

Pengembangan Media Monopolitika Berbasis *Active Learning* untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Wukirsari

Yelly Oktaviani ¹, Novianti Mandasari ², Aswarliansyah ³

^{1,2,3}Universitas PGRI Silampari, Indonesia

¹yellyokta23@gmail.com, ²noviantimandasari10@gmail.com, ³aswarliansyah55@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopolitika berbasis *active learning* untuk pembelajaran Matematika kelas V SD Negeri Wukirsari, serta untuk menghasilkan media monopolitika berbasis *active learning* yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Jenis penelitian yakni *Research and Development* dengan model pengembangan *Four-D* (4D). Subjek penelitian ini ialah siswa-siswi kelas V SD Negeri Wukirsari, guru kelas V dan para ahli validator yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara, angket dan tes. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh ketiga ahli yakni: ahli bahasa 0,66 dengan kriteria cukup tinggi, ahli materi 0,72 dengan kriteria cukup tinggi dan ahli media 0,59 dengan kriteria cukup menunjukkan bahwa media monopolitika berbasis *active learning* memenuhi kriteria valid. Sedangkan dari hasil analisis penilaian lembar kepraktisan siswa dan guru diperoleh bahwa media monopolitika berbasis *active learning* memenuhi kriteria sangat praktis, dengan rata-rata skor 93,11%. Dari hasil analisis uji lapangan diperoleh *N-gain*(g) sebesar 0,70 dengan klasifikasi tinggi, yang berarti media monopolitika berbasis *active learning* memiliki efek potensial yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media monopolitika berbasis *active learning* terbukti valid, praktis dan memiliki efek potensial untuk pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Active Learning*, Matematika, Media Monopolitika

ABSTRACT

This study aims to develop a monopoly media based on active learning for learning Mathematics for class V SD Negeri Wukirsari, as well as to produce a monopoly media based on active learning that is valid, practical and has potential effects. The type of research is Research and Development with a Four-D (4D) development model. The subjects of this research are fifth grade students of Wukirsari State Elementary School, fifth grade teachers and validator experts, namely linguists, material experts and media experts. Data collection techniques used are interviews, questionnaires and tests. Based on the results of the assessment analysis by the three experts, namely: linguists 0,66 with high enough criteria, material experts 0,72 with high enough criteria, and media experts 0,59 with sufficient criteria, it shows that the active learning-based monopolistic media meets the valid criteria. Meanwhile, from the analysis of the student and teacher practicality assessment sheets, it was found that the active learning-based monopoly media met the practical criteria, with

an average score of 93.11%. From the results of the field test analysis, the N-gain (g) is 0.72 with a high classification, which means that active learning-based monopolistic media has a high potential effect. Based on the results of the study, it can be concluded that the active learning-based monopoly media is proven to be valid, practical and has a potential effect for learning mathematics in the fifth grade of elementary school.

Keywords: *Active Learning, Mathematics, Media, Monopolitics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha seseorang untuk memperoleh pembelajaran agar menjadi manusia yang lebih baik. Menurut UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukannya. Seseorang yang tidak memiliki pendidikan akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupannya, sebagai contoh seorang yang ingin meraih kesuksesan, maka orang tersebut harus memperoleh pendidikan terlebih dahulu. Untuk mewujudkan itu semua maka pendidikan sebenarnya mempersiapkan bekal dengan baik dalam mengarahkan akal pikiran manusia melalui proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat di gunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat belajar siswa, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa dan membuat siswa belajar aktif. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif siswa diperlukan benda konkret dalam menyajikan materi matematika “*Volume Bangun Ruang*”. Pembelajaran matematika yaitu mata pelajaran wajib yang ada di tingkat Sekolah Dasar.

Analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri Wukirsari berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 November 2020 terhadap guru wali kelas V di SD Negeri Wukirsari bahwa permasalahan yang didapatkan yaitu a) Media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal terutama dalam pembelajaran matematika karena guru hanya menggunakan media poster yang terbuat dari bahan karton dan contoh benda-benda yang ada dilingkungan kelas, b) Didalam proses

pembelajaran yaitu ada siswa yang terlalu aktif dalam kegiatan mereka sendiri ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, c) Masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, d) Belum tersedianya media pembelajaran seperti media monopolitika untuk menunjang proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika. Kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 2013.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Matematika salah satunya adalah media Monopolitika (monopoli matematika) berbasis *Active Learning* yang menarik perhatian siswa yang digunakan oleh guru untuk menyiapkan proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Keberhasilan suatu proses pembelajaran, salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, pendekatan, metode, media pembelajaran dan teknik belajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Matematika salah satunya adalah media Monopolitika (monopoli matematika) berbasis *Active Learning* yang menarik

perhatian siswa yang digunakan oleh guru untuk menyiapkan proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif. Inovasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. Adapun inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media Monopolitika dan disesuaikan berdasarkan materi pembelajaran serta karakteristik siswa. Pemilihan media pembelajaran Monopolitika yang tepat akan menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna.

