

## **Pengembangan Media *Smart Monsuba* pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding**

Rian Ahmad Muhaimin<sup>1</sup>, Galih Mahardika Christian Putra<sup>2</sup>

Universitas Negeri Semarang<sup>1, 2</sup>

Corresponding Author: [rianmuhaimin33@students.unnes.ac.id](mailto:rianmuhaimin33@students.unnes.ac.id)

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji desain media pembelajaran *Smart Monsuba* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Kranding Kabupaten Pekalongan pada mapel pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan pengembangan Borg And gall. Populasi penelitian berjumlah total 30 orang, dengan masing-masing untuk skala kecil serta skala besar yakni 6 serta 24 subjek siswa.. Penelitian diawali dengan melakukan observasi mengenai penggunaan media pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data secara tes (*Pretest* serta *Posttest*) serta non tes seperti angket, wawancara, serta dokumentasi. Validasi ahli materi mendapat nilai 90%, sedangkan ahli media 94,73%. Hasil penelitian menggunakan media pembelajaran *Smart Monsuba* menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dibuktikan melalui skor rata-rata dari 54 menjadi 79 untuk skala kecil, serta rata-rata 50 ke 81 untuk skala besar. Pada hasil nilai uji N-Gain sebesar 0,552 pada skala kecil serta 0,625 pada skala besar. Hal tersebut menunjukkan peningkatan belajar yang cukup tinggi. Simpulan penelitian menunjukkan keefektifan media *Smart monsuba* dalam peroses pembelajaran, serta menunjukkan Media *Smart monsuba* sebagai media yang menarik minat siswa serta, mudah digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Hasil belajar; IPAS; Monsuba; Pengembangan

### **Abstract**

*This study aims to develop and test the design of Smart Monsuba learning media to improve the learning outcomes of fifth grade students at SDN Kranding, Pekalongan Regency in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject matter. This study uses the development of Borg and Gall. The study population totaled 30 people, with 6 and 24 student subjects for small and large scales respectively. The study began with observations regarding the use of learning media, then continued with data collection through tests (Pretest and Posttest) and non-tests such as questionnaires, interviews, and documentation. The validation of material experts scored 90%, while media experts scored 94.73%. The results of the study using Smart Monsuba learning media showed an increase in learning outcomes as evidenced by an average score from 54 to 79 for a small scale, and an average of 50 to 81 for a large scale. The results of the N-Gain test value were 0.552 on a small scale and 0.625 on a large scale. This shows a fairly high increase in learning. The conclusion of the study shows the effectiveness of Smart Monsuba media in the learning process, and shows Smart Monsuba Media as a media that attracts students' interest and is easy to use and able to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Learning outcomes; IPAS; Monsuba; Development

---

# Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

## 1. Pendahuluan

Indonesia dikenal sebagai negara multikultaris dengan berbagai suku budaya serta perbedaan di dalamnya. Hal ini dibuktikan dengan 714 jumlah suku di Indonesia, 1.001 jumlah bahasa, serta 6 macam agama yang diakui di Indonesia, dengan banyaknya keragaman tersebut maka diperlukan penguatan mengenai keragaman Indonesia atau tentang multikulturalisme. Sehingga untuk menyatukan perbedaan tersebut salah satunya dapat melalui Pendidikan formal atau non formal yang relevan dengan zaman sekarang. Pendidikan di era sekarang tidak hanya sebatas proses mencerna ilmu atau pengetahuan, Pendidikan zaman sekarang dituntut agar nantinya siswa mampu mengatasi tantangan perubahan zaman (Widiyanti et al., 2022). Oleh karena itu pemerintah melakukan inovasi dalam dunia Pendidikan dengan menerbitkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka berfokus pada pengembangan bakat serta minat siswa, sehingga tolak ukur yang dipakai oleh guru kepada siswanya tidak sama persis. Hal ini sejalan dengan pendapat (Adventyana et al., 2023), bahwa pelaksanaan pendidikan yang sesuai kebutuhan nantinya akan semakin meningkatkan keefektifan implementasi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini diharapkan dapat menghadapi tantangan perubahan zaman dengan inovasi perubahan yang dihadirkan, salah satu perubahan yang ada yakni penggabungan mapel pelajaran IPA serta IPS yang menjadi satu, sehingga disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pengintegrasian IPA serta IPS dijelaskan dalam UU KEMENRISTEK RI Nomor 262/M/2002 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran, di mana mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi satu mata pelajaran yang kini dikenal sebagai IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial). Pembelajaran IPAS perlu disajikan secara kontekstual, yaitu dengan memperhatikan interaksi yang relevan dengan alam serta lingkungan sekitar (Irma & Davidi, 2018). Dengan demikian, siswa dapat lebih mengenali diri sendiri serta meningkatkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan alam di sekitarnya. Pembelajaran IPAS juga bisa dilaksanakan di kelas dengan cara yang kontekstual serta menyenangkan (Sari Purnama Yela, Lusa Herman, n.d.). Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan inovasi guru dalam pembelajaran seperti penggunaan yang efektif serta optimal bagi untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut yakni dengan pemilihan media pembelajaran yang ideal.

