

Pengembangan Monopoli Pintar sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau

Putra Arjuna^{1✉}, Andri Valen² & Yuni Krisnawati³

^{1,2,3} Program Studi PGSD, Universitas PGRI Silampari, Indonesia
✉ E-mail: putraarjuna74788@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan monopoli pintar sebagai media interaktif pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli bahasa 0,95, ahli materi 0,88 dan ahli media 0,87 dengan kategori sangat tinggi, sehingga media dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Hasil uji kepraktisan yang diperoleh melalui uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan penilaian guru menunjukkan skor rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji efektivitas melalui perhitungan N-gain dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan skor sebesar 0,78 dengan klasifikasi tinggi, yang menandakan bahwa penggunaan monopoli pintar sebagai media interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa monopoli pintar sebagai media interaktif terbukti valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau.

Kata Kunci: IPAS; Media Interaktif; Monopoli Pintar; Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to develop a Smart Monopoly as an interactive learning media in IPAS learning for fifth-grade students at SD Negeri 64 Lubuklinggau that is valid, practical, and effective. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The subjects of this study were fifth-grade 32 students of SD Negeri 64 Lubuklinggau. Data were collected through questionnaires, interview, tests and documentation. Based on the validation results conducted by three experts, namely language 0,95, material 0,88 and media experts 0,87 which falls into the very high category, indicating that the media is valid very and feasible for use in the learning process. The practicality test results obtained from one to one trials, small group trials and teacher assessments showed an average score of 85%, categorized as very practical, which means the media is easy to use and supports effective learning. Furthermore, the effectiveness test based on the N-gain calculation from students' pretest and posttest scores showed a value of 0.78, which is classified as high, indicating that the use of Smart Monopoly as an interactive learning media significantly improves students' learning outcomes in IPAS learning for fifth-grade students at SD Negeri 64 Lubuklinggau. Based on these findings, it can be concluded that Smart Monopoly as an interactive learning media is proven to be valid, practical, and effective in supporting IPAS learning for fifth-grade elementary school students.

Keywords: IPAS; Interactive Media; Smart Monopoly; Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang karena pendidikan memberikan kesempatan belajar dalam berbagai hal (Hikmah dkk., 2023:1809). Dalam pendidikan, terjadi proses transfer ilmu pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan dari pendidik kepada peserta. Proses belajar mengajar disebut dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar. Pembelajaran ialah sebuah proses yang bertujuan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensi pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. (Mahardika dan Siswoyo, 2021:40). Guru sebagai orang yang bertugas terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya melalui mengoptimalan berbagai potensi yang dimiliki oleh siswa (Sanjani, 2020:36). Terutama dalam menguasai semua mata pelajaran sekolah dasar salah satunya adalah pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar merupakan proses pendidikan yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu dan keterampilan memecahkan masalah pada diri siswa. Pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya (Nuryani dkk., 2023:600). Untuk mencapai ketuntasan belajar dan memenuhi kebutuhan siswa yang lebih interaktif dan keaktifan siswa dalam belajar guru membutuhkan media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar antusias dan keaktifan siswa. Media pembelajaran harus dikembangkan sesuai karakteristik siswa agar tercipta pembelajaran yang bermakna berorientasi pada tujuan dan bersifat aktif. Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya melalui media pembelajaran bertujuan sebagai alat bantu guru meningkatkan kualitas belajar dengan ketepatan memilih media untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil memuaskan (Fauriza dkk, 2024:486). Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media yang interaktif, menyenangkan dan dapat dimainkan bersama teman. Dengan itu menimbulkan antusias siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Rabu 10 September 2025 diperoleh informasi dari SD Negeri 64 Lubuklinggau bahwa salah satu kendala utama pembelajaran IPAS adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sehingga hasil belajar rendah. Siswa berpendapat bahwa pembelajaran IPAS terasa sulit dipahami karena banyak istilah baru dengan penjelasan yang panjang jadi siswa cepat lupa, siswa juga menambahkan bahwa cara guru menjelaskan sering menggunakan papan tulis dan buku paket jadi siswa susah fokus, terkadang guru menggunakan media yang kurang menarik sehingga timbul kurangnya motivasi belajar pada siswa. Siswa lebih menyukai media interaktif yang bisa dimainkan bersama-sama. Guru kelas V menyampaikan bahwa hasil ulangan harian masih rendah, siswa sering bingung saat diskusi, motivasi belajar