Peneliti tertarik untuk menciptakan dan mengembangkan media monopolitika berbasis *active learning* ini yang akan dimodifikasi sehingga menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Media monopolitika disertai dengan gambar yang menarik dan *full colour* dalam desain permainan monopolitika ini. Sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi *full colour* yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan terutama pada pelajaran matematika yang sebagian siswa mengatakan belajar matematika itu sulit dan sebagian kurang diminati.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yaitu Media Monopolitika berbasis *Active Learning* untuk pembelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri Wukirsari. Dengan media ini diharapkan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa, memotivasi siswa,

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (dalam Saputro, 2017:363) metode *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian pengembangan pada Penelitian ini mengacu pada langkah langkah penelitian dan pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thigarajan, Dorothy Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Tahap-tahap dalam pengembangan ini yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*.

UJI KEVALIDAN MEDIA MONOPOLITIKA BERBASIS ACTIVE LEARNING

Analisis kevalidan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk

meningkatkan fokus siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Monopolitika Berbasis *Active Learning* Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Wukirsari”.

METODE

menentukan kevalidan produk Media Monopolitika berbasis *Active Learning* yang dikembangkan dari validitas dengan dilihat dari tabel 1. Kevalidan media didapat dari penilaian angket ahli media, bahasa, dan materi yang akan dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan skor untuk setiap item disesuaikan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Kevalidan Media Monopolitika

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Ulfa, Friansyah & Hajani (2021:110)

Pemberian nilai validitas dengan rumus berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

Sumber: Azwar (dalam Lestari,dkk, 2020:260)

Keterangan:

V = Nilai kevalidan

n = Jumlah validator ahli
 s = $r - lo$
 lo = Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)
 c = Angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 4)
 r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

- b. Mencocokkan rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan Monopolitika (monopoli matematika) dalam pembelajaran.

Tabel 2. Interpretasi Validitas Aiken's V

Interval Rata-rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber: Febriandi (dalam Lestari, dkk, 2020:260)

Dalam penelitian ini, skor maksimal ideal adalah 4 dan skor minimal ideal adalah 1.

UJI COBA KEPRAKTISAN

Kepraktisan media monopolitika berbasis *active learning* dilihat dari analisis angket respon siswa dan respon guru. Kepraktisan media yang akan dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban yaitu :

Tabel 3. Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Angket Respon Guru

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Cukup Setuju
4	2	Kurang Setuju
5	1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Arikunto (dalam Purnama & Rahmatina, 2021:2368-2369)

Tabel 4. Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian Angket Respon Siswa

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Sumber: Sugiyono (dalam Donna, dkk, 2021:3803)

- b. Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media Monopolitika (monopoli matematika) yang dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Kepraktisan Media Monopolitika

Koefisien Korelasi	Interpretasi Validitas
$> 0,80$	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

Sumber: Hidayat (dalam Lestari, dkk, 2020:261)

Dalam penelitian ini, skor maksimal ideal adalah 5 dan skor minimal ideal adalah 1.

UJI EFEK POTENSIAL

Analisis efek potensial diperoleh dengan cara menghitung persentase siswa dalam mengerjakan soal yang telah disiapkan oleh peneliti. Analisis efek potensial pada penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

$$N - gain (g) = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimal} - S_{pretest}}$$

Sumber: Siregar (dalam Donna, dkk 2021:3804)

Keterangan:

- $N-gain(g)$ = *Normalized*
- $S_{posttest}$ = Skor *Posttest* (dalam rata-rata)
- $S_{maksimal}$ = Skor Maksimum
- $S_{pretest}$ = skor *Pretest* (dalam rata-rata)

a. Menentukan nilai akhir dengan rumus, yaitu sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

Sumber: Navirida (dalam Donna, dkk, 2021:3804)

Menghitung rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dengan rumus, yaitu sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Sumber: Istiqlal (dalam Donna, dkk, 2021:3804)

Keterangan:

- \bar{X} = Skor rata-rata seluruh aspek
 - $\sum x_i$ = Jumlah skor seluruh aspek
 - n = Banyaknya siswa
- Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus *N-gain (g)*.

b. Hasil *N-gain* akan dikategorikan pada tabel 6. Tabel 6 bisa dijadikan pedoman untuk mengetahui tingkat efek potensial dari data hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diketahui efek potensial dari media monopolitika berbasis *active learning*.

