



Accepted: May 2024	Revised: June 2024	Published: August 2024
------------------------------	------------------------------	----------------------------------

Pengembangan Media Pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* Pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar

Amala Sundari

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: amalasundari@upi.edu

Yeni Yuniarti

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: yeni_yuniarti@upi.edu

Muh. Husen Arifin

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: muhusenarifin@upi.edu

Abstract

To achieve learning objectives, teachers must choose the right learning media to teach students the material. This study aims to determine the development of learning media, find out the results of feasibility tests, teacher and student responses, and find out the learning outcomes of students to the application of Economic Monopoly Board (ECOMO) learning media in social studies learning material for grade IV economic activities in elementary schools. The method used in this study uses the design and development method with the ADDIE research model uses qualitative and quantitative data analysis techniques. Participants in this study were material expert validators, media experts and linguists, and involved 24 students and 1 grade IV teacher at elementary school 4 Cipaku. Based on the results of material expert validation, a score of 87.5%, media experts of 97.14%, linguists of 98%, teacher response questionnaires of 98%, student response questionnaires of 93.8% with the category of "very feasible". Student learning outcomes are calculated using the N-Gain score formula, a result of 0.856 with a high category and interpreted in the form of a score of 85.6% with an effective classification. Then, the Learning Media ECOMO in social studies learning material for grade IV economic activities in elementary schools is good, feasible, and effectively used in learning activities.

Keywords: *Learning media; monopoly; economic activities; Social Sciences.*

Abstrak

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran, mengetahui hasil uji kelayakan, respon guru dan peserta didik, serta mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *design and development* dengan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, And Evaluation*) menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Partisipan pada penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta melibatkan 24 siswa dan 1 guru kelas IV di SDN Cipaku 4. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 87,5 %, ahli media sebesar 97,14 %, ahli bahasa sebesar 98%, angket respons guru sebesar 98%, angket respons peserta didik sebesar 93,8% dengan kategori “sangat layak”. Hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus *N-Gain score* diperoleh hasil sebesar 0,856 dengan kategori tinggi dan diinterpretasikan dalam bentuk *score* dengan hasil sebesar 85,6% dengan klasifikasi efektif. Sehingga, media pembelajaran ECOMO pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar sudah baik, layak, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran; Monopoly; Kegiatan Ekonomi; Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pendahuluan

Bagian dari proses yang dijalani oleh setiap manusia untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta mengembangkan sikap yang ada pada diri setiap individu agar dapat bermanfaat kedepannya merupakan bagian dari pendidikan (Permatasari et al., 2019). Pentingnya peran pendidikan ialah untuk mendidik manusia yang berkompeten, berbudaya, bertakwa yang mampu menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan menghasilkan peserta didik yang cerdas yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan agar dapat mengembangkan diri di lingkungan masyarakat (Putri & Taufina, 2020).

Materi pelajaran di jenjang sekolah dasar saat ini disederhanakan melalui pendekatan tematik terpadu. Tematik terpadu merupakan kegiatan belajar dengan berfokus pada tema yang membagi pada beberapa subtema yang di dalamnya memuat beberapa mata pelajaran, termasuk di dalamnya terdapat mata pelajaran IPS (Eryani, 2021; Hanida et al., 2019). Menurut Nursyid dalam Edy Surahman dan Mukmin (2017:3) ilmu yang mempelajari pola interaksi antara satu individu dengan individu yang lainnya ialah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk mata pelajaran yang terdapat di seluruh jenjang pendidikan, dimulai dari sekolah dasar sampai universitas. Manusia dari lahir hingga tumbuh dalam perkembangan kehidupannya tidak dapat dipisahkan dari lingkungan masyarakat. Proses hidup setiap individu perlu melibatkan kontak dengan individu lainnya (Pratama, S.M.P, 2021). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah suatu pengalaman kehidupan yang diperoleh manusia sejak dilahirkan (Rasmin, 2012).

