



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLYSOC (*MONOPOLY SOCIAL*) UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Muflika Choirunnisa<sup>1(\*)</sup>, Novanita Whindi Arini<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia<sup>12</sup>

muflikac@gmail.com<sup>1</sup>, novanita\_w.arini@uhamka.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

Received: 13 Juli 2023  
Revised: 14 Juli 2023  
Accepted: 21 Juli 2023

Penelitian ini merespons kesulitan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran, hal tersebut menyebabkan peserta didik bosan dan kehilangan pemahaman tentang materi yang diberikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat atau mengembangkan Polysoc (*Monopoly Social*) sebagai alat pembelajaran dan mengetahui kelayakan media tersebut untuk mata pelajaran IPS, terutama pada materi IPS semester kedua di kelas 5 Sekolah Dasar. Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini. Analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) adalah lima langkah yang terdiri dari model ADDIE untuk fase pengujian produk. Untuk mendapatkan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, angket validitas dari profesional atau ahli berpengalaman dalam bidang media, materi, dan pendidikan serta pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Polysoc (*Monopoly Social*) efektif dan layak digunakan selama pembelajaran. Hasil ini ditunjukkan oleh hasil N-Gain Skor sebesar 64,37%. Selain itu, penilaian dari ahli media mencapai 92%, ahli materi 80%, pakar pendidikan 96,67% dan respons peserta didik terhadap uji produk mencapai 88,37%. Dengan demikian, media Polysoc (*Monopoly Social*) adalah layak dan efektif sehingga dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran.

**Keywords:** Media Pembelajaran; IPS; Sekolah Dasar; Polysoc

(\*) Corresponding Author: Choirunnisa, muflikac@gmail.com

**How to Cite:** 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), 788-797.

## INTRODUCTION

Berbagai aspek kehidupan manusia dapat dipengaruhi oleh kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21. Perubahan tersebut juga berdampak pada perubahan kurikulum yang mengikuti perkembangan zaman tersebut (Ariya & Arini, 2021). Namun, wabah Covid-19 pada tahun 2019 menyerang banyak negara, termasuk Indonesia, dan memiliki dampak yang cukup besar pada banyak hal, termasuk pendidikan. Akibatnya, di tengah berbagai hambatan dan keterbatasan, pendidikan harus dilakukan secara online (Kemendikbud, 2020).

Pendidik memainkan peran penting untuk proses pembelajaran. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, pendidikan dapat menggunakan media pembelajaran untuk mendorong peserta didik untuk belajar (Mustofa, 2020). Dengan penggunaan media dalam suatu pembelajaran dapat memberikan kontribusi untuk membuat cara berpikir siswa menjadi sistematis (Pranata et al, 2021). Sangat penting

dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran karena dapat merangsang dan memfasilitasi pemahaman peserta didik tentang materi. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik dapat mengaktifkan keterlibatan peserta didik, menjaga minat dan memotivasi mereka, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut observasi dan wawancara dengan pengajar kelas V di SDN Bintara Jaya II, menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga menjadi masalah yang dihadapi oleh guru. Selain itu, pendidik cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan aktif dari peserta didik, sehingga respons yang didapatkan kurang memuaskan selama pembelajaran. Peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran juga cenderung bersifat pasif selama proses pembelajaran. Mereka juga kurang tertarik dan memperhatikan apa yang diajarkan. Akibatnya, peserta didik menunjukkan hasil belajar yang buruk, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Oleh sebab itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memerlukan penggunaan media yang tepat. IPS adalah bidang yang melibatkan studi berbagai bidang akademik yang mencakup bidang sosial dan humaniora, dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik dalam pemahaman diri, orang lain, masyarakat, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi (Permendikbud, 2013). Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS, seperti kurangnya minat peserta didik, persepsi bahwa pembelajaran IPS hanya perlu dihafal, dan rendahnya minat baca peserta didik. Maka, perlu adanya strategi baru yang mampu meningkatkan minat serta kualitas pada pelajaran IPS.

