



Development of Augmented Reality-Assisted Monopoly Learning Media to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education in Grade 3 of Elementary School

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pendidikan Pancasila Kelas 3 Sekolah Dasar

¹Yunita Sari Budiarmo, ²Bagas Kurnianto

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

e-mail: yunitasaribudiarmo20@students.unnes.ac.id

Abstract

Learning in Grade III at SD Negeri 01 Botok requires innovation in the use of learning media, as teachers still rely on images or simple songs, which leads to boredom and decreased student learning outcomes. The objectives of this research are: (1) to test the feasibility of Augmented Reality (AR)-assisted monopoly learning media; (2) to measure the improvement in learning outcomes in Pancasila Education; and (3) to test the effectiveness of AR-assisted monopoly learning media. The research method used is Research and Development (RnD) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 31 third-grade students at SD Negeri 01 Botok. Data collection techniques used both qualitative and quantitative analysis. The results of this study are: (1) Augmented Reality-assisted multimedia is suitable for use in elementary school education, as validated by subject matter experts and media experts, with scores of 92% for subject matter experts and 96,8% for media experts, classified as highly valid. Augmented Reality-assisted monopoly media can improve students learning outcomes, as evidenced by an increase in posttest scores, students achieved an average of 82.19, with the highest score being 100 and the lowest being 56,3; 2) Augmented Reality-assisted monopoly media can help improve students learning outcomes in Pancasila Education, as evidenced by the results of the final t-test data analysis with a significance level (2-tailed) of $0,000 < 0,05$; 3) the Augmented Reality-assisted monopoly learning media was deemed effective following final data using the N-Gain test, yielding an average N-Gain value of 0,5769.

Keywords: Learning Outcomes, Development, Monopoly, Pancasila Education, Augmented Reality

Abstrak

Pembelajaran di kelas III SD Negeri 01 Botok membutuhkan inovasi dalam hal media pembelajaran yang digunakan karena guru masih menggunakan media berupa gambar atau sekadar nyanyian sehingga menimbulkan kebosanan dan menurunnya hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk 1) menguji kelayakan media pembelajaran monopoli berbantuan Augmented Reality (AR), (2) mengukur peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, (3) menguji keefektifan media pembelajaran monopoli berbantuan Augmented Reality (AR). Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE

yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 01 Botok dengan jumlah siswa 31. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini 1) media monopoli berbantuan *Augmented Reality* layak digunakan pada pembelajaran tingkat sekolah dasar berdasarkan validasi dari ahli materi dan media dengan skor 92% untuk ahli materi dan 96,8% untuk ahli media dengan kategori sangat valid; 2) media monopoli berbantuan *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan dibuktikan peningkatan pada nilai *posttest*, peserta didik mendapatkan rata-rata 82,19 dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 56. Media monopoli berbantuan *Augmented Reality* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan hasil analisis data akhir uji t-test Test dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$; 3) media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* dinyatakan efektif setelah dilakukan analisis data akhir dengan uji *N-Gain* dengan nilai signifikasi diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5769.

Kata kunci: Hasil Belajar, Pengembangan, Monopoli, Pendidikan Pancasila, Augmented Reality



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2026 Yunita Sari Budiarmo, Bagas Kurnianto

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu hal dasar yang menjadi hak setiap warga negara di Indonesia. Di dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, sejalan dengan amanat yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar(UUD) 1945, ditegaskan bahwa salah satu tujuan utama dari penyelenggaraan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia secara menyeluruh, yaitu individu yang beriman, bertakwa, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Pendidikan berfungsi sebagai pintu gerbang utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menyongsong dan menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, dengan menyiapkan pendidikan secara optimal, kita dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas serta meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Kemajuan zaman juga berarti berkembangnya teknologi informasi, lembaga pendidikan tentunya tidak bisa dihindarkan dari adanya perkembangan teknologi, seperti pada media pembelajaran (Diandita, 2023)

Media pembelajaran adalah komponen paling penting untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2022). Media pembelajaran sebagai pembantu guru dalam mendistribusikan materi pembelajaran sehingga hal ini mempermudah pemahaman peserta keberagaman di Indonesia sehingga tidak ada contoh lain yang menggambarkan perbedaan yang konkret. Hal ini sangat bermanfaat dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Salah satu pembelajaran di sekolah dasar yang dapat memanfaatkan media pembelajaran adalah Pendidikan Pancasila. Menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/Kr/2025 mengenai Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang mencakup muatan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan dari pelajaran ini adalah untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, berbudi luhur, dan bertanggung jawab (Standar et al., 2025)