Pada pembelajaran IPS yang kurang optimal terjadi karena banyak factor yang mempengaruhi, mulai dari murid, guru, hingga media pembelajaran yang digunakan. Menurut Simangunsong (2015) ketika menyimak materi IPS sering kali peserta didik menganggap bahwa hafalan materi saja sudah cukup sehingga terjadi rasa bosan dan lelah secara mental, sehingga peserta didik akan sulit untuk memperkaya wawasan ketika terlibat dalam situasi baru yang terjadi di sekitar lingkungannya, hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif.

Berdasarkan hasil kajian lapangan yang dilakukan oleh Depdiknas mengatakan cenderung adanya paham yang kurang benar, yaitu pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang cenderung akan hafalan (Alfinikmah, 2016:3). Selaras dengan Miftah (2013:98) masih terdapat guru yang mengajarkan peserta didik melalui metode mendengarkan yang diajarkannya, selanjutnya meminta siswa mencatat lalu menghafal isi pelajaran. Hal ini juga sejalan dengan Agustin dkk. (2019:70) menegaskan bahwa hasil pembelajaran IPS perlu lebih ditingkatkan, hal ini terdapat saat guru menggunakan metode pembelajaran konvensional yang hanya terbatas pada materi saja, yang membuat siswa merasa bosan dan tidak minat dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

Proses belajar mengajar yang kurang optimal akan menyebabkan peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berlangsung, dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Padahal, mata pelajaran IPS tidak membebani peserta didik, namun dapat ilmu pengetahuan yang bisa diimplementasikan pada kehidupan peserta didik sehari-hari. Dapat dikatakan mudah untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial serta sebagai kegiatan belajar mengajar yang berdampak terhadap siswa karena memberikan materi dengan contoh nyata yang terdapat di lingkungan sekitar (Bustanil S et al., 2019)

Didukung dengan hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri Cipaku 4, Kota Bogor, pada pembelajaran IPS di kelas IV hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan ekonomi tergolong masih rendah. Masalah ini muncul akibat dari proses belajar mengajar yang kurang optimal. Ide yang diterapkan oleh guru belum mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi peserta didik, hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai. Peserta didik hanya diarahkan untuk membaca dan menghafal teori yang disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik cenderung menjadi tidak aktif serta hubungan antara guru dan peserta didik menjadi minim. Faktor lainnya adalah masih rendahnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru saat pembelajaran IPS hanya terpatok pada buku tema. Metode ceramah dilakukan dengan cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik melalui penjelasan lisan. Menurut Sutikno (2014) dijelaskan bahwa aktivitas peserta didik di kelas apabila menggunakan metode ceramah hanya mendengarkan dan sesekali mencatat.

Memilih dan menggunakan media pembelajaran perlu didasari oleh karakter belajar siswa. Melalui landasan empiris, siswa akan mendapatkan manfaat yang besar ketika belajar dibantu dengan kesesuaian penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu, guru terlebih dahulu perlu memahami strategi yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun media pembelajaran yang diterapkan pada *Economic Monopoly Board* (ECOMO) ialah media pembelajaran visual.

Media pembelajaran visual adalah media yang digunakan melalui penglihatan yang berupa gambar, kartun, poster, majalah, miniatur, alat peraga, dan lain-lain (Satrianawati, 2018). Media tersebut pada dasarnya dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep materi, menarik perhatiannya dan membuat mereka lebih bersemangat dan aktif dalam belajar. Hal ini selaras dengan penelitian Nurdiyanti (2019) bahwa media visual dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan kinerja anak di kelas.

Economic Monopoly Board (ECOMO) adalah media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi efektif pada pembelajaran melalui adanya inovasi, dan memanfaatkan pembelajaran abad 21 pada komponen-komponen perangkat permainan monopoli yang dilengkapi dengan materi untuk diberikan kepada siswa. Dalam penelitiannya Riva (2012:90) (dalam Azizah, 2013:28) mengemukakan bahwa permainan monopoli ialah *games* dengan tujuan agar peserta didik mampu

mengetahui nama-nama negara di dunia atau nama-nama kota di Indonesia, memahami pengelolaan uang yaitu konsep untung dan rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan aturan serta mampu menerapkannya dalam permainan. Namun, dalam hal ini peneliti akan menerapkan konsep permainan monopoli yang sudah di modifikasi pada pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi.