menurun sehingga siswa tidak aktif saat belajar dan proses pembelajaran cenderung monoton karena hanya mengandalkan buku paket dengan metode ceramah.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah di atas. Peneliti memilih alternatif solusi yaitu mengembangkan monopoli pintar sebagai media interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau yang bisa dimainkan bersama-sama sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan antusias, pemahaman dan hasil belajar siswa.

Monopoli pintar adalah media pembelajaran interaktif yang berisi edukasi yang dapat dimainkan secara bersama sama dengan teman dalam suatu proses pembelajaran, monopoli pintar yaitu terobosan alternatif bagi seorang guru untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang efektif. Media permainan monopoli berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar (Desyawati dkk., 2021:169). Maka dari itu, media monopoli pintar merupakan bentuk permainan yang menarik yang dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias dan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan kondisi di atas, ada dua penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hikmah dkk. (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V. Penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli pintar mampu mengembangkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Namun demikian, penelitian tersebut masih terbatas pada mata pelajaran IPA dan

belum secara khusus mengintegrasikan pembelajaran IPAS serta unsur interaktif pembelajaran dua arah yang mendorong diskusi dan kolaborasi siswa.

Penelitian selanjutnya ini Damayanti dkk. (2022) dengan judul Pengembangan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPA Materi Bagian Bagian Bumi Kelas V di SD Muhammadiyah Purwodadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Akan tetapi, penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media untuk mata pelajaran IPA dan belum menyesuaikan karakteristik pembelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif siswa, komunikasi dua arah, serta pembelajaran kolaboratif sesuai Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan media monopoli dalam pembelajaran IPA, tetapi belum secara khusus mengembangkan media monopoli pintar interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka serta berorientasi pada peningkatan kolaborasi dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi dalam menghadirkan media monopoli pintar yang interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

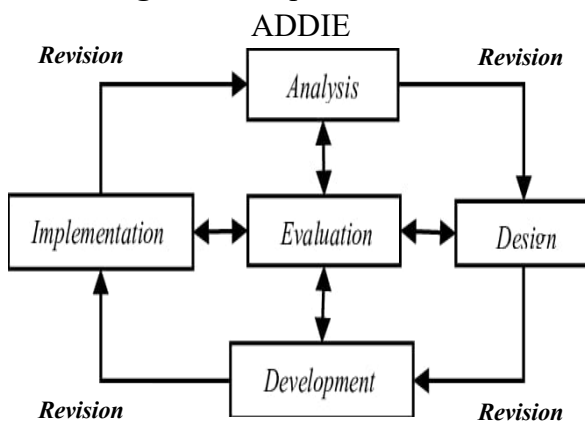
Dengan demikian menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kesesuaian karakteristik siswa sekolah dasar dengan kurikulum merdeka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Monopoli

Pintar Sebagai Media Interaktif pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau yang Valid, Praktis dan Efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan (*research & development*). Menurut Waruwu (2024:1120) Penelitian pengembangan telah menjadi inovasi baru di segala aspek bidang kehidupan, Prosedur ilmiah ini menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan karena memberikan kepastian dalam aktivitas penelitian berupa produk atau model. Untuk menghasilkan produk monopoli pintar sebagai media interaktif pada pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau dengan model pengembangan ADDIE.

Bagan 1. Tahapan Penelitian model



(Sumber: Hartono,2019:144)