Pendidikan Pancasila memiliki fungsi yang penting dalam membantu peserta didik untuk memahami nilai moral dan karakter yang diajarkan pada anak (Sari & Sabina, 2024). Sikap ini sesuai dengan yang disampaikan pada capaian pembelajaran muatan pelajaran Pendidikan Pancasila di atas. Faktor-faktor yang mempengaruhi nilai moral pada karakter peserta didik di antaranya yaitu faktor lingkungan, media dan teknologi yang perlu diperhatikan. Kerja sama antara sekolah, orang tua dan masyarakat juga menjadi kunci dalam memperkuat pembelajaran moral di SD.

Pada kenyataannya tidak mudah dalam membangun nilai moral termasuk rasa saling menghargai dan menghormati di dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana yang disampaikan (Armawinda et al., 2022) bahwa saat ini masih banyak terjadi permasalahan termasuk yang terjadi di dunia pendidikan, hal ini disebabkan karena timbulnya rasa intoleransi siswa terhadap orang lain, terutama sesama peserta didik. Salah satu faktor yang memengaruhi terjadinya intoleransi di Indonesia adalah perbedaan baik dari sosial budaya ataupun agama. Menurut kbr.id setidaknya ada 65 kasus intoleransi yang terjadi di Indonesia pada tahun 2019-2023. Faktor lain yang menjadi pemicu adanya rasa intoleransi ini yaitu karena ketidaktahuan atau kurangnya pemahaman terhadap perbedaan (Ridwansyah, 2023). Data survei SETARA Institute (2023) ada peningkatan kategori siswa pada kelompok intoleransi aktif dibandingkan

survey sebelumnya, dari 2,4% di tahun 2016 menjadi 5% di tahun 2023 (Laelah et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut apabila hal ini terjadi berkepanjangan maka akan berdampak buruk bagi pendidikan. Salah satu langkah yang dapat diatasi lewat pembelajaran muatan Pendidikan Pancasila dengan mengenalkan keberagaman suku dan bangsa yang ada di Indonesia. Namun keterbatasan lain juga ditemukan dalam penggunaan media pembelajaran.

Permasalahan serupa ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi pada tanggal 10 Desember 2025 di SD Negeri 01 Botok, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar. Observasi dan wawancara tersebut mendapatkan hasil bahwa tantangan terbesar dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketika pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran gambar atau hanya sekedar membuat lagu untuk mengenalkan suku dan keberagaman yang ada di Indonesia ke peserta didik.

Menurut Saputra et al. (2022) Media pembelajaran adalah komponen paling penting untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai pembantu guru dalam mendistribusikan materi pembelajaran sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Menurut Darmayanti (2023) media pembelajaran adalah alat yang dapat menolong guru lebih mudah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu memahami materi salah satunya pada materi "Berbeda itu Indah" pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi "Berbeda itu Indah" seperti media Monopoli berbantuan AR. Media monopoli berbantuan AR merupakan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli yang mana pada kartu-kartu pertanyaannya diinovasikan dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat membantu peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Media Monopoli ini dapat diterapkan disemua jenjang sekolah. Dengan menggunakan media Monopoli berbantuan AR ini peserta didik lebih bersemangat karena mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, hal ini dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan mendukung perkembangan peserta didik (Agustina et al., 2025).