Media pembelajaran yang ideal adalah media pembelajaran yang dipakai sesuai fungsi serta kebutuhan di dalam kelas. Media pembelajaran berfungsi untuk memungkinkan siswa mendeskripsikan objek serta membandingkan, meningkatkan serta menghasilkan keseragaman pengetahuan hasil belajar siswa (Ade et al., 2021). Untuk memaksimalkan fungsi media pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang ideal (Widiyati et al., 2023). Media pembelajaran yang ideal akan membawa banyak manfaat seperti Siswa yang semakin antusias belajar, tidak mengantuk di dalam kelas, mampu memahami pembelajaran dengan baik serta peningkatan hasil belajar (Adilah Nissa Amandatriya, 2022). Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat vital sehingga Penggunaan media pembelajaran yang ideal merupakan salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru untuk mencapai proses pembelajaran yang ideal pula.

Namun pada kenyataannya proses pembelajaran di SDN Kranding jauh dari kata ideal dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil penelitian, nilai rata-rata pada mapel IPAS kelas V dengan jumlah 30 siswa tergolong rendah, dengan 60% siswa di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Melalui wawancara Bersama guru kelas, terdapat beberapa permasalahan yang mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Diantaranya fokus siswa mudah buyar, sarana serta prasarana kurang tersedia dengan baik, seperti terbatasnya proyektor serta pembelajaran yang jarang melibatkan penggunaan media pembelajaran sehingga cenderung monoton menggunakan metode ceramah. maka dari itu diperlukan perbaikan agar terdapat peningkatan serta perubahan yang mengarah pada hasil positif bagi kepada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu perbaikan pada hasil belajar IPAS khususnya kelas V. Untuk memperbaiki hasil belajar IPAS yang kurang maksimal dapat dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media Pembelajaran yang efektif berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar (Karunia, 2021).

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

Hal ini dibuktikan oleh arsyad dalam kemp serta dayton (2013) yang menyebutkan bahwa peran media dapat membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik serta jelas. Jenis-jenis media menurut (Marini Khairina, 2022) yakni terdapat empat jenis media, diantaranya media visual, media audio, media audio-visual serta media berbasis komputer. Pemilihan media perlu diperhatikan dengan teliti agar media yang digunakan tepat guna sesuai dengan kondisi, kebutuhan serta mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli pada penelitian yang dilakukan. Media monopoli adalah media permainan papan yang terdiri atas papan permainan, kartu tanah, serta bidak-bidak pemain (Kasanah Khotmul Fira, Yuniasih Nury, 2019). Permainan monopoli yaitu salah satu jenis permainan dari papan di mana saling bersaing untuk memiliki kekayaan dengan mengambil giliran untuk melemparkan dadu serta bergerak di area tertentu di papan permainan (Sari Purnama Yela, Lusa Herman, n.d.). Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli dengan menambahkan variasi fungsional media monsuba yang fleksibel serta luwes karena aturan permainan dapat dimodifikasi sesuai kemauan guru. Kartu monsuba yang bersifat multifungsi karena juga dapat dipakai untuk permainan kartu kuartet. Selain itu penambahan *QR code* dalam kartu Monsuba yang langsung tersambung dengan Materi yang telah tertera dalam website (Cindy, 2020). *QR code* merupakan bentuk efisiensi atau kemajuan dari barcode atau kode batang (Yessi, 2021). *QR code* ini mampu membaca data secara 360 derajat secara cepat serta mampu menyimpan data informasi dalam berbagai bentuk (Nugraja Tria Adi, n.d.). Media Monsuba ini dalam akan dikembangkan menggunakan *QR code* yang nantinya bernama media pembelajaran *Smart Monsuba*.