Berdasarkan fenomena menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat diterapkan untuk semua bidang pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa belajar IPS di sekolah dasar harus mempertimbangkan karakteristik kognitif dan perkembangan peserta didik. Anak-anak dapat mengklasifikasikan materi IPS dan berpikir logis tentang peristiwa nyata pada tahap operasional konkret yang dapat bersifat abstrak, meskipun mereka belum sepenuhnya mampu memecahkan masalah (Anggraini & Kristin, 2022). Karena itu, metode terbaik untuk mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat bermain yaitu "Polysoc (*Monopoly Social*)". Media Polysoc (*Monopoly Social*) adalah sebuah papan permainan yang dirancang untuk mendorong motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan Polysoc (*Monopoly Social*), pembelajaran diharapkan lebih efektif dan peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini meningkatkan motivasi peserta didik dan meningkatkan mereka tentang materi pelajaran.

Media Polysoc (*Monopoly Social*) merupakan media pembelajaran untuk materi semester dua mata pelajaran IPS adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mendapatkan pemahaman yang baik dari peserta didik. Media Polysoc (*Monopoly Social*) merupakan media yang berisi papan hardboard berukuran 50 cm x 50 cm dan terdapat kartu soal serta kartu dana umum yang berkaitan dengan materi pelajaran IPS semester dua. Menggunakan media pembelajaran Polysoc (*Monopoly Social*), penelitian bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan hasil belajar mereka. Peserta didik dapat menggunakan media ini untuk mempelajari IPS dalam dunia nyata. Sehingga, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan media Polysoc (*Monopoly Social*) sebagai alat pengajaran yang layak dan efektif untuk pelajaran IPS di sekolah dasar kelas V. Dalam konteks pembelajaran IPS, penelitian dan pengembangan (R&D) dengan metode ADDIE adalah cara untuk membuat produk atau inovasi baru.

## METHODS

Studi ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Proses metode penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk membuat atau menguji validitas produk yang dapat membantu belajar. Pendekatan ADDIE memecah perencanaan menjadi sejumlah langkah, hasil dari setiap langkah digunakan untuk mengatur langkah berikutnya dan sebagai input untuk langkah berikutnya (Cahyadi, 2019). Metode ADDIE memiliki lima tahap: analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*) (Raihanah, & Arini, 2019).

Tahap awal, guru kelas V di SDN Bintara Jaya II diobservasi dan diwawancarai untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari kegiatan adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana pembelajaran IPS dilakukan dan sejauh mana kemampuan peserta didik untuk memahami materi pada mata pelajaran IPS semester dua yang telah diajarkan. Hasil dari observasi dan wawancara ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media Polysoc (*Monopoly Social*), yang dirancang khusus agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan media Polysoc (*Monopoly Social*), diharapkan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, yang akan mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan antusias selama pembelajaran IPS.

Sepanjang tahap perencanaan strategi untuk pengembangan, peneliti melakukan persiapan untuk membuat media pembelajaran atau instrumen untuk pengumpulan data untuk tujuan penelitian dan evaluasi. Salah satu tahap perencanaan pengembangan model adalah menentukan masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik di kelas V. Hasil analisis ini menjadi dasar pengembangan media Polysoc (*Monopoly Social*). Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, peneliti memilih materi pembelajaran. Materi yang ditentukan adalah seluruh materi IPS pada semester kedua. Setelah itu, peneliti membuat desain produk media Polysoc (*Monopoly Social*) berdasarkan materi inI. Selain itu, instrumen tersebut divalidasi oleh berbagai ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Validator mengevaluasi kevalidan hasil penelitian. Hasil validasi ini akan menghasilkan rekomendasi, komentar, dan masukan yang akan digunakan sebagai dasar untuk menilai dan mengubah produk yang dikembangkan. Dalam proses validasi ini, melibatkan berbagai pihak termasuk ahli media pembelajaran, dosen PGSD dengan keahlian di bidang media pembelajaran dan memiliki pendidikan minimal S-2; ahli materi, dosen mata kuliah IPS dengan pengetahuan yang relevan terhadap materi pelajaran IPS; serta pakar pendidikan, yaitu guru sekolah dasar yang mengenal dan memahami karakteristik peserta didik. Untuk menilai kelayakan produk Polysoc (*Monopoly Social*), pengumpulan data dilakukan melalui angket. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui seberapa layak produk dan mendapatkan umpan balik tentang kekurangan yang mungkin ada pada produk tersebut. Uji coba dilakukan pada dua kelompok. Masing-masing terdiri dari 6 peserta didik pada kelompok kecil dan 27 peserta didik pada kelompok besar dari kelas V SDN Bintara Jaya II. Agar produk Polysoc (*Monopoly Social*) dapat digunakan dengan baik, peneliti harus memperbaiki kekurangan. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah media tersebut sudah layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode observasi, wawancara, dan kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Metode observasi untuk mengamati kegiatan belajar, interaksi guru dan peserta didik, dan tingkat pemahaman materi IPS semester kedua peserta didik di kelas V. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan perspektif guru mengenai hasil belajar pada mata pelajaran IPS di semester dua, termasuk kendala atau hambatan yang mungkin dihadapi selama proses pembelajaran.