Sebelumnya, telah banyak penelitian untuk menguji keefektifan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian yang relevan dan memperkuat peneliti untuk menerapkan media pembelajaran monopoli yaitu salah satu penelitian yang dilakukan oleh Permatasari et al. (2024) Hasil penelitian ini yaitu diperoleh skor rata-rata 88% dinyatakan sangat valid dari ahli media, 79% dinyatakan sangat valid dari ahli materi, dan 81% sangat valid untuk ahli bahasa. Media ini juga dinilai praktis dengan skor 92%, 92% dan 90%. Sedangkan uji efektifitasnya memperoleh skor 93% dengan kategori efektif untuk dikembangkan pada saat kegiatan belajar mengajar. Penelitian lain dilakukan oleh Nurhasanudin & Syah (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Monopoli pada Karangan Deskripsi di Kelas SDN Cikupa 4 Tangerang” mendapatkan hasil peningkatan 35,3% dalam kemampuan menulis karangan deskripsi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbantuan Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 SD Negeri 01 Botok”. Tujuan penelitian ini untuk menguji kelayakan media Monopoli berbantuan *Augmented Reality*, untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 01 Botok, serta menguji keefektifan media Monopoli berbantuan *Augmented Reality*. Secara keseluruhan, penelitian ini menawarkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses. Pemanfaatan Assemblr EDU sebagai platform yang dapat menghadirkan pembelajaran 3D/AR sehingga dapat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* tidak hanya untuk materi konseptual saja namun hal ini dapat diterapkan untuk menerapkan nilai karakter, toleransi, dan keberagaman yang dapat dipelajari pada materi Pendidikan Pancasila. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan teknologi AR ke dalam kartu materi dan kartu pertanyaan sehingga peserta didik dapat melakukan *self-correction* lewat *QR barcode* yang ada di belakang kartu. Dengan begitu, penelitian ini difungsikan untuk membantu pengembangan media pembelajaran Monopoli berbantuan AR yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). Metode penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan produk atau model tertentu (Mustofa, 2025). Jenis penelitian RnD yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Pertama *Analysis*, pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan atau masalah, materi, dan media yang akan dikembangkan. *Desain* yaitu tahap perencanaan atau mendesain media monopoli yang akan dikembangkan dengan teknologi berbantuan *Augmented Reality*. *Development*, pada tahap ini peneliti mulai membuat atau mengembangkan media Monopoli berbantuan AR sesuai dengan rancangan sebelumnya dan dapat divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. *Implementation*, tahap menerapkan dan mengujicobakan media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan valid oleh ahli media dan materi. Dan tahap terakhir adalah *Evaluation*, jika dalam penerapan masih terdapat kekurangan maka perbaikan dilakukan.

Subjek pada penelitian ini adalah ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan guru kelas. Subjek uji coba yaitu siswa kelas III SD Negeri 01 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini meliputi dua jenis, yaitu teknik tes dan teknik non-tes. Teknik tes dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. Sementara untuk teknik non-test dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi kegiatan dan hasil belajar, serta angket analisis kebutuhan. Skor hasil penilaian *pretest* dan *posttest* adalah skor yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality* (AR). Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelumnya sudah terlebih dahulu diuji cobakan kemudian dianalisis hasil uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan taraf kesukaran. Selanjutnya kegiatan wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan mencari berbagai informasi dari guru dan siswa kelas III SD Negeri 01 Botok melalui proses Tanya jawab secara langsung. Kemudian observasi dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pengamatan terkait proses pembelajaran secara langsung yang kemudian mencatat hasil observasi tersebut. Dokumentasi kegiatan dan hasil belajar dilakukan dalam satu tahapan yang sama, dimana peneliti mengambil gambar selama proses observasi dan penelitian berlangsung. Yang terakhir adalah angket penelitian, dilakukan dengan membagikan angket analisis kebutuhan dan angket tanggapan

kepada guru dan siswa kelas III SD Negeri 01 Botok untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan guru dan siswa. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu lembar kuesioner dan soal tes. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Tabel Kisi-kisi Instrumen Penelitian

No	Aspek	Indikator
1	Ahli Materi	1. Kesesuaian Materi 2. Aspek Media 3. Aspek Pembelajaran 4. Aspek Bahasa
2	Ahli Media	1. Aspek Materi 2. Aspek Keterampilan 3. Aspek Pemakaian

Kelayakan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* dapat dianalisis melalui hasil penilaian yang diberikan oleh dosen ahli materi dan media serta hasil analisis tanggapan guru dan siswa yang diungkapkan melalui angket tanggapan. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data awal menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data yang dihasilkan normal atau tidak, uji normalitas dilakukan dengan menguji skor hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 dan rumus perhitungan Shapiro Wilk karena $n < 50$. Sedangkan analisis data akhir dengan menggunakan uji T-test untuk menguji hipotesis sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*, uji T-test ini bertujuan untuk menganalisis apakah terdapat peningkatan signifikan pada rata-rata hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) peserta didik setelah menggunakan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*. Rumus SPSS yang digunakan dalam uji ini adalah Uji *Paired Sample T-Test* yaitu suatu pengujian yang bertujuan menguji hipotesis pada data berpasangan atau satu sampel dengan mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu sebelum penggunaan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* dan sesudah digunakan media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*. Pada analisis data akhir dilakukan uji *N-Gain* untuk menentukan peningkatan hasil rata-rata belajar peserta didik, yang dalam penelitian ini adalah hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan Media Monopoli Berbantuan Augmented Reality