Pengembangan media *Smart Monsuba* diharapkan dapat mengatasi masalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran di kelas V SD N Kranding, yang berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Dalam pembelajaran IPAS, *Smart Monsuba* menawarkan variasi media yang dirancang untuk meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian pendukung oleh Desyawati (2021) berjudul "Media Permainan Monopoli Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa hasil penelitian mendapatkan skor 91 persen dari ahli isi, 95 persen dari ahli desain, serta 92 persen dari ahli media pembelajaran, semuanya dengan kategori sangat baik. Uji perorangan memperoleh skor 93,3 persen, serta uji kelompok kecil mendapat skor 94,7 persen, juga dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, *Smart Monsuba* dianggap sebagai media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, pada penelitian ini peneliti memilih mengembangkan media Monopoli yang kemudian diberi nama Monsuba (monopoli suku serta budaya), guna meningkatkan hasil belajar siswa SD N Kranding. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan unsur *Smart Monsuba* karena menambahkan unsur fungsional yang fleksibel serta luwes dalam penggunaan medianya, gambar, kartu, papan permainan yang menarik serta penggunaan *QR code*, *QR code* ini berguna untuk memasukkan informasi materi secara lengkap yang lebih mendetail terkait dengan informasi gambar yang ditampilkan.

### 2. Metode

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan *Research dan Development (R&D)*. Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:9) penelitian pengembangan R&D adalah pendekatan penelitian untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran pada pendidikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, maka penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan secara runtut, dengan focus untuk menghasilkan atau mengembangkan produk-produk tertentu hingga produk tersebut mampu dinyatakan memenuhi kriteria efektif serta layak diaplikasikan pada kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti berencana mengembangkan media *Smart Monsuba* sebagai solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Monsuba*, penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan yang diusulkan oleh Sugiyono (2019), yang mencakup 10 langkah. Namun, karena keterbatasan waktu serta biaya sehingga hanya menggunakan 8 tahap saja.

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

Pada penelitian ini data yang digunakan berasal dari data kualitatif yang berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan data kualitatif berasal dari angket yang diisi oleh guru, siswa serta hasil penilaian *pretest* dan *posttest*.

Pada tahap awal, peneliti melakukan wawancara, observasi, dokumentasi, serta menganalisis data hasil belajar siswa kelas V SD N Kranding. Tahap kedua melibatkan pengumpulan data serta informasi untuk merencanakan produk yang akan dikembangkan guna menemukan solusi atas masalah yang teridentifikasi. Data dikumpulkan melalui angket yang disebar untuk mengetahui kebutuhan guru serta siswa. Setelah analisis angket selesai, tahap selanjutnya adalah perancangan produk, mencakup aspek desain serta bahasa. Kompetensi Dasar digunakan sebagai acuan dalam menyesuaikan desain produk. Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli media serta ahli materi, yang kemudian mengisi lembar validasi dalam bentuk skala Likert yang disiapkan oleh peneliti.

Tahap berikutnya adalah perbaikan desain, produk yang telah mendapat penilaian oleh validator ahli diperbaiki sesuai dengan saran serta masukan dari mereka, hingga produk siap untuk diuji coba di lapangan. Produk diuji coba dalam skala kecil dengan melibatkan 6 siswa kelas V, yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan kognitif yang berbeda menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada tahap uji coba produk, media pembelajaran *Smart Monsuba* mulai digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah waktu pembelajaran selesai, guru serta siswa akan diminta mengisi angket tanggapan terhadap penggunaan media tersebut. Hasil angket dianalisis, serta masukan serta saran dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada produk yang diuji coba. Pada tahap akhir, produk yang dikembangkan diuji coba dengan melibatkan 24 siswa kelas V untuk mengukur efektivitas media berdasarkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan desain *pre-experimental* dengan model *one group pretest-posttest* dalam penelitian kali ini. Model ini memungkinkan peneliti melakukan *pretest* sebelum pemberian perlakuan, serta *posttest* yang dilaksanakan setelahnya. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik tes serta non-tes. Kelayakan produk yang dikembangkan dinilai serta dianalisis ahli materi serta ahli media menggunakan skala Likert. Analisis data menggunakan uji N-gain dari nilai *pretest* serta *posttest* pada uji coba skala besar untuk menguji keefektifan produk

### 3. Hasil dan Pembahasan

Melalui survei yang disebar kepada guru serta siswa, peneliti mengumpulkan informasi untuk memahami kebutuhan mereka. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang efektif guna membantu siswa dalam memahami materi tentang keragaman budaya di Indonesia. Hal tersebut disebabkan materi yang luas dan kompleks tentang keragaman budaya yang membuat siswa bingung, sehingga mereka memerlukan media pembelajaran yang efektif serta mudah digunakan. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran bernama *Smart Monsuba* untuk kelas V. Media ini dirancang dalam bentuk permainan papan serta kartu yang mencakup lima jenis keragaman dari 38 provinsi di Indonesia, menggunakan tema warna yang menarik, kartu berbentuk potret, papan berbentuk persegi, serta jenis huruf Adigiana Toy box. Di bagian belakang kartu disertakan *QR code* untuk akses materi secara mudah. Permainan ini juga disertai kartu tantangan serta pertanyaan seperti *truth or dare* yang menambah kesan seru dalam memainkan media *Smart Monsuba*.