Penelitian yang dilakukan oleh Vikagustanti dkk (2004: 468), terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dan hasilnya efektif dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk monopoli. Dengan menerapkan permainan monopoli peserta didik dapat lebih aktif karena lebih menyukai belajar dengan bentuk permainan. Selain itu penelitian lain milik Cindy Kusuma Putri (2022) yang bertujuan untuk membantu siswa memahami materi IPS sekaligus bersikap toleran untuk menghargai perbedaan yang ada. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli “Merkayasa” sangat cocok digunakan untuk membantu proses pembelajaran khususnya untuk mendorong karakter toleransi pada siswa kelas IV SD.

Adapun yang menjadi perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini di antaranya, pertama pada materi yang diterapkan dalam media pembelajaran, peneliti memilih mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar. Kedua, pada media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* uang-uang monopoli diganti menjadi bintang. Ketiga, kartu dana umum yang digantikan menjadi kartu pertanyaan berisi soal-soal mengenai materi kegiatan ekonomi. Keempat, kartu kesempatan yang digantikan dengan kartu bergambar lampu “tahukan kamu” berisi pengetahuan mengenai kegiatan ekonomi. Kelima, ECOMO akan dilengkapi dengan google slides yang akan disajikan dalam bentuk quick response code atau QR-Code untuk penjelasan-penjelasan materi. Terakhir, monopoli akan berbentuk papan yang dilapisi kertas bergambar, sehingga hasil produk akhir monopoli tidak hanya berbentuk selembar kertas saja, namun akan lebih kokoh dengan bahan tambahan papan.

Sesuatu dapat disebut sebagai media pembelajaran ketika media berfungsi dalam menyampaikan pesan, tujuan pendidikan dan pembelajaran. Melalui *Economic Monopoly Board (ECOMO)* diharapkan mampu menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran IPS Kegiatan Ekonomi di kelas IV.

Didasarkan pada hal diatas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, peneliti mencoba menggunakan media *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sebagai media pembelajaran. *Economic Monopoly Board (ECOMO)* dapat digunakan secara berkelompok yang melibatkan peserta didik secara langsung, aktif dan kritis dalam proses belajar mengajar dan disajikan pada konteks yang nyata. *Economic Monopoly Board (ECOMO)* didesain layaknya bentuk permainan monopoli, pada bagian depan berisikan materi mengenai jenis-jenis kegiatan ekonomi yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi, dan pada bagian belakang papan terdapat keterangan cara memainkan *Economic Monopoly Board (ECOMO)*.

Economic Monopoly Board (ECOMO) yang akan dikembangkan memiliki bentuk persegi yang terapkan dalam bentuk kelompok. *Economic Monopoly Board (ECOMO)* dapat membantu peserta didik dalam memahami langsung kegiatan ekonomi dan hubungannya dengannya berbagai bidang pekerjaan melalui gambar-gambar dan sajian pertanyaan pada *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media *Economic Monopoly Board (ECOMO)* untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi

kelas IV SD. Media tersebut diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang interaktif, informatif, efisien dan menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mempelajari pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian adalah *Design and Development* (D&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Model ini digunakan untuk mempelajari proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan memberikan landasan empiris bagi penciptaan produk dan alat pembelajaran maupun non pembelajaran, serta penciptaan atau penyempurnaan model tersebut. perkembangan Area fokus penelitian D&D adalah analisis, desain, produksi dan/atau evaluasi. Penelitian D&D juga dapat disebut sebagai cara menciptakan prosedur, teknik dan/atau alat berdasarkan analisis metodologis suatu kasus tertentu (Richey dan Klein, 2007). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, sesuai dengan namanya terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Dick dan Carry, 1996). Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis (Nurhikmah, dkk, 2023).

