



## **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara (MONOJESA) untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar**

Ninuk Riswana<sup>1\*</sup>, Dessy Setyowati<sup>2</sup>, Yunika Afryaningsih<sup>3</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar <sup>1,2,3</sup>  
Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat <sup>1,2,3</sup>  
<sup>1)</sup> ninuk5403@gmail.com, <sup>2)</sup> dessysetyowati@unukalbar.ac.id,  
<sup>3)</sup> yunikaafryaningsih@unukalbar.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara (Monojesa) sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang sesuai untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, alat ini dirancang agar dapat digunakan secara layak dalam proses pembelajaran. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi, hanya mencakup tiga tahap, yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan, sesuai dengan model yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009. Data dikumpulkan melalui angket yang meliputi validasi dari ahli media, validasi dari ahli materi, serta uji coba secara individu. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan tiga peserta didik dari kelas IV SD Negeri 41 Sungai Raya sebagai partisipan. Hasil validasi menunjukkan persentase 96% untuk media dan 72% untuk materi pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba secara individu, diperoleh persentase sebesar 94,6%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monojesa layak digunakan, dalam pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, dengan kualitas sangat baik dan persentase validasi sebesar 87,53%.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Monojesa, Pembelajaran IPAS

### **Abstract**

*This study aims to develop the learning media Monopoly Jelajah Nusantara (Monojesa) as an appropriate educational tool for teaching Natural and Social Sciences (IPAS) to fourth-grade elementary school students. This media is designed to be feasible for use in the learning process. The media development uses a modified ADDIE model, covering only three stages: Analysis, Design, and Development, according to the model proposed by Robert Maribe Branch in 2009. Data were collected through questionnaires including validation from media experts, validation from material experts, validation from material experts, and individual trials. Data analysis was conducted using qualitative and quantitative approaches. This study involved three students from Grade IV of SD Negeri 41 Sungai Raya as participants. The validation results showed a percentage of 96% for the media and 72% for the learning material. Based on the individual trial results, a percentage of 94.6% was obtained. Therefore, it can be concluded that the development of the Monojesa media has high validity and is very suitable for use in IPAS learning for fourth-grade elementary school students, with a validity level of 87.53%.*

**Keyword:** Learning Media, Monojesa, IPAS Learning

## A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan gabungan ilmu pengetahuan alam dan sosial yang diajarkan melalui metode percobaan atau pengamatan terhadap berbagai fenomena alam (Aningsih & sonia, 2023). Pembelajaran ini bertujuan membangun pengalaman belajar peserta didik dengan membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan sekitar, baik aspek alam maupun sosial (Fatkhya Dinia, 2025). Namun, materi IPAS yang bersifat abstrak menuntut terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat agar penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Media pembelajaran berperan penting sebagai alat yang menyampaikan pesan sekaligus merangsang pemikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan gairah belajar mereka (Suryadi & Agung dalam Suryani et al., 2018).

Dalam konteks pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah permainan monopoli jelajah Nusantara (Monojesa), yang menggabungkan materi pembelajaran dengan aktivitas bermain sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan memberikan peluang belajar interaktif (Ilham et al., 2022). Namun, di SD Negeri 41 Sungai Raya, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas akibat keterbatasan fasilitas, sehingga guru hanya menggunakan gambar dalam buku siswa kurikulum merdeka sebagai alat bantu pembelajaran.

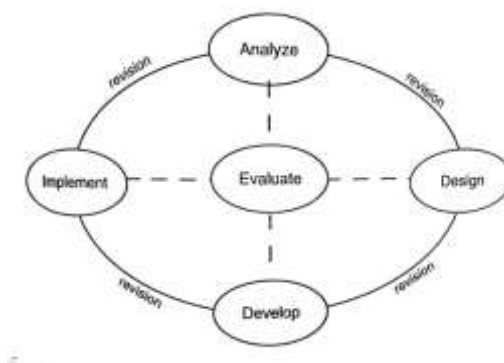
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan monopoli efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta memotivasi mereka untuk belajar secara aktif (Nordiana et al., 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi agar tujuan pembelajaran tercapai dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Yolanda et al., 2024). Penelitian ini menawarkan *novelty* melalui rancangan media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara (Monojesa) yang secara inovatif mengintegrasikan elemen permainan monopoli dengan tema eksplorasi kekayaan budaya Indonesia untuk materi IPAS kelas IV SD dalam Kurikulum Merdeka.

Memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui simulasi perjalanan antarprovinsi, kuis fenomena alam-sosial, dan peningkatan kesadaran lingkungan budaya, sehingga meningkatkan antusiasme siswa di SD Negeri 41 Sungai Raya.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pendidikan dasar, memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara terstruktur melalui media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan rasa percaya diri guru dalam proses pembelajaran, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti sebagai modal awal dalam pengembangan pendidikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran monojesa yang layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 41 Sungai Raya.

## **B. Metode**

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Research & Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2020), metode R&D bertujuan menghasilkan produk tertentu, baik inovasi baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Monopoli Jelajah Nusantara (Monojesa) sebagai sarana pendukung proses pembelajaran, khususnya untuk memfasilitasi penyampaian materi kepada peserta didik. Tujuan pokok dari penelitian R&D ini adalah menghasilkan inovasi produk baru maupun penyempurnaan produk yang sudah ada sebelumnya. Produk tersebut akan melalui evaluasi kelayakan guna memastikan keefektifannya. Penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch 2009 sebagai pedoman pelaksanaan, namun hanya melibatkan tiga tahap utama, yaitu *Analyze, Design, dan Develop*. Tahap model tersebut dijelaskan dalam Gambar 1.



**Gambar 1. Alur Prosedur Pengembangan Media Monojasa**

Tahap *Analyze* bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dasar pengembangan media pembelajaran dengan langkah validasi kesenjangan kinerja untuk mengetahui penyebab permasalahan dalam pembelajaran IPAS serta kebutuhan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya, menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) sesuai kurikulum merdeka. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan, pengalaman belajar, dan motivasi peserta didik dengan mengelompokkan berdasarkan tingkat kompetensi rendah, sedang, dan tinggi. Selain itu, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan meliputi konten materi IPAS semester genap kekayaan budaya Indonesia, teknologi pendukung, fasilitas pengajaran, dan sumber daya manusia.

Tahap *Design* menggunakan hasil analisis untuk merancang media pembelajaran monojasa dengan kegiatan inventarisasi tugas untuk mengidentifikasi komponen utama permainan, menyusun tujuan kinerja agar peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan konsep kekayaan budaya Indonesia, serta menghasilkan strategi pengujian untuk memastikan semua elemen permainan berfungsi sesuai tujuan pembelajaran.

Tahap *Develop* dimulai setelah desain selesai, meliputi pembangunan konten yang selaras dengan teori pendekatan pembelajaran, pemilihan atau pengembangan media pendukung visual dan kinestetik, pengembangan panduan untuk siswa berupa buku petunjuk tujuan dan aturan permainan, serta panduan untuk guru sebagai pedoman pemanfaatan media. Selanjutnya dilakukan validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media serta memperoleh saran perbaikan, diikuti revisi formatif

berdasarkan uji coba perorangan yang bertujuan mengidentifikasi kekurangan produk awal dari sudut pandang peserta didik.

Tahap *Implement dan Evaluate* tidak dilaksanakan secara penuh dalam penelitian ini karena fokus masih pada penyusunan prototipe produk. Implementasi terbatas pada persiapan guru dan peserta didik, sedangkan evaluasi bertujuan menilai kualitas media terkait proses dan hasil pembelajaran dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Uji coba produk dilakukan melalui validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba perorangan yang melibatkan tiga peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dari angket saran dan masukan serta data kuantitatif dari hasil validasi dan uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna produk untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang meminta kedua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi mengamati dan menilai produk berdasarkan kriteria kelayakan materi kekayaan budaya Indonesia. Setelah uji coba, peserta didik mengisi angket untuk mengidentifikasi kekurangan produk awal.