Media pembelajaran *Smart Monsuba* dirancang berdasarkan Kompetensi Dasar serta indikator yang ingin dicapai. Elemen seperti teks, gambar, ikon, serta *QR code* diselaraskan dengan kebutuhan siswa. Proses pengembangan media ini terdiri dari proses perencanaan seperti menyiapkan materi yang relevan, perancangan desain melalui aplikasi Corel dan Canva. Kartu Monsuba dicetak pada ukuran 12x8 cm, sementara papan Monsuba berukuran 1x1 m, serta kartu pertanyaan serta tantangan memiliki ukuran 4x6 cm. Materi lengkap tersedia pada link *QR code* di belakang kartu Monsuba.

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

### Kelayakan Validasi Desain Produk *Smart Monsuba*

Produk yang telah dirancang perlu divalidasi oleh ahlinya. Pada tahap ini, produk divalidasi oleh ahli berkompeten yaitu seorang dosen dari program studi pendidikan guru sekolah dasar untuk menilai aspek media yang dikembangkan, serta dosen mapel IPAS untuk mengevaluasi aspek materi. Setelah produk dinilai oleh para validator, perbaikan dilakukan untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi. Dalam angket validasi, penilaian diberikan dalam kategori skor 1 hingga 4, dengan skor 1 (kurang), skor 2 (cukup), skor 3 (baik), serta skor 4 (sangat baik). Skor penilaian dihitung dengan menjumlahkan total skor yang diperoleh, kemudian dibagi dengan skor maksimum serta dikalikan 100%. Hasilnya akan menunjukkan persentase kelayakan materi, yang dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan menurut Purwanto (2016), yaitu sangat layak (86-100%), layak (71-85%), cukup (56-70%), serta kurang (<55%).

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media

Kelayakan Aspek	Indeks Validasi (%)	Kategori
Aspek kesesuaian media	100%	Sangat Layak
Aspek penggunaan media	95,8%	Sangat Layak
Mutu teknis	90,6%	Sangat Layak
Keunggulan media	100%	Sangat Layak
Presentase kelayakan kseleruhan	94,73%	Sangat Layak

Tabel 1 merupakan nilai oleh validator, dengan skor di atas 94,73%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan kriteria kelayakan media menurut Purwanto (2016), yang terdiri dari sangat layak (86-100%), layak (71-85%), cukup (56-70%), serta kurang (<55%), Media pembelajaran *Smart Monsuba* memperoleh skor hingga 90% dari ahli media. Dari segi materi, tampilan, serta bahasa, media pembelajaran *Smart Monsuba* dinyatakan memenuhi standar secara keseluruhan. Sehingga media pembelajaran *Smart Monsuba* siap untuk diuji cobakan.

Tabel 2. Hasil penilaian validator ahli materi.

Kelayakan Aspek	Indeks Validasi	Kategori
Aspek pembelajaran	91,6%	Sangat Layak
Kelayakan bahasa	91,6%	Sangat Layak
Kelayakan penyajian	87,5%	Sangat Layak
Presentase kelayakan kseleruhan	90%	Sangat layak



Tabel 2 menunjukkan nilai dari ahli materi mendapat skor 90%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kriteria kelayakan media yaitu sangat layak (86-100%), layak (71-85%), cukup (56-70%), serta kurang (<55%), hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran *Monsuba* memperoleh skor 90% dari ahli media. Secara keseluruhan, dari segi materi, tampilan, serta bahasa, media pembelajaran *Smart Monsuba* dinyatakan valid, sehingga media pembelajaran *Smart Monsuba* siap untuk diuji cobakan.

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

### Perbaikan Desain

Setelah melakukan konsultasi dengan validator yang ahli di bisertag media serta materi, peneliti melakukan revisi desain berdasarkan saran serta masukan yang diterima. Salah satu rekomendasi dari validator ahli media adalah mengganti ikon gambar pria serta wanita dewasa dengan gambar anak-anak. Selain itu, disarankan untuk menambahkan desain tautan pada kartu *Smart Monsuba*. Kualitas dan keefektifitas media pembelajaran *Smart Monsuba* diharapkan meningkat melalui perbaikan tersebut.