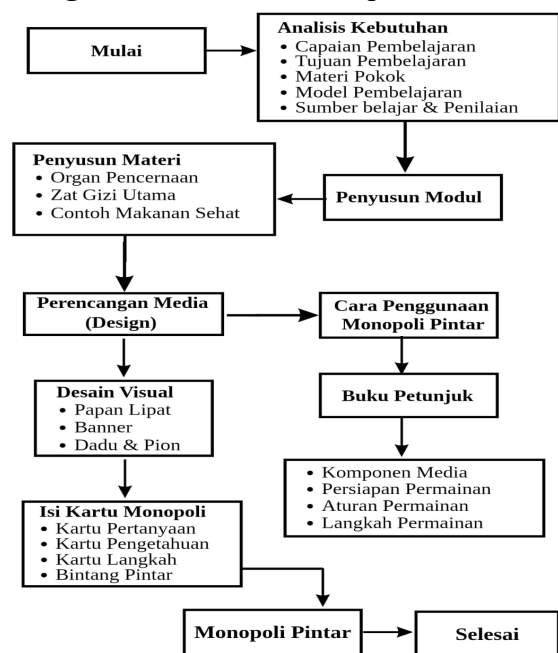
Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan media pembelajaran sistematis. Tujuan penelitian pengembangan biasanya berisi dua informasi yaitu: masalah yang akan dipecahkan dan spesifikasi pembelajaran, model, soal, atau perangkat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut (Slamet, 2022:5).

Sistematika prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Hartono (2019:144) adapun model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap tersebut meliputi: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Analisis (*analyze*) adalah tahap untuk mendeskripsikan penyebab timbulnya siswa sulit memahami materi karena media pembelajaran kurang interaktif. Sehingga dapat di atasi dengan produk yang akan dikembangkan. Proses analisis dilakukan terdiri dari dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Desain (*design*). adalah tahap untuk merancang pembuatan produk. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan dan metode pengajaran yang tepat, yaitu: menentukan capaian pembelajaran, membuat flowchart dan menyusun produk awal.

Bagan 2. Flowchart Monopoli Pintar



(Sumber: Modifikasi Hidayat & Muhajir, 2015:221)

Pengembangan (*Development*) yaitu Langkah ketiga dalam mengembangkan monopoli pintar sebagai media interaktif. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan yaitu melakukan validasi ahli bahasa, materi dan media. Kemudian melakukan uji kepraktisan guru dan kepraktisan siswa (uji coba perorangan dan kelompok kecil). Untuk mengumpulkan data penilaian digunakan instrumen berupa angket. Berikut ini kisi kisi angket sebagai pedoman penilaian produk:

Tabel 1. Interpretasi Validitas *Aiken's V*

<i>Koefisien Korelasi</i>	<i>Kriteria</i>
0,81–1,00	Sangat Tinggi
0,61–0,80	Tinggi
0,41 –0,60	Cukup
0,21 –0,40	Rendah
0,00 –0,20	Sangat Rendah

(Sumber: Arifin, 2012:325)

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validasi Bahasa

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Instrumen
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	1, 2, 3, 4
	Lugas	5, 6
	Komunikatif	7, 8
	Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	9, 10
	Dialogis dan Interaktif	11, 12
Jumlah Butir		12

(Sumber: Modifikasi Dwiqi dkk., 2020)

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validasi Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Instrumen
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi	1, 2, 3, 4
	Isi Materi	5, 6, 7, 8, 9
	Interkasi	10
	Keaktifan dan Keingintahuan	11, 12
Jumlah Butir		12

(Sumber: Modifikasi Dwiqi dkk., 2020)

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Aspek	Indikator Penilaian	Butir Instrumen
Kelayakan Media	Tampilan Monopoli Pintar	1, 2, 3, 4
	Isi Desain	5, 6, 7, 8, 9, 10
	Kemudahan Pengoperasian	11, 12
Jumlah Butir		12

(Sumber: Modifikasi Dwiqi dkk., 2020)

Tabel 5. Kisi-Kisi Kepraktisan Siswa

Aspek	Indikator Penelitian	Butir Instrumen
Respon Peserta Didik	Ketertarikan	1, 2, 3
	Kemudahan penggunaan	4, 5, 6, 7
	Motivasi belajar	8, 9, 10
Jumlah Butir		10

(Sumber: Modifikasi Dwiqi dkk., 2020)

Tabel 6. Kisi-Kisi Kepraktisan Guru

Aspek	Indikator Penelitian	Butir Instrumen
Aspek Daya Tarik	Ketertarikan terhadap media	1, 2, 3, 4
	Kemudahan penggunaan	5, 6, 7
	Bahasa dan pemahaman	8, 9, 10
Jumlah Butir		10

(Sumber: Modifikasi Dwiqi dkk., 2020)

Implementasi (*Implementation*) adalah langkah keempat. Pada tahap ini dilakukan implementasi produk dalam proses pembelajaran di kelas V SD negeri 64 Lubuklinggau. Prosedur dalam tahap implementasi untuk melihat keefektifan dalam uji coba kelompok besar.