Pada teknik kuesioner ini, melibatkan ahli media, ahli materi, pakar pendidikan dan peserta didik sebagai responden untuk memberikan masukan, tanggapan, kritik, dan saran. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan: kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengumpulkan kritik, umpan balik, dan input dari para ahli. Untuk mencapai kesimpulan yang dapat diterima, data dikumpulkan secara sistematis untuk meningkatkan media yang dikembangkan oleh peneliti. Analisis kualitatif menggunakan validasi yang diberikan kepada para ahli. Dengan menggunakan kedua pendekatan analisis ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi menyeluruh tentang validitas dan efektivitas media Polysoc (*Monopoly Social*) dalam proses belajar.

## **RESULTS & DISCUSSION**

### ***Results***

Dengan bantuan metode ADDIE, penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan dalam lima tahapan, yaitu sebagai berikut :

#### **1. Analisis (*Analyze*)**

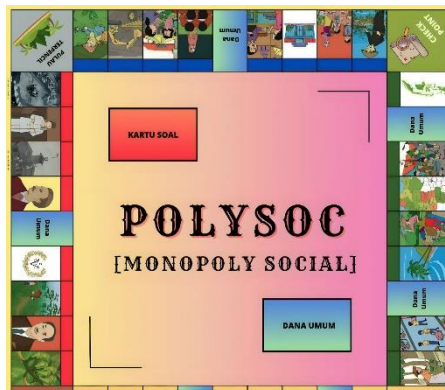
Tahap analisis, peneliti memeriksa kebutuhan guru, peserta didik, dan materi pelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dalam penggunaan media belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, peserta didik menjadi tidak bersemangat dan bosan selama proses belajar. Guru juga masih mengandalkan penggunaan media yang monoton dan sederhana, sehingga kurangnya motivasi. Hasil wawancara dengan guru juga mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran hanya memanfaatkan media sederhana, dan mengakibatkan kejenuhan pada peserta didik. Selain itu, rendahnya minat membaca pada peserta didik dalam pembelajaran IPS serta media yang digunakan cenderung terbatas, sehingga kurang menarik bagi peserta didik.

#### **2. Desain (*Design*)**

Pembuatan media Polysoc (*Monopoly Social*), desain dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan dalam materi. Dalam tahap perancangan ini, peneliti perlu membuat bagan alur, rangkaian gambar, dan mengidentifikasi materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pencapaian. Selain itu, bentuk dan model penilaian serta evaluasi juga dipertimbangkan. Dalam proses desain, pemilihan warna yang cerah diutamakan untuk memberikan daya tarik visual agar peserta didik tertarik dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

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

Peneliti mengimplementasikan konsep media yang telah dikembangkan pada langkah sebelumnya ditahap pengembangan ini. Tahap ini melibatkan beberapa kegiatan, yaitu, (1) Peneliti meringkas materi sesuai dengan rancangan media yang akan dibuat. (2) Peneliti membuat media Polysoc (*Monopoly Social*) sesuai dengan tahap perancangan yang telah ditentukan sebelumnya (3) Finishing media Polysoc (*Monopoly Social*). Berikut merupakan hasil pengembangan media Polysoc (*Monopoly Social*), yaitu :