Instrumen penelitian terdiri dari observasi, wawancara, angket terhadap validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta angket respon guru dan peserta didik. Pada penelitian ini guru terlibat dalam wawancara awal sebelum penelitian dan memantau jalannya implementasi media pembelajaran di dalam kelas serta memberikan umpan balik melalui kuesioner. Sedangkan peserta didik berpartisipasi dalam uji coba media pembelajaran untuk memberikan masukan tentang efektivitas rancangan, serta memberikan umpan balik mengenai efektifitas media pembelajaran melalui kuesioner. memberikan umpan balik Skala Likert digunakan dalam jawaban penelitian validitas ahli. Skala Likert menurut Sugiyono (2016) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Kajian validitas ahli mencakup kriteria media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Sementara itu, dalam pengukuran skala Likert, variabel-variabel yang diukur diubah menjadi indikator-indikator variabel. Peneliti menggunakan pengukuran skala Likert dengan skor 1-5.

Data yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata setiap aspek penilaian produk menggunakan skor rata-rata..

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Sulit mengukur evaluasi hasil belajar siswa dari proses pembelajaran, karena banyak hal yang harus diperhatikan. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah dengan mengukur peningkatan pencapaian tujuan dari awal sebelum perlakuan (*pretest*) hingga hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*). Untuk menilai hasil belajar peserta didik tersebut digunakan rumus efektivitas N-Gain Uji gain ternormalisasi (N-Gain). Menurut Archambault (2008) besarnya peningkatan hasil belajar dapat dihitung dengan rumus efektivitas N-Gain Score sebagai berikut :

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO) Pada Kegiatan Belajar

Melalui metode *design and development* dengan metode ADDIE mendapatkan hasil akhir dari penelitian berupa media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* yang diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran ini telah melewati berbagai tahap yang dilakukan oleh peneliti. Tahap pertama merupakan tahap penganalisisan, terdapat tiga tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis peserta didik. Data awal ini didapatkan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Cipaku 4 Kota Bogor.

Setelah data awal didapatkan sebagai acuan dasar, maka selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini diawali dengan memilih dan menentukan cakupan materi pembelajaran dengan membuat GBPM, menentukan sumber daya yang dibutuhkan dan penyusunan instrumen penilaian ahli. Tahap selanjutnya merupakan pengembangan, dimulai dengan tahap pembuatan media pembelajaran di mana pada tahap ini seluruh komponen media pembelajaran di produksi. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, maka selanjutnya peneliti melakukan validasi terhadap validator ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa.



Gambar 1. Desain *Economic Monopoly Board (ECOMO)*

Sebelum masuk pada tahap implementasi, peneliti melakukan revisi terlebih dahulu berdasarkan angket validasi para ahli. Ditahap implementasi kegiatan yang dilakukan adalah pelaksanaan pretest dan mengujicobakan produk atau media pembelajaran untuk mengetahui respons guru dan peserta didik. Setelah implementasi dilaksanakan, selanjutnya peneliti memberikan angket respon guru, respons peserta didik dan posttest kepada peserta didik.

Bagian ini memuat jawaban yang jelas, tepat dan lengkap terhadap permasalahan penelitian secara kualitatif dan/atau kuantitatif yang dapat menggunakan data nyata berupa gambar, grafik, tabel, deskripsi. Kemudian dianalisis hubungan hasil penelitian yang berisi konsep atau teori dengan hasil penelitian lain yang relevan, interpretasi hasil, keterbatasan penelitian, dan pengaruhnya terhadap perkembangan konsep atau ilmu pengetahuan.

Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO)

Ditahap ini langkah selanjutnya merupakan penilaian produk media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi berupa penilaian terhadap materi, media, dan bahasa dengan menggunakan instrumen angket kepada validator. Apabila ada saran dan perbaikan dari para ahli, selanjutnya akan

dilakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Data validasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
1	Ketepatan Materi	6	30	26
2	Kualitas Materi	4	20	18
3	Kualitas Instruksional	6	30	26
Jumlah			80	70
Persentase %				87,5

(Sumber: olahan peneliti, 2024)

Berikut rumus perhitungan persentase angket validasi ahli materi pada tabel 1.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 87,5 \%$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator ahli materi, media pembelajaran ini memperoleh jumlah skor 70 dari skor maksimal 80, sehingga persentase angket validasi ahli materi sebesar 87,5% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tabel 2
Hasil Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
1	Konten (isi)	5	25	25
2	Konstruk (tampilan)	5	25	25
3	Penggunaan	4	20	18
Jumlah			70	68
Persentase %				97,14 %