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dari penilaian angket validasi dan uji coba perorangan menggunakan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan. Mengacu pada kategori validitas menurut (Akbar, 2013), seperti Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan**

Persentase (%)	Kriteria	Tindak Lanjut
86% - 100%	Sangat Valid	Sangat Baik Untuk Digunakan
70% - 85%	Valid	Boleh Digunakan Dengan Revisi Kecil
55% - 69%	Cukup Valid	Boleh Digunakan Dengan Revisi Besar
40% - 54%	Kurang Valid	Tidak Boleh Digunakan
<40%	Tidak Valid	Tidak Boleh Digunakan

### C. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran monopoli jelajah nusantara (monojesa) tentang kekayaan budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di sekolah dasar. Media pembelajaran

monojesa ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tiga tahap yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan.

Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi mengenai permasalahan pembelajaran IPAS di SD Negeri 41 Sungai Raya. Ditemukan bahwa media pembelajaran jarang digunakan dan pembelajaran lebih banyak mengandalkan buku paket. Penggunaan media yang ada pun terbatas pada infografis atau benda nyata di sekitar sekolah, sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang memotivasi peserta didik. Berdasarkan karakteristik peserta didik kelas IV yang menyukai permainan dan interaksi, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, yaitu media monopoli jelajah nusantara (monojesa). Selain itu, peneliti juga menentukan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka, khususnya materi Bab 6 Indonesiaku kaya budaya, topik B kekayaan budaya Indonesia. Analisis juga mencakup identifikasi sumber daya yang diperlukan, seperti konten materi, teknologi pendukung (aplikasi Canva), fasilitas pengajaran, dan sumber daya manusia yang terlibat.

Pada tahap desain, peneliti merancang kerangka media pembelajaran monojesa yang mengintegrasikan materi IPAS secara interaktif. Inventarisasi tugas dilakukan untuk mengidentifikasi komponen utama permainan, seperti papan permainan, kartu pertanyaan, kartu misteri, kartu hukuman, poin, dan pion. Tujuan kinerja dirumuskan agar peserta didik tidak hanya memahami materi kekayaan budaya Indonesia, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks permainan edukatif. Desain media mencakup tata letak papan permainan yang menampilkan simbol budaya Indonesia, serta pengembangan kartu pertanyaan dan kartu misteri yang melatih keterampilan berpikir kritis dan interaksi peserta didik. Selain itu, strategi pengujian dirancang untuk menetapkan prosedur dan instrumen evaluasi yang tepat guna menilai kelayakan media pembelajaran.

Tahap pengembangan dimulai setelah tahap desain atau perancangan diselesaikan. Adapun prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan yaitu, dengan membangun konten materi kekayaan budaya Indonesia secara sistematis dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Media pendukung berupa papan permainan monojesa dan kartu-kartu dirancang dengan elemen visual menarik untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik.

Setiap petak pada papan permainan menampilkan ikon khas dari masing-masing daerah seperti yang terlihat pada Gambar 2. Panduan penggunaan media disusun untuk siswa dan guru agar pemanfaatan media berlangsung efektif dan efisien. Isi panduan ini mencakup instruksi jelas tentang cara menggunakan media pembelajaran monojesa dan tujuan yang ingin dicapai disusun dengan menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti setiap langkah instruksi.



**Gambar 2. Desain Papan Monopoli**

Media pembelajaran monojesa kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi yang dilakukan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran monojesa memperoleh rata-rata tingkat kelayakan sebesar 96%. Oleh karena itu, media pembelajaran monojesa yang dibuat dikategorikan sangat valid. Adapun beberapa aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran terdiri dari 3 aspek yaitu desain/tata letak, gambar dan tulisan, dan penggunaan. Adapun gambaran data ke bentuk tabel, terlihat pada Tabel 2 .