Tabel 3. Revisi Ahli

Saran	Sebelum Perbaikan	Setelah perbaikan
<p>Icon atau gambar wanita serta pria dewasa berambut pirang diganti dengan icon atau gambar anak-anak berambut hitam, hal ini agar tidak terlihat sebagai desain orang luar N.</p>	 <p>Sebelum dilakukan perbaikan, terdapat icon gambar Wanita dewasa berambut pirang.</p>	 <p>Setelah dilakukan perbaikan, sudah tidak terdapat icon gambar Wanita dewasa berambut pirang. Kini diganti dengan gambar anak-anak berambut hitam.</p>
<p>Mencantumkan Link sumber gambar serta materi pada kartu <i>Smart monsuba</i>. Awalnya diletakkan di link website, kemudian ganti ke dalam desain kartu.</p>	 <p>Sebelum dilakukan perbaikan, tidak terdapat link gambar.</p>	 <p>Setelah dilakukan perbaikan, terdapat link sumber gambar.</p>

### Kemudahan penggunaan Media Pembelajaran *Smart Monsuba*

Ketika uji coba skala kecil, enam siswa di kelas V yang dipilih secara acak. Siswa tersebut terdiri dari dua orang dengan nilai rendah, dua orang dengan nilai sedang, serta dua orang dengan nilai tinggi. Siswa serta guru kemudian diminta mengisi lembar kuisisioner 10 pertanyaan untuk guru serta 15 pertanyaan untuk siswa. Kuisisioner ini memiliki kriteria penilaian sebagai berikut: (1) Sangat positif jika skornya antara 76%-100%, (2) Positif jika skornya antara 51%-75%, (3) Negatif jika skornya antara 26%-50%, serta (4) Sangat negatif jika skornya antara 0%-25%.

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

Tabel 4. Hasil angket kebutuhan guru serta peserta didik pada skala kecil

Responden	Indeks Validasi	Kategori
Guru	100%	Sangat layak
Peserta didik	93%	Sangat layak

Tabel 4 menyajikan hasil analisis kebutuhan guru serta peserta didik pada media pembelajaran *Smart Monsuba*, yang menunjukkan hasil sangat positif dengan skor di atas 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Smart Monsuba* dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Hasil tanggapan guru serta siswa dalam skala besar

Responden	Indeks Validasi	Kategori
Guru	100%	Sangat layak
Siswa	93,75%	Sangat layak

Tabel 5 merupakan tanggapan sangat positif dari siswa serta guru pada media *Smart Monsuba*, dengan skor mencapai 90%. Karena mayoritas indikator mendapatkan skor 4, tidak ada kebutuhan untuk melakukan perbaikan setelah uji coba skala kecil, sehingga *Smart Monsuba* mudah diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

### Efektivitas Media *Smart Monsuba* Pada Pembelajaran di Kelas

Tabel 6. Data hasil *pretest* serta *posttest* pada kelompok kecil

Tindakan	Rata-rata	KKTP	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
<i>Pretest</i>	54	70	44	64
Posttest	79	70	72	88

Tabel 6 dari data tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 54, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 79. Data ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum serta sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Monsuba*.

Tabel 7. Data hasil *pretest* serta *posttest* pada kelompok besar

Tindakan	Rata-rata	KKTP	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
<i>Pretest</i>	50	70	28	68
Posttest	81	70	72	92

Tabel 7 dari hasil tersebut, rata-rata nilai *pretest* adalah 50, sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 81. Data ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum serta sesudah menggunakan media pembelajaran *Smart Monsuba*.

### Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* serta *Posttest*

Berikut disajikan hasil uji Normalitas uji coba kelompok kecil ketika media pembelajaran *Smart Monsuba* digunakan.

Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar *Pretest* serta *Posttest*

Kegiatan	Tindakan	Banyak Siswa	Batas Signifikansi	Nilai Signifikansi	Keterangan
Uji Coba Kelompok Kecil	<i>Pretest</i>	6	0,05	0,264	Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	6	0,05	0,214	Berdistribusi Normal
Uji Coba Kelompok Besar	<i>Pretest</i>	24	0,05	0,106	Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	24	0,05	0,165	Berdistribusi Normal

Tabel 8 menunjukkan hasil uji normalitas data *pretest* serta *posttest* siswa dalam uji coba kelompok kecil, dengan nilai signifikansi 0,264 untuk *pretest* serta 0,214 untuk *posttest*. Pada kelompok besar, nilai signifikansi *pretest* adalah 0,106 serta *posttest* adalah 0,165. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya melebihi 0,05. Karena nilai *pretest* serta *posttest* pada uji coba kelompok kecil serta besar berada di atas batas signifikansi tersebut, data dapat dikategorikan berdistribusi normal.