**Gambar 1.**  
 Papan Polysoc (Monopoly Social)



**Gambar 2.**  
 Dadu dan Pion



**Gambar 3.**  
 Kartu Dana Umum, Kartu Soal,  
 Kartu Point, dan Uang Mainan.



**Gambar 4.**  
 Tas Media Polysoc (Monopoly Social)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan untuk memverifikasi validitas. Sebelum validasi dilakukan, angket telah dibuat untuk mengumpulkan tanggapan, masukan, dan evaluasi dari validator mengenai kelayakan dan efektivitas media Polysoc (*Monopoly Social*) sebagai alat pembelajaran IPS. Validator akan memberikan penilaian dan komentar berdasarkan pengetahuan dan keahlian mereka di bidang media, materi, dan pendidikan. Hasil uji validitas ini akan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis dan memperbaiki alat pembelajaran yang dibuat. Dibawah ini adalah detail rincian validasi para ahli :

a. Validasi Ahli Media

Menurut ahli media, media Polysoc (*Monopoly Social*) mudah untuk diaplikasikan oleh peserta didik karena ada panduan bagaimana memainkan media tersebut. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, hasil akhir menunjukkan bahwa media Polysoc (*Monopoly Social*) menerima nilai sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Menunjukkan bahwa media Polysoc (*Monopoly Social*) memiliki kualitas yang tinggi dan cocok untuk digunakan pada konteks pembelajaran.

**Tabel 1.**  
 Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata Presentase
Kualifikasi	46	50	92%

b. Validasi Ahli Materi

Menurut ahli materi, materi Polysoc (Monopoly Social) sesuai pada kurikulum, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan yang ingin dicapai untuk materi IPS semester kedua. Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, hasil akhir menunjukkan bahwa materi pada media Polysoc (*Monopoly Social*) menerima nilai sebesar 80%, yang termasuk kategori “layak”, hal ini menunjukkan bahwa materi tersebut memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik.

**Tabel 2.**  
Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata Presentase
Kualifikasi	40	50	80%
		Layak	

c. Pakar Pendidikan

Validasi dengan pakar pendidikan, yaitu guru kelas V di SDN Bintara Jaya II, media Polysoc (*Monopoly Social*) dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam pelajaran IPS. Pakar pendidikan mengatakan bahwa media ini berhasil mendorong peserta didik untuk belajar dan menyajikan materi dengan cara yang menarik. Hasil akhir dari validasi dengan pakar pendidikan menunjukkan bahwa media Polysoc (Monopoly Social) memperoleh nilai 96,67%, termasuk kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan media tersebut dapat memenuhi kualitas pembelajaran yang diharapkan.

**Tabel 3.**  
Validasi Pakar Pendidikan

Validasi Pakar Pendidikan	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata Presentase
Kualifikasi	29	30	96,67%
		Sangat Layak	

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi atau penerapan media kegiatan pembelajaran. Media diuji di SDN Bintara Jaya II dengan subjek penelitian kelas V. Setelah divalidasi oleh ahli dan pakar, media Polysoc (*Monopoly Social*) dinyatakan layak untuk diuji coba. Hasil uji coba pada kelompok kecil terdiri dari 6 peserta didik dan kelompok besar terdiri dari 27 peserta didik, adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.**  
Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

Uji Coba Kelompok Kecil	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata Presentase
Kualifikasi	275	300	91,67%
		Sangat Layak	

**Tabel 5.**

Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar			
Uji Coba Kelompok Besar	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Rata-Rata Presentase
	1193	1350	88,37%
Kualifikasi	Sangat Layak		

Peserta didik terlihat antusias selama proses pembelajaran menggunakan media Polysoc (*Monopoly Social*), materinya mudah dipahami, dan mereka lebih suka belajar sambil bermain. Selain itu, media Polysoc (*Monopoly Social*), yang merupakan sebuah papan permainan monopoli, dirancang dengan kreatif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran, yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mendapatkan umpan balik terkait dengan pemanfaatan media Polysoc (*Monopoly Social*) yang telah dikembangkan, dan mengevaluasi kelayakan media Polysoc (*Monopoly Social*) serta peningkatan hasil belajar ada peserta didik. Hasil evaluasi sebagai berikut:

**Tabel 6.**

Hasil Pre-tes dan Post-tes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol				
	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Minimum	35	75	20	75
Maksimum	75	95	45	80
Rata-rata	56.96	84.82	39.60	62.20