**Tabel 2. Hasil Kelayakan Ahli Media**

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Desain/Tata Letak	20	100%	Sangat valid
Gambar dan Ilustrasi	14	93,3%	Sangat Valid
Penggunaan	14	93,3%	Sangat Valid
<b>Jumlah/Skor Rata-rata</b>	<b>48</b>	<b>96%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Penilaian, kritik, dan saran dari ahli media digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran monojesa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, dengan tujuan menghasilkan media yang berkualitas.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi diketahui bahwa media pembelajaran monojesa yang dibuat mendapatkan nilai rata-rata kelayakan sebesar 72%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran yang dibuat termasuk dalam kategori valid. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu pembelajaran, kebahasaan dan keterbacaan, serta isi materi. Adapun gambaran data ke bentuk tabel, terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Kelayakan Ahli Materi**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
Pembelajaran	13	65%	Cukup Valid
Kebahasaan dan keterbacaan	12	80%	Valid
Isi Materi	11	73,3%	Valid
<b>Jumlah/Skor Rata-rata</b>	<b>36</b>	<b>72%</b>	<b>Valid</b>

Nilai 65% pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki ruang untuk perbaikan. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi nilai ini antara lain kurangnya variasi dalam metode penyampaian atau ketidakcocokan antara media dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan agar media pembelajaran dapat lebih efektif dalam mendukung proses belajar. Aspek kebahasaan dan keterbacaan mendapatkan nilai 80%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kualitas bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Nilai 73,3% pada aspek isi materi menunjukkan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran cukup relevan dan informatif. Beberapa masukan tambahan diberikan mengenai kedalaman materi, terutama terkait kurangnya penekanan pada aspek kearifan lokal dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Dari data yang diperoleh melalui peserta didik kelas IV, diketahui bahwa uji coba perorangan terhadap media pembelajaran monojesa menghasilkan rata-rata presentasi kelayakannya sebesar 94,6%. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang menarik serta bermanfaat, meskipun masih ada beberapa bagian yang perlu disempurnakan agar lebih optimal. Adapun beberapa aspek yang dinilai penggunaan pada uji coba perorangan (*one to one*) yang terdiri dari 5 aspek yaitu minat dan ketertarikan terhadap media, pemahaman terhadap materi, kesesuaian media dengan

proses belajar, kemudahan belajar melalui media, dan motivasi untuk penggunaan media dalam kegiatan belajar berikutnya. Adapun gambaran data ke bentuk tabel, terlihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Kelayakan Uji Perorangan**

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Minat dan Ketertarikan Terhadap Media	14	93,3%	Sangat valid
Pemahaman Terhadap Materi	15	100%	Sangat Valid
Kesesuaian Media Dengan Proses Belajar	15	100%	Sangat Valid
Kemudahan Belajar Melalui Media	13	86,6%	Sangat Valid
Motivasi Untuk Penggunaan Media Dalam Kegiatan Belajar Berikutnya	14	93,3%	Sangat Valid
<b>Jumlah/Skor Rata-rata</b>	<b>71</b>	<b>94,6%</b>	<b>Sangat Valid</b>

## Pembahasan

Media pembelajaran monojesa menunjukkan hasil yang sangat positif sebagai alternatif solusi bagi peserta didik kelas IV, sekaligus untuk menilai kelayakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Validasi dari ahli media dan ahli materi, disertai dengan hasil uji coba yang dilakukan pada peserta didik, menyimpulkan bahwa media pembelajaran monojesa layak digunakan dengan kualitas sangat baik. Adapun gambaran data ke bentuk tabel, terlihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Rangkuman Hasil Validasi dan Uji Coba**

Jenis Validasi/Uji	Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (%)	Kriteria Kelayakan
Ahli Media	Desain/Tata Letak, Gambar dan Ilustrasi, dan Penggunaan	96%	Sangat valid
Ahli Materi	Pembelajaran, Kebahasaan dan Keterbacaan, dan Isi Materi	72%	Valid
Uji Perorangan	Minat dan Ketertarikan Terhadap Media, Pemahaman Terhadap Materi, Kesesuaian Media Dengan Proses Belajar, Kemudahan	94,6%	Sangat Valid

