragaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(2), 209–219. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.449>
- Ulfah, H. M. (2020). Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis Web Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa SMA Kelas XI. 1–167.
- Washfiah, S. (2023). Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain Sebagai Media Untuk

- Menumbuhkan Dan Meningkatkan Fungsi-Fungsi Kognitif, Psikomotor Dan Afektif Di Kelas IA MIN 1 Yogyakarta. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 1(4), 260–264. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v1i4.212>
- Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
- Wulandari, S., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Topi Tawa (Tanya Jawab) Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas V di SDN Panunggulan 2. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 16(2), 373–382. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i2.11990>
- Yunita, T., Yunita Yasmin Istiqomah, & Yona Wahyuningsih. (2023). Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 204–212. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.801>