Adapun 28 peserta didik kelas eksperimen dan 25 peserta didik kelas kontrol. Untuk mengetahui seberapa efektif media Polysoc (*Monopoly Social*), maka digunakan rumus N-Gain, yang terdiri dari nilai berikut :

**Tabel 7.**

Skor N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol		
	Skor N-Gain Kelas Eksperimen	Skor N-Gain Kelas Kontrol
	Rata-rata	64.37
Minimum	33.33	9.09
Maksimum	83.33	56.25

Perhitungan yang ditunjukkan pada tabel diatas, bahwa kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain minimum 33,33% dan nilai maksimumnya 83,33% dengan rata-rata N-Gain skor pada kelas eksperimen adalah 64,37% yang termasuk kategori "cukup efektif". Pada kelas kontrol, skor N-Gain memiliki rentang nilai antara 9,01% hingga 56,25%. Dengan rata-rata skor N-Gain pada kelas kontrol 34,89% yang termasuk kategori "tidak efektif". Pada Hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media Polysoc (*Monopoly Social*) dibandingkan sebelumnya.

## **Discussion**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Polysoc (*Monopoly Social*) memiliki hasil yang layak dan efektif. Oleh karena itu, dapat digunakan secara konsisten pada mata pelajaran IPS semester dua untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar. Hasil yang didapatkan pada observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Bintara Jaya II menunjukkan dalam pembelajaran guru hanya memanfaatkan media sederhana, dan mengakibatkan kejenuhan pada peserta didik. Selain itu, sebagian peserta didik berpandangan bahwa pembelajaran IPS hanya perlu dihafal karena materinya yang luas, yang pada akhirnya mengakibatkan mereka sulit mengingat informasi dalam jangka waktu yang lama. Tujuan pembelajaran IPS juga tidak tercapai karena minat membaca yang rendah. Hal tersebut menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan media Polysoc (*Monopoly Social*) untuk subjek IPS di kelas V sekolah dasar.

Tahap pembuatan desain media Polysoc (*Monopoly Social*) dengan mulai merancang bagaimana desain dengan semenarik mungkin dengan berbagai cara. Salah satunya dengan memperhatikan pemilihan warna yang menarik pada papan monopoli serta pemilihan karakter pada pion. Kemudian, menentapkan isi materi sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan tujuan pembelajaran. Tujuan dari tindakan tersebut untuk memastikan bahwa semua poin materi yang akan disampaikan telah direncanakan dengan baik (Wulantari & Sukardi, 2019).

Kemudian desain tersebut dikembangkan kembali, dimulai dengan pembuatan desain papan pada Polysoc dengan menggunakan aplikasi canva. Setelah mendesain petak-petak pada papan selesai, langkah selanjutnya adalah memilih gambar-gambar yang akan ditempatkan pada petak-petak di papan monopoli sesuai dengan temanya masing-masing. Selanjutnya, perancangan alat permainan tambahan dalam Polysoc (*Monopoly Social*) dilakukan, seperti desain uang mainan, kartu soal, kartu dana umum, pion, serta aturan dan cara bermain. Desain ini dapat dibuat menggunakan aplikasi canva. Setelah semua desain selesai, langkah berikutnya adalah mencetak atau membuat semua bagian yang telah dirancang. Setelah semua desain dicetak, produk yang telah dibuat diuji efektifitas dan validitasnya. Media Polysoc (*Monopoly Social*) layak untuk diujicobakan, menurut penilaian yang dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli dalam bidang ini, termasuk ahli materi, media, dan pakar pendidikan (Sakdiyah & Triwahyudianto, 2022). Dari tiga hasil validasi yang diperoleh, maka media Polysoc (*Monopoly Social*) yang telah dikembangkan layak untuk diujicobakan.

Kemudian peneliti mulai mengimplementasikan media Polysoc (*Monopoly Social*) di SDN Bintara Jaya II. Mulai dari uji coba pada kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang berjumlah 27 peserta didik. Berdasarkan hasil dari kedua uji coba tersebut mendapatkan hasil rata-rata 88,54% bahwa media Polysoc (*Monopoly Social*) layak digunakan untuk berkelanjutan pada pembelajaran IPS semester 2 kelas V, merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu (Adilah & Minsih, 2022).