Tabel 6. Kategori N-gain(g)

Rentang <i>N-gain(g)</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Siregar (dalam Donna, dkk, 2017:48)

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan produk yaitu media monopolitika berbasis *active learning* dalam pembelajaran matematika materi volume banbgun ruang (kubus dan balok) pada siswa kelas V. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate.*)

a. Validasi media monopolitika berbasis *active learning*

Hasil validasi yang dilakukan dari beberapa ahli dengan evaluasi yang dilakukan untuk menyempurnakan media permainan monopolitika yang dikembangkan dari segi bahasa, media, dan materi. Validasi pertama yaitu validasi bahasa yang dilakukan kepada dosen bahasa yaitu Ibu Dr. Y.Satinem, M.Pd dengan hasil 0,66 sehingga dikategorikan cukup tinggi.

Validasi kedua adalah hasil dari validasi media yang dilakukan kepada

dosen yaitu Bapak Dr.Dodik Mulyono, M.Pd dengan hasil 0,59 sehingga dikategorikan cukup.

Validasi ketiga adalah hasil dari validasi materi. Validasi materi dilakukan kepada guru SD Negeri Wukirsari yaitu Ibu Melda Eva Riska, S.Pd dengan hasil 0,72 sehingga dikategorikan cukup tinggi.

Hasil penilaian dari ketiga validasi yaitu validasi bahasa, media, dan materi oleh para ahli yang telah dilakukan terhadap media monopolitika berbasis *active learning* yang telah diuraikan di atas menunjukkan bahwa kevalidan media media monopolitika yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tetap melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Berikut tabel hasil penilaian ketiga validasi:

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Nama Ahli	Skor yang diperoleh		
		Media	Bahasa	Materi
1.	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd	0,59	-	-
2.	Dr. Yohana Satinem, M.Pd	-	0,66	-
3.	Melda Eva Riska, S.Pd	-	-	0,72
Jumlah		0,59	0,66	0,72
Rata-rata		0,65 (cukup tinggi)		

b. Kepraktisan media monopolitika berbasis *active learning*

Media monopolitika berbasis *active learning* yang telah divalidasi oleh ketiga validator diantaranya ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan hasil yang valid, peneliti melakukan uji coba kepraktisan kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan kelas V SD Negeri Wukirsari dan guru. Uji coba *small group* dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2022 yang berjumlah 8 orang siswa dilakukan di dalam kelas V yang sudah mendapat izin dari guru kelas V yaitu Ibu Melda Eva Riska, S.Pd. Hasil pelaksanaan uji coba *small group* oleh 8 orang siswa dengan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media monopolitika dengan hasil skor rata-rata 94,44 masuk dalam kategori sangat praktis sehingga media monopolitika berbasis *active learning* layak dilakukan uji coba lapangan.

Selanjutnya uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2022 yang berjumlah 30 orang siswa dengan pengisian angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media monopolitika dengan hasil skor rata-rata 96,55 masuk dalam kategori sangat praktis.

Uji coba kepraktisan respon guru dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2022 dengan guru kelas V di SD Negeri Wukirsari yaitu Ibu Melda Eva Riska, S. Pd. Hasil perhitungan penilaian uji coba angket kepraktisan guru terhadap media monopolitika yang telah dikembangkan dengan nilai skor rata-rata yaitu 88,34 dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan keseluruhan penilaian kepraktisan media monopolitika berbasis *active learning* yang diuji coba kepada siswa di atas menunjukkan bahwa media monopolitika pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang (kubus dan balok) pada siswa kelas V dengan kategori sangat praktis sehingga dapat disimpulkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian keseluruhan dari uji coba *small group*, uji coba lapangan dan uji coba respon guru dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Seluruh Kepraktisan Media Monopolitika Berbasis *Active Learning*

Tahapan	Jumlah Butir Pertanyaan	Persentase	Kategori
Uji Coba Small Group	9	94,44%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	9	96,55%	
Uji Coba	12	88,34%	Praktis

Respon Guru			
-------------	--	--	--

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan pembuatan media monopolitika berbasis *active learning* ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate.*)

Tahap pendefinisian

Tahap ini meliputi beberapa langkah, diantaranya yaitu:

a. Analisis Awal

Pada tahap pendefinisian peneliti melakukan analisis awal dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran matematika. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 22 November 2021 dengan ibu Melda Eva Riska, S.Pd, dimana guru mata pelajaran matematika menjelaskan bahwa masih mengajar menggunakan metode konvensional yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab mengenai materi yang ada dibuku cetak dimana hal itu belum mendorong siswa siswa menjadi aktif. Berdasarkan hasil observasi tersebut SD Negeri Wukirsari cocok untuk dijadikan tempat penelitian pengembangan media monopolitika berbasis *active learning*.