Tahap Analysis

Berdasarkan hasil dari tahapan analisis ini didapatkan permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas III SD Negeri 01 Botok diantaranya yaitu kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru hanya menggunakan media gambar atau hanya sekedar lagu untuk menghafalkan keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Metode pengajaran guru juga hanya dengan metode ceramah sehingga siswa terlihat kurang tertarik dan membosankan. Seperti yang diungkapkan Yuli dalam penelitian Herlambang et al. (2025) bahwa metode ceramah memiliki kelemahan yaitu bersifat pasif dan kurang aktif untuk mengolah informasi karena tidak semua peserta didik memiliki pemahaman dengan tingkatan yang sama. Hal ini berimbas kepada nilai peserta didik yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKTP dikarenakan kemampuan pemahaman materi yang dimiliki peserta didik masih rendah. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis memfokuskan permasalahan kontekstual yang ada melalui pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi berbeda itu indah.

Tahap Design

Tahap desain pada penelitian ini yaitu melakukan perancangan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*. Rancangan ini disusun berlandaskan pada hasil tahap analisis sebelumnya. Langkah pertama dilakukan adalah dengan menyelaraskan media monopoli ini dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III atau fase b. Lalu menyusun layout papan monopoli dengan ukuran 50 x 50 cm, dan kartu dengan ukuran 3 x 4 cm. Pemilihan warna, bentuk tulisan, dan penyusunan materi dilakukan pada tahap desain.

Tahap Development

Tahap *development* atau pengembangan dilakukan dengan merealisasikan pembuatan produk berupa papan monopoli dan kartu monopoli. Pengembangan membutuhkan waktu 1 bulan menggunakan aplikasi *Canva* untuk pengembangan papan dan kartu monopoli. Setelah mendesain papan monopoli, langkah selanjutnya adalah mendesain kartu-kartu yang akan digunakan, kartu tersebut terdiri dari kartu pertanyaan, kartu materi, dan kartu tantangan. Setelah merancang atau mendesain

papan dan kartu monopoli, selanjutnya adalah mendesain gambar yang akan dimunculkan lewat teknologi *Augmented Reality (AR)*. Aplikasi yang peneliti gunakan untuk membuat gambar AR yaitu aplikasi *Assembler Edu*, teknologi *Augmented Reality* ini nanti akan dipasangkan atau ditempelkan pada kartu pertanyaan, dan kartu materi. Fungsi AR pada kartu pertanyaan yaitu untuk memberikan jawaban yang benar, sehingga ketika siswa menjawab pertanyaan dapat mengoreksi jawaban mereka lewat gambar 3D yang dapat dipindai lewat barcode tersebut. Sedangkan pada kartu materi, *Augmented Reality* ini nanti akan menyajikan materi dengan gambar 3D. Materi pada media ini telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III fase b yaitu “Membedakan dan menghargai identitas, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan di lingkungan sekitar”.



Gambar 2. Desain Papan Monopoli dan Kartu dan Gambar AR

Pada tahap ini dilakukan validasi produk yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain dilakukan dengan cara memberikan penilaian secara kritik dan saran atas produk media yang dikembangkan melalui lembar instrument validasi yang sudah disiapkan oleh penulis. Hasil uji validasi materi dan media dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan hasil validasi materi, penilaian materi pada media yang dikembangkan peneliti memperoleh skor total 46 dengan skor maksimal 50. Hasil skor tersebut menyatakan bahwa materi pada pengembangan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* mendapatkan presentase 92% dari ahli materi dengan kriteria sangat layak untuk diuji cobakan di lapangan. Selanjutnya, berdasarkan validasi ahli media, pengembangan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* memperoleh skor total 92 dengan skor maksimal 95. Hasil skor tersebut menyatakan bahwa media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*

mendapatkan presentase sebesar 96,8% dari ahli media dengan kriteria sangat layak untuk diuji cobakan di lapangan. Tabel uji validasi produk disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Tabel Hasil Uji Validasi Produk

Validasi	Maksimum Skor	Total Skor	