Selanjutnya pada tahap terakhir, untuk melihat apakah media Polysoc (*Monopoly Social*) mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik di pelajaran IPS, baik sebelum dan setelah tes dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol. Hasil menunjukkan bahwa hasil post-test berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan terlihat signifikan pada kelas eksperimen setelah mengimplentasikan media Polysoc (*Monopoly Social*). Menggunakan media Polysoc (*Monopoly Social*) dapat meningkatkan hasil belajar dan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa dengan penggunaan media monopoli lebih efektif daripada pembelajaran tanpa media monopoli



(Fadilah et al., 2022). Menggunakan media visual dalam bentuk permainan membantu peserta didik memahami pelajaran.

Untuk mengukur keefektifan media Polysoc (*Monopoly Social*) diukur dengan menggunakan SPSS 25. Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal. Bahwa hasil belajar meningkat antara sebelum dan sesudah menggunakan media Polysoc (*Monopoly Social*) berdasarkan hasil uji-t independen sampel. Berdasarkan hasil N-Gain memperoleh kriteria cukup efektif dengan nilai rata-rata sebesar 64,37%.

Untuk mendorong motivasi peserta didik selama proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas (Ulfa & Nasryah, 2020). Oleh karena itu, media Polysoc (*Monopoly Social*) didesain sedemikian menariknya agar peserta didik terdorong belajar dengan penuh semangat. Jika ada motivasi belajar yang kuat, serta kegigihan dalam diri peserta didik pada proses pembelajaran, maka akhirnya tercermin dalam pencapaian hasil belajar yang bagus (Esterina et al., 2022). Media Polysoc (*Monopoly Social*) adalah alat bantu yang dirancang untuk membantu guru dalam proses pembelajaran IPS dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar dengan semangat tinggi. Selain itu, Polysoc (*Monopoly Social*) bertujuan untuk menjadikan pendidikan menjadi menarik, menyenangkan, dan berkesan bagi peserta didik.

## CONCLUSION

Hasil penelitian dan pengembangan pada penerapan media Polysoc (*Monopoly Social*) dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media Polysoc (*Monopoly Social*) juga memiliki dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi media Polysoc (*Monopoly Social*) yang telah dilakukan dengan beberapa validator dengan rata-rata 89,57% dengan kualifikasi "sangat layak" dan menunjukkan media Polysoc (*Monopoly Social*) yang telah dikembangkan terbukti valid dan layak digunakan. Media Polysoc (*Monopoly Social*) juga efektif untuk digunakan, hal ini ditunjukkan dengan hasil angket siswa 88,54% dan skor N-Gain 64,37%. Penerapan media Polysoc (*Monopoly Social*) dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran dengan fokus pada materi IPS semester 2 kelas V sekolah dasar, bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar sehingga peserta didik dapat berperan aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Pengembangan media Polysoc (*Monopoly Social*) ini dapat diadaptasi di sekolah lain dengan memperhatikan keperluan spesifik, seperti karakteristik pengajar, peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut. Penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan Polysoc (*Monopoly Social*) ini dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dan media yang tepat serta meningkatkan kualitas pembelajaran di institusi pendidikan lainnya dengan memperhatikan konteks dan kebutuhan spesifik yang ada.

## REFERENCES

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>

- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Ariya, M., & Whindi Arini, N. (2021). Media Monopoli Sains (MONOIN) Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 268. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i2.37888>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Esterina, S., Marhayani, D. A., & Mertika, M. (2022). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i1.4724>
- 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://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>
- Kemendikbud. (2020). *Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020: Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat COVID-19*. 35. [www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id)
- Mustofa, Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (Tonni Limbong (ed.); Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media+pembelajaran&printsec=frontcover)
- Pranata, K., Widya Kartika, & Zulherman. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2199–2208.
- Raihanah, W. & Arini, N. (2019). Pengembangan Media Maze Board Animal dalam Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 9(1), 66–70.
- Sakdiyah, S. H., & Triwahyudianto, ). (2022). PENGEMBANGAN MODUL IPS TEMA KERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU BERBASIS PENDEKATAN SOSIAL. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 6, 65–78. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.647>
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.51276/edu.v1i1.44>
- Wulantari, & Sukardi. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle Dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kalpataru Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Terbit*, 4(1), 69–75.