### Hasil Uji T-test

Berikut merupakan hasil dari uji T-test media *Smart Monsuba* skala besar dan kecil.

Tabel 9. Hasil Kelompok kecil

Data	N	Rata-rata	Nilai Uji T	Keterangan
<i>Pretest</i>	6	54	0,00	H0 Ditolak
<i>Posttest</i>	6	79		

Berdasarkan hasil uji t-test pada tabel 9, ditunjukkan bahwa nilai signifikansi t yaitu  $0,00 < 0,05$ , maka H0 ditolak serta Ha diterima.

Tabel 10. Hasil Kelompok besar

Data	N	Rata-rata	Nilai Uji T	Keterangan
<i>Pretest</i>	24	50	0,00	H0 Ditolak
<i>Posttest</i>	24	81		

Berdasarkan hasil uji t-test pada tabel 10, ditunjukkan bahwa nilai signifikansi t yaitu  $0,00 < 0,05$ , maka H0 ditolak serta Ha diterima.

### Hasil Uji N-Gain

Hasil uji N-gain pada skala kecil serta besar dilampirkan dalam tabel-tabel berikut;

Tabel 11. Hasil Analisis Kelompok Kecil

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-gain	Kriteria
54	79	0,5572	Sedang

Tabel 11 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada *pretest* adalah 54, rata-rata nilai *posttest* mencapai 79, dengan peningkatan rata-rata sebesar 24 poin dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan *Smart Monsuba* efektif diterapkan di kelas.

Tabel 12. Hasil Analisis Kelompok Besar

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	N-gain	Kriteria
50	81	0,6271	Sedang



## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

Tabel 12 menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada *pretest* soal pilihan ganda adalah 50, sementara rata-rata nilai *posttest* mencapai 81, dengan peningkatan sebesar 31 poin dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Smart Monsuba* efektif diterapkan di kelas.

### Pembahasan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengembangan, atau yang dikenal sebagai *research and development* (R&D). Produk dari penelitian ini adalah Media *Smart Monsuba*. Alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pendidikan serta memfasilitasi proses belajar antara sumber serta penerima merupakan definisi media pembelajaran (Nuryani Sri, Maula Hamdani Lutfi, 2023). Media pembelajaran dapat hadir dalam bentuk fisik maupun non-fisik, dengan tujuan utama mencapai hasil pembelajaran yang baik, membantu guru dalam proses pengajaran, menarik perhatian siswa, serta meningkatkan hasil belajar mereka (Sari Purnama Yela, Lusa Herman, n.d.). Hal ini dikarenakan perkembangan siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya.

Peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya bergantung pada individu, tetapi juga pada proses yang terjadi di sekitarnya. (Fadilah et al., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran melibatkan lebih dari sekadar stimulus serta respons dari siswa; terdapat hubungan yang kompleks dalam proses berpikir. Teori belajar kognitif menekankan bahwa belajar adalah proses yang terjadi dalam pikiran manusia melalui interaksi aktif dengan lingkungan untuk mencapai perubahan (Budi Ningsih, 2015). Oleh karena itu, salah satu cara untuk mendorong interaksi aktif siswa adalah dengan menciptakan pembelajaran yang bervariasi, bukan hanya bergantung pada metode ceramah, sehingga guru perlu menghadirkan inovasi baru di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengubah *Monsuba* menjadi permainan yang lebih sederhana serta menyenangkan, yang dapat dimainkan bersama teman serta bermanfaat untuk menambah wawasan siswa. Peneliti juga berupaya membuat fungsi monopoli lebih fungsional serta mengintegrasikan perkembangan teknologi melalui *QR code*, sehingga materi dalam media monopoli ini dapat diakses dengan mudah melalui pemindaian *QR code* pada Kartu *Monsuba*. Dengan demikian, tercipta media pembelajaran yang mudah digunakan, dengan akses materi yang lengkap serta multifungsi bagi siswa.

*Smart Monsuba* terdiri dari 5 jenis kartu keragaman yang mewakili 38 provinsi di Indonesia, 50 kartu tantangan serta pertanyaan, buku aturan permainan, papan permainan berbentuk persegi, serta halaman belakang setiap kartu yang berisi pemindaian *QR code*. *QR code* tersebut akan mengarahkan langsung ke materi yang disimpan di website, sehingga mudah diakses serta praktis. Pengembangan media dirancang menggunakan aplikasi Canva, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta minat siswa.