	Belajar Melalui Media, dan Motivasi Untuk Penggunaan Media Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Berikutnya		
--	---	--	--

Berdasarkan rangkuman hasil validasi dan uji coba media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan persentase validasi sebesar 87,53%. Berbagai penelitian relevan menunjukkan bahwa media pembelajaran monojesa memberikan pengaruh positif pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV, dengan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi (Adilah & Minsih, 2022; Azighah et al., 2023; Aditia et al., 2024). Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar teoretis dan empiris dalam pengembangan media pembelajaran monojesa sebagai alternatif penyelesaian masalah pembelajaran di SDN 41 Sungai Raya.

Monopoli jelajah nusantara (monojesa) merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengajak peserta didik mengenal dan menjelajahi berbagai pulau di Indonesia melalui permainan papan yang menampilkan ikon khas daerah (Sukmawati et al., 2021; Kurniawati et al., 2021). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran membantu anak berlatih berinteraksi sekaligus memperluas pengetahuan dengan cara yang menyenangkan (Elwarin et al., 2025). Media monojesa memiliki kelebihan seperti fleksibilitas penggunaan, kemudahan permainan, desain menarik, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, meskipun memiliki kekurangan seperti keterbatasan jumlah pemain dan kebutuhan tempat datar untuk bermain.

Pengembangan media ini berlandaskan pada pendekatan konstruktivistik yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman (Piaget dalam Sanjaya, 2016). Dalam penelitian ini pengetahuan baru diperoleh dari penggunaan media pembelajaran monojesa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Pendekatan ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Hidayati, 2019 dalam Wahidin, 2025). Pengembangan media harus berorientasi pada kebutuhan siswa agar media tidak hanya menarik tetapi juga bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS pada peserta didik sekolah dasar masih belum

mencapai hasil yang maksimal karena pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran secara lebih optimal.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran Monojesa yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS kelas IV terbukti layak dalam meningkatkan proses belajar mengajar secara menarik dan interaktif. Media ini memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor rata-rata 96%, terutama pada aspek desain dan tata letak yang mencapai nilai sempurna. Validasi ahli materi mengonfirmasi kelayakan media dengan skor 72%, meskipun ada beberapa aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki, khususnya terkait konten materi. Uji coba perorangan pada peserta didik menunjukkan hasil positif dengan rata-rata kelayakan 94,6%, mencerminkan minat, ketertarikan, dan pemahaman peserta didik terhadap media ini sangat baik. Validasi dari ahli media dan ahli materi, disertai dengan hasil uji coba yang dilakukan pada peserta didik, menyimpulkan bahwa media pembelajaran monojesa layak digunakan, dengan kualitas sangat baik dan persentase validasi sebesar 87,53%.

#### **Daftar Pustaka**

- 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>
- Aditia, R. R., Ramazaan, F. T., Savilasari, J., Kurniawati, W., & Husna, A. Al. (2024). Pengembangan Media Monopoli sebagai Sarana Belajar dan Bermain Siswa Sekolah Dasar dalam Materi Perkembangan Hewan dan Tumbuhan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5588–5595. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1714>
- Aningsih, A., & Shalecha, S. G. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Energi Gerak. *Pedagogik: jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 63-69.

- Azighah, N. N., Baedowi, S., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2636–2649. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Publications
- Elwarin, W. K., Yohanes, N. Y., & Mahananingtyas, E. (2025). The Effect of Using Monoculture (Monopoly Culture) Learning Media on the Understanding of Learning for Fifth-Grade Students. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 5(1), 86–98. <https://doi.org/10.52434/jpif.v5i1.42554>
- Fatkhia Dinia, A. (2025). *Si Jagad: Inovasi Media Interaktif Untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. *Jurnal PGSD UNIGA*, 4(1), 17-25.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3501–3510. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8622>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: kencana
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wahidin, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285-295.
- Yolanda Habi, S., Bakari, A., & Sultan Amai Gorontalo, I. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa .....*, Sri Yolanda, dkk (Vol. 4, Issue 1).