Evaluasi (*Evaluation*) merupakan suatu kegiatan terencana yang digunakan untuk memperoleh data secara objektif, kemudian data tersebut dianalisis untuk menentukan nilai, manfaat dan tingkat keberhasilan dari suatu produk sehingga dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan dan perbaikan produk. Ada 2 jenis tahap evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk mengetahui kualitas produk tentang kevalidan dan kepraktisan. Evaluasi Sumatif yaitu dilakukan pada akhir program pada tahap implementasi untuk mengetahui keefektifan produk. Indikator keberhasilan produk ditinjau dari tingkat validitas,

kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Produk dinyatakan berhasil apabila hasil validasi ahli berada pada kategori valid/sangat valid, hasil angket kepraktisan guru dan siswa berada pada kategori praktis/sangat praktis, serta hasil belajar siswa mencapai ketuntasan. Indikator efektivitas media ditinjau berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media monopoli pintar pada pembelajaran IPAS.

Uji coba perorangan (*one to one*) menggunakan 3 siswa dan Uji coba kelompok kecil menggunakan 6 siswa. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Validasi Monopoli Pintar Sebagai Media Interaktif

Berdasarkan hasil penilaian validasi monopoli pintar sebagai media interaktif yang diberikan oleh 3 ahli yaitu ahli bahasa, materi dan media. Bahwa monopoli pintar sebagai media interaktif yang telah disusun dan dikembangkan dengan hasil ahli bahasa 0,95, ahli materi 0,88 dan ahli media 0,87. Dalam tabel interpretasi *Aiken's V* termasuk >0.8 kriteria sangat tinggi. Sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Seluruh Validasi Ahli

Nama Validator	Ahli	Skor	Kategori
Dr. Y. Satinem, M.Pd.	Bahasa	0,95	Sangat Tinggi
Isnanto Fitriansyah, S.Pd.	Materi	0,88	Sangat Tinggi
Dr. Leo Charli, M.Pd.	Media	0,87	Sangat Tinggi

Hasil Analisis Data Kepraktisan Monopoli Pintar Sebagai Media Interaktif

Hasil kepraktisan menunjukkan bahwa monopoli pintar sebagai media interaktif sangat praktis layak digunakan dalam proses belajar. Uji coba kepraktisan guru dan siswa menunjukkan persentase yaitu 85% dengan klasifikasi sangat praktis. Oleh karena itu proses pembelajaran menjadi menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif, serta mendorong

interaksi antar siswa dan mudah memahami materi IPAS dengan menggunakan monopoli pintar sebagai media interaktif. Oleh karena itu disimpulkan bahwa monopoli pintar sebagai media interaktif pada pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau dinyatakan sangat praktis sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran. Berikut tabel hasil kepraktisan dan pedoman skor:

Tabel 8. Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa

Penilai	Skor	Klasifikasi
Isnanto Fitriansyah, S.Pd.	88%	Sangat Praktis
3 orang siswa kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau	83%	Sangat Praktis
6 orang siswa kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau	86%	Sangat Praktis
Rata-Rata	85%	Sangat Praktis

Tabel 9. Pedoman Skor Kepraktisan Guru dan Siswa

Koefisien Korelasi	Kriteria
81%–100%	Sangat Praktis
61%–80%	Praktis
41%–60%	Cukup Praktis
21%–40%	Kurang Praktis
0%–20%	Tidak Praktis

(Sumber: Sa'adah & Wahyu, 2022:97)