Peneliti telah mengembangkan produk media *Smart Monsuba*. Kelayakan produk yang dikembangkan ini dinilai oleh validator ahli menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-4. Media *Smart Monsuba* memperoleh presentase nilai 90% serta dikategorikan sebagai sangat layak oleh ahli materi, berdasarkan penilaian terhadap tiga aspek: aspek pembelajaran, kelayakan bahasa, serta kelayakan penyajian. Di sisi lain, validator ahli media memberikan penilaian dengan persentase 93,75% serta kategori sangat layak, yang didasarkan pada empat aspek kelayakan, termasuk kesesuaian media, penggunaan media, mutu teknis, serta keunggulan media. Dengan demikian, hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan oleh para validator ahli.

Kelayakan media *Smart Monsuba* juga mencakup aspek-aspek yang sesuai dengan teori belajar kognitif. (Hidayat & Soleh, 2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang berkesinambungan dengan lingkungan sekitar dapat membantu seseorang mencapai pengetahuan baru serta meningkatkan pengalaman belajar siswa. Ini sejalan dengan media *Smart Monsuba* yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui keragaman yang ada di Indonesia, sehingga media ini layak untuk diuji coba.

Kelayakan pada media pembelajaran juga didukung oleh angket tanggapan yang diperoleh dari guru dan peserta didik. Pada uji coba skala kecil, peneliti mendapatkan nilai persentase 100% dari guru serta 93% dari siswa. Oleh karena itu, Media *Smart Monsuba* dianggap layak

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

untuk diuji coba kepada siswa. Keefektifan media *Smart Monsuba* dievaluasi berdasarkan hasil belajar siswa selama uji coba produk, baik pada skala kecil maupun besar. Dalam uji coba skala kecil di kelas V SDN Kranding, yang melibatkan enam siswa, diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 54% serta rata-rata nilai *post-test* sebesar 79%. Temuan ini menunjukkan perbedaan dalam ketuntasan siswa antara *pre-test* serta *post-test*; tidak ada siswa yang mencapai ketuntasan pada *pre-test*, sedangkan semua siswa berhasil mencapai ketuntasan pada *post-test*.

Setelah menyelesaikan uji coba skala kecil, peneliti melanjutkan ke uji coba skala besar. Dalam uji coba ini, peneliti melibatkan 24 peserta didik dari kelas V SDN Kranding sebagai subjek penelitian. Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata siswa pada *pre-test* adalah 50, serta pada *post-test* mencapai 81. Temuan ini mengindikasikan perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* dalam ketuntasan siswa. Pada *pre-test*, seluruh peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTm), sementara pada *post-test*, seluruh peserta didik berhasil memperoleh ketuntasan. Dengan demikian, penggunaan media *Smart Monsuba* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kranding.

Analisis N-gain dalam penelitian ini didasarkan pada perolehan hasil belajar siswa pada *pre-test* serta *post-test*. Dengan membandingkan nilai  $L_{table}$  serta  $L_{hitung}$ , kita dapat menentukan normal atau tidaknya distribusi data tersebut. Jika  $L_{table}$  lebih besar dari  $L_{hitung}$ ; maka dianggap data berdistribusi normal, sebaliknya, jika tidak, data dianggap berdistribusi tidak normal. Peneliti melakukan hasil uji normalitas, dengan perolehan nilai  $L_{hitung}$  untuk *pre-test* adalah 0,0265 serta untuk *post-test* adalah 0,2143, serta nilai  $L_{table}$  adalah 0,319. Oleh karena itu, karena  $L_{hitung}$  lebih kecil dari  $L_{table}$ , dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-test* serta *post-test* dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Dalam penelitian, penerimaan atau penolakan suatu hipotesis dapat ditentukan melalui uji t-test (Ananda & Fadhli, 2018). Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05), perolehan menunjukkan hasil  $t_{hitung} > t_{table}$ . Nilai masing-masing pada uji coba produk  $0,05 > 0,000$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Melalui uji t-test, terdapat sebuah simpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Monsuba* diperoleh peningkatan yang signifikan. Untuk menilai peningkatan rata-rata hasil belajar siswa, peneliti melakukan uji N-gain (Lestari et al., 2022). Dalam penelitian ini, perolehan nilai N-gain adalah 0,62 pada skala besar serta 0,55 pada skala kecil, keduanya termasuk dalam kategori sedang. Meskipun nilai keduanya termasuk dalam taraf sedang, namun rata-rata nilai *pre-test* serta *post-test* pada kedua skala masih menunjukkan peningkatan yang signifikan. Besar kecilnya Nilai N-gain dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kondisi lingkungan pembelajaran serta faktor internal siswa. Dari pembahasan ini, terdapat simpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *Smart Monsuba* di kelas V SDN Kranding berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan melalui perolehan nilai N-gain sebesar 0,55 pada skala kecil serta 0,62 pada skala besar, yang termasuk dalam kriteria sedang.