(Sumber: olahan peneliti, 2024)

Berikut rumus perhitungan persentase angket validasi ahli media pada tabel 2.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{68}{70} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 97,14 \%$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan validasi ahli media yang dilakukan oleh validator ahli media, media pembelajaran ini memperoleh jumlah skor 68 dari skor maksimal 70, sehingga persentase angket validasi ahli media sebesar 97,14% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tabel 3
 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
1	Lugas	3	15	14
2	Dialog dan Interaktif	2	10	10
3	Kesesuaian	2	10	10
4	Bahasa	3	15	15
Jumlah			50	49
Persentase %				98%

(Sumber: olahan peneliti, 2024)

Berikut rumus perhitungan persentase angket validasi ahli bahasa pada tabel 3

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{49}{50} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 98 \%$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan validasi ahli bahasa yang dilakukan oleh validator ahli bahasa, media pembelajaran ini memperoleh jumlah skor 49 dari skor maksimal 50, sehingga persentase angket validasi ahli bahasa sebesar 98% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan tabel 1 hasil angket validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 87,5 %, hasil angket validasi ahli media pada tabel 2 diperoleh skor sebesar 97,14 %, sedangkan angket validasi ahli bahasa pada tabel 3 memperoleh skor sebesar 98%. Berdasarkan lembar angket ketiga validasi tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* yang dirancang oleh peneliti masuk pada kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi.

Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO)

Tabel 4
Hasil Angket Respons Guru

No	Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
1	Kualitas Media Pembelajaran	4	20	20
2	Materi	5	25	25
3	Pengoperasian	2	10	9
Jumlah			55	54
Persentase %				98 %

(Sumber: olahan peneliti, 2024)

Berikut rumus perhitungan persentase angket respons guru pada tabel 4.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{54}{55} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 98 \%$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan angket respons guru yang dilakukan oleh guru kelas, media pembelajaran ini memperoleh jumlah skor 54 dari skor maksimal 55, sehingga persentase angket respons guru sebesar 98% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tabel 5
Hasil Angket Respons Peserta Didik

No	Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
1	Kualitas Media Pembelajaran	4	480	448
2	Materi	5	600	567
3	Pengoperasian	2	120	111
Jumlah			1200	1126
Persentase %				93,8 %

(Sumber: olahan peneliti, 2024)

Berikut rumus perhitungan persentase angket respons peserta didik pada tabel 5.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$\bar{X} = \frac{1126}{1200} \times 100\%$$

$$\bar{X} = 93,8 \%$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh
 n = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan angket respons peserta didik yang dilakukan pada 24 peserta didik, media pembelajaran ini memperoleh jumlah skor 1.126 dari skor maksimal 1200, sehingga persentase angket respons peserta didik sebesar 93,8% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* mendapat komentar yang baik dari peserta didik, yaitu kegiatan pembelajaran media ECOMO ini sangat seru, menarik, senang, pembelajarannya mudah dan cepat dipahami.

Berdasarkan angket respons guru pada tabel 4 didapatkan hasil skor sebesar 98%, artinya media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Begitu pula berdasarkan angket respons peserta didik pada tabel 5 didapatkan hasil sebesar 93,8%, bahwa media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Guru melalui lembar angket respons guru mengatakan bahwa media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sangat menarik dan dapat membangkitkan semangat peserta didik saat belajar. Respons baik juga didapatkan dari peserta didik yang mengatakan bahwa media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* sangat mudah digunakan, seru, belajar menjadi semangat, menyenangkan dan ingin bermain sambil belajar lagi bersama *Economic Monopoly Board (ECOMO)*.

Hasil Belajar Peserta Didik Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Economic Monopoly Board (ECOMO)

Sedangkan melalui kegiatan pretest posttest yang dihitung menggunakan rumus N-Gain score diperoleh hasil sebesar 0,856 dengan kategori tinggi. Hasil gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk score dengan hasil sebesar 85,6% dengan klasifikasi efektif. Oleh karena itu, melalui perhitungan N-Gain score, penggunaan media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* dinilai efektif yang berdampak pada hasil belajar siswa. menunjukkan penggunaan media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* dinilai efektif terhadap hasil belajar siswa.