Hasil Analisis Data Keefektifan Monopoli Pintar Sebagai Media Interaktif

Pengujian keefektifan dilakukan untuk mengetahui dari penggunaan monopoli pintar sebagai media interaktif dilakukannya pemberian soal *pre test* sebelum implementasi produk, setelah implementasi prouk yaitu pemberian soal *post test*. Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bawah sebelum melakukan pembelajaran

dengan menggunakan monopoli pintar sebagai media interaktif diperoleh skor rata-rata *pre test* 40. dalam hal ini banyak siswa tidak mengalami ketuntasan dalam menjawab 20 butir pertanyaan dengan perolehan skor/nilai yang berbeda-beda. Setelah melakukan *pre test*, siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan monopoli pintar sebagai media interaktif menjadi semangat dan aktif. Kemudian setelah belajar menggunakan monopoli pintar sebagai media interaktif tersebut, siswa kembali mengerjakan soal *post test* memperoleh nilai rata-rata *pos test* yaitu 87 mengalami ketuntasan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Tabel 10. Rekapitulasi Nilai Uji Keefektifan

Subjek Penelitian	Jumlah Pre Test	Jumlah Post Test
32 Siswa Kelas V	1.300	2.795
Rata-Rata	40	87
N-Gain	0,78	
Klasifikasi	Tinggi	

Dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* akan dihitung hasil tes dengan rumus N-gain berikut:

$$(g) \equiv \frac{(G)}{(G)_{max}} = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i}$$

(Sumber: Hake, 1998:65)

Keterangan:

- (g) = *Average normalized gain*
 (G) = Rata-rata gain
 (G_{max}) = Rata-rata gain maksimum
 (S_f) = Rata-rata *post/final* tes kelas
 (S_i) = Rata-rata *pre/initial* tes kelas

Tabel 11. Katagori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi/ <i>High</i>
$g \ 0,3 \leq 0,7$	Sedang/ <i>Medium</i>
$g < 0,3$	Rendah/ <i>Low</i>

(Sumber: Hake, 1998:65)

Pada tabel 11 diketahui bahwa *N-gain* (g) dari rata-rata *pre test* dan *post test* yaitu sebesar 0,78 dengan klasifikasi tinggi sehingga monopoli pintar sebagai media interaktif kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau dinyatakan memiliki keefektifan tinggi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil kesimpulan bahwa Pengembangan Monopoli Pintar Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau yaitu sebagai berikut:

Monopoli pintar sebagai media interaktif dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh tiga ahli. Hasil seluruh validasi yaitu ahli bahasa 0,95, ahli materi 0,88 dan ahli media 0,87 yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa monopoli pintar sebagai media interaktif valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau.

Kepraktisan media diperoleh melalui hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba oleh guru menggunakan lembar angket kepraktisan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media mencapai skor persentase 85%, yang masuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa monopoli pintar sebagai media interaktif mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, serta mendukung proses pembelajaran secara efisien Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau.

Efektivitas media dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* 32 siswa. Berdasarkan perhitungan nilai N-Gain, diperoleh skor sebesar 0,78, yang berada pada klasifikasi Tinggi atau efektif. Artinya, penggunaan monopoli pintar sebagai media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 64 Lubuklinggau.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Damayanti, T. D., Suyoto, & Ngazizah. (2025). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian Bumi kelas V di SD Muhammadiyah Purwodadi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 533. DOI: 10.23969/jp.v10i2.24160.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara., I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. DOI: 10.23887/jppp.v5i2.32466.
- Dwiqi, Sudatha & Sukmana. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V: *Jurnal Edutech*, 8(2), 33-48. DOI: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- Fauriza, P., Wahyuni, Y. S., & Hefni. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3). 485-493. Diakses dari <https://journalversa.com/s/index.php/jip>.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. *AMERICAN JOURNAL OF PHYSICS* 66 (1). 64-74. DOI: 10.1119/1.18809.
- Hartono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Hidayat, A., Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 3(2), 218-226. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403>.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. DOI: 10.29303/jipp.v8i3.1537.
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39-50. DOI: 10.51574/judikdas.v1i1.184.
- Sanjani, A. M. (2020). Tugas dan Peran Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar, *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 36. DOI: 10.37755/sjip.v6i1.287.
- Nuryani, S., Maula, L. H., Nurmeta, K. N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. 4(2) 599-603. Diakses Dari: <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>.
- Slamet, F. S. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Malang, Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmu*

Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP), 8(1), 55–64. DOI: 10.29303/jipp.v9i2.2141.