#### 4. Kesimpulan

Proses pembelajaran di SDN Kranding Ketika dilakukan observasi hasilnya jauh dari kata ideal dalam proses pembelajaran di kelas. Dari hasil penelitian, nilai rata-rata pada mapel IPAS kelas V dengan jumlah 30 siswa tergolong rendah, dengan 60% siswa di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Melalui wawancara Bersama guru kelas, terdapat beberapa permasalahan yang mengakibatkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Diantaranya fokus siswa mudah buyar, sarana serta prasarana kurang tersedia dengan baik, seperti terbatasnya proyektor serta pembelajaran yang jarang melibatkan penggunaan media pembelajaran sehingga cenderung monoton menggunakan metode ceramah.

Media *Smart Monsuba* adalah hasil pengembangan media pembelajaran untuk mapel IPAS yang telah melewati 8 tahapan pengembangan, mengadopsi model pengembangan Borg and Gall. *Smart Monsuba* ini berbentuk papan permainan yang berisi petak keragaman serta kartu *Smart Monsuba* yang berisi tentang gambar serta deskripsi mengenai 5 jenis keragaman budaya di Indonesia pada halaman depan serta *QR code* pada halaman belakang yang akan langsung terhubung materi lengkap di blog. Media pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membantu

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya serta memahami materi keragaman budaya yang jumlahnya banyak serta beraneka ragam melalui permainan yang menyenangkan.

Dalam penggunaannya Media pembelajaran *Smart Monsuba* melibatkan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* serta mendapatkan nilai dengan kategori sangat layak oleh ahli materi (90%) serta ahli media (94,73). Media pembelajaran yang di uji coba di kelas V SD N kranding menunjukkan hasil penilaian dengan kategori sangat layak dari guru serta siswa (100% serta 93% di uji coba skala kecil serta 100% serta 93,75% pada skala besar). Media pembelajaran *Smart Monsuba* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Kranding, hal tersebut dibuktikan dengan hasil signifikan dari uji t-test ( $0,00 < 0,05$ ) serta peningkatan 55% dari uji n-gain pada skala kecil serta 62% pada skala besar.

### 5. Daftar Pustaka

- Ade, A., Dewi, C., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2021). *Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini*. 1(2), 77–84.
- Adilah Nissa Amandatriya, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar*. 6(3), 5076–5085.
- Adventyana, B. D., Sembiring, D. A., & Rustini, T. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 3262–3266.
- Cindy, M. (2020). *PENERAPAN PERMAINAN MONOPOLI DENGAN PEMBELAJARAN IPS PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*. 1(2), 103–114.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, I. G., & Negara, O. (2021). *Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 5(2), 168–174.
- Fadilah, E., Irianto, A., Rusminati, S. H., Pgri, U., & Buana, A. (2022). *Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. 4(4), 5827–5833.
- Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Ppkn Di Sd Kecamatan Mustikajaya Kota Bekasi Jawa Barat. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 100–105. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i1.1482>
- Irma, E., & Davidi, N. (2018). *UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS*. 10, 59–69.
- Kasanah Khotmul Fira, Yuniasih Nury, S. P. (2019). *Pengembangan Media Monopoly Smart Games (Msg) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd*. 3(November), 259–267.
- Lestari Indah Karunia, Dewi Kemala Nurul, H. N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA TEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI UNTUK SISWA KELAS III*.
- Marini Khairina, S. R. B. (2022). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD*. 01, 159–167.
- Nugraha Tria Adi, P. C. M. G. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOOKLET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS KELAS V*. 8(September 2024), 670–686.

## Pengembangan Media Smart Monsuba Pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kranding

---

Nuryani Sri, Maula Hamdani Lutfi, N. K. I. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR*. 4(2), 2–6.

Sari Purnama Yela, Lusa Herman, G. A. (n.d.). *Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu*. 2(3), 229–236.

Widianti, Y. T. R. I., Kehi, A. N., Yuyun, H., & Siswoyo, A. A. (2022). *PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KELANCARAN BERBAHASA PADA SISWA KELAS 2 SDN PALESANGGAR* 5. 2(2), 138–145.

Widiyati, E., Bahrodin, A., Fatimah, I. D., Universitas, P., & Ronggolawe, P. (2023). *Pengembangan LKPD Menggunakan Media Monopoli Papan Kayu Rekyasa ( Mokaya ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. 5(2), 505–513.

Yessi, L. M. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Yessi Lovita Mada Lena Djoko Adi Susilo Sri Hariyani Pendahuluan Matematika adalah suatu ilmu yang luas sebagai dasar perkembangan*. 121–140.