Sehingga, dari hasil yang diperoleh melalui pengisian angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respons guru, respons peserta didik, pretest dan posttest terkait media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* yang dikembangkan peneliti sudah baik, layak, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* menerapkan TPACK dan pembelajaran abad 21 dengan menerapkan interaksi antara teknologi, pedagogik, serta pengetahuan mengenai materi pada media pembelajaran. QR-Code sebagai pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* yang menyajikan materi terkait kegiatan ekonomi. Melalui media pembelajaran *Economic Monopoly Board (ECOMO)* yang berbasis games menciptakan kegiatan belajar yang aktif sehingga terpusat pada peserta didik dan menarik yang dapat memotivasi belajar peserta didik. Menurut teori perkembangan kognitif oleh Piaget peserta didik kelas IV masuk pada tahap operasional konkret yaitu pada usia 7-12 tahun (Ibda Fatimah, 2015). Pada tahap ini, anak sudah cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran atau tindakan logis, namun hanya

untuk objek fisik yang sudah ada. Melalui media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) yang termasuk pada jenis media grafis atau media visual diam sesuai dengan perkembangan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan bantuan objek fisik dalam pembelajaran.

Penutup

Media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena mempunyai implikasi positif pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) mampu memudahkan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mampu menarik minat siswa sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat, dapat membantu peserta didik untuk memahami, terlibat aktif dan efektif dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, gambar-gambar yang termuat pada media pembelajaran *Economic Monopoly Board* (ECOMO) dapat membantu pemahaman peserta didik mengenai materi, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang tidak monoton dan terpaku pada buku teks. Media pembelajaran ini juga mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya, serta dapat memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

Daftar Pustaka

- Amanda, S., Rustini, T. and Arifin, M.H., 2022. Analisis Penggunaan Video Pembelajaran IPS Konsep Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Indonesia: Yayasan Pendidikan dan Pelatihan Ksatria Siliwangi*, 1(1), pp.22-26.
- Archambault, J. 2008. *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques*. Arizona: State University.
- Agustin, R. N., Suprpto, Y., Zahro, U. C., & Khoirurrohman, T. 2019. Efektivitas Model Master Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Pagojengan 03. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 4(2), 69–73.
- Alfinikmah, W. 2016. *Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri Gugus Bima Kecamatan Tembarak Kabupaten Temanggung*. (Doctoral disertation, Universitas Negeri Semarang).
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), p. 95.
- Muqsith, M. K. A., Hamid, A., Salehuddin, M., & Wahyudi, W. E. (2021). Pengembangan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Alternatif Tema Analisis Sunah dan Hadis. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 7(1), 95-106.
- Nurdiyanti, S. 2019. *Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4 . 0*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2(1), 642–650.

- Nurhikmah, S., Sandy, S., Ali, R. Z., & Ruswandi, U. (2023). Desain Pembelajaran PAI dengan Model Addie pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 17(2), 1039-1052.
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Putri, C.K., Umar, U. and Arifin, M.H., 2022. Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif “Merkayasa” Untuk Menanamkan Karakter Toleransi Dalam Pemelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(8), pp.836-46.
- Pratama, S. M. P., & Yanti, Y. E. 2021. Pengembangan Media Papan Eko (Kegiatan Ekonomi) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelompok Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(1), 55-62.
- Ramadia, G., Komariah, K. and Arifin, M.H., 2023. Pengembangan Multimedia Berbasis Google Sites Pada Materi Kegiatan Ekonomi terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), pp.276-284.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Simangunsong, T., & . M. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1), 309–314.
- Sundari, A., Fauzia, F. I., & Rustini, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Pada Buku Tema 1 ASEAN Untuk Siswa Kelas VI SD. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 104-111.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.
- Tsany, Z. A., Rostika, D., & Arifin, M. H. 2023. Rancang Bangun Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 247-260.
- Vikagustanti, D, A., dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*.
- Yunita, T., Istiqomah, Y. Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Mobuya Dalam Meningkatkan Pemahaman Keragaman Budaya Pada Siswa. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 204-212.