b. Analisis Siswa

Tahap analisis siswa dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang karakteristik siswa. Adapun karakteristik siswa yang menjadi objek penelitian

adalah siswa kelas V SD Negeri Wukirsari sebagai pengguna media Monopolitika berbasis *active learning* yang dikembangkan.

c. Analisis Tugas

Pada tahap analisis tugas ini peneliti melalui observasi wawancara langsung kepada guru kelas V SD Negeri Wukirsari. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti memperoleh informasi bahwa materi volume bangun ruang terdapat pada buku esps matematika.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep ialah mengidentifikasi konsep utama yang dipelajari dengan menyusun secara sistematis serta mengaitkan suatu konsep dengan konsep yang relevan. Dengan teridentifikasinya konsep yang dipakai kemudian membentuk suatu peta konsep, maka akan terbentuk keterampilan yang harus dimiliki setiap siswa. Keterampilan siswa itulah sebagai wujud tercapainya indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Data yang diperoleh dari analisis tugas dan analisis konsep bisa digunakan sebagai acuan untuk merumuskan indikator pencapaian hasil belajar dan tujuan pembelajaran. kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi.

Materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap desain yaitu:

- a. Permainan monopolitika terdiri atas *banner* permainan, dadu, pion-pion, kartu soal (kubus dan balok), soal quis, kartu kesempatan dan tantangan.
- b. Membuat *banner* seperti permainan catur dengan ukuran 50 cm x 50 cm dan pion-pionnya serta dadu.
- c. Merancang desain monopolitika menggunakan aplikasi *Canva*.
- d. Setelah desain monopolitika selesai, selanjutnya dicetak ukuran 50 cm x 50 cm.
- e. Gambar pada kotak *banner* monopolitika materi volume bangun ruang (kubus dan balok) dibuat dengan gambar kotak kubus dan balok.
- f. Desain kartu untuk soal-soal, kartu tantangan dan kesempatan tersebut.
- g. Setelah selesai didesain kartu tersebut dicetak pada kertas kaming.
- h. Merancang langkah-langkah dalam media monopolitika.
- i. Merancang instrumen yang akan digunakan pada penelitian pengembangan. Instrumen yang peneliti rancang berupa lembar evaluasi untuk mengukur validasi media, bahasa, dan materi serta lembar evaluasi angket kepraktisan.

Tahap Pengembangan

Produk pengembangan ini berupa media permainan monopolitika yang dibuat seperti papan permainan catur agar lebih mudah untuk dibawa kemana saja. Pada tahap pengembangan ini peneliti membuat media monopolitika sesuai

dengan rancangan awal yang disusun oleh peneliti. Produk media monopolitika mengenalkan materi volume bangun ruang (kubus dan balok) dan ditujukan untuk siswa kelas V SD Negeri Wukirsari. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media monopolitika yang valid dan praktis yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran dari para ahli dan hasil yang diuji coba pada siswa kelas V.

Tahap pengembangan ini yaitu media monopolitika yang divalidasi dengan 3 para ahli sesuai bidangnya masing-masing diantaranya ahli bahasa,

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media monopolitika berbasis *active learning* dalam pembelajaran matematika yang telah dilakukan pada kelas V SD Negeri Wukirsari maka dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian pengembangan ini menghasilkan desain media monopolitika yang valid, praktis dan memiliki efek potensial sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media monopolitika berbahan *banner* untuk di kelas V pada pembelajaran matematika yang dibuat menggunakan model pengembangan 4D dengan proses tahapan sebagai berikut:

ahli media, dan ahli materi. Setelah divalidasi oleh para ahli dan direvisi kemudian diuji coba kelompok kecil (*Small Group*) dan uji coba lapangan untuk mengetahui valid dan praktis dari media yang telah dibuat dan dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Tahap Penyebaran

Peneliti menyebarluaskan produk media monopolitika berbasis *active learning* ini hanya terbatas pada kelas V SD Negeri Wukirsari. Penyebaran media monopolitika ini hanya di lingkungan sekolah saja.

Pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disemination*).

2. Berdasarkan hasil dari kevalidan dan kepraktisan maka dapat disimpulkan bahwa media monopolitika berbasis *active learning* dikategorikan valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil dari uji efektivitas media monopolitika maka dapat disimpulkan bahwa dari lembar *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh siswa terdapat hasil belajar dari menggunakan media

monopolitika, yang memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam

pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ulfa, L., Friansyah, D., Hajani, J.T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal of Elementary School (JOES)*. 4(2), 106-118.
- Lestari, F., Egok, S. A., Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didaktika*. 18(3), 255-269.

- Purnama, M., Rahmatina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD. *Jurnal of Basic Education Studies*. 4(1),2359-2379.
- Donna, R., Egok, S,A., Febriandi, R., (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (5), 3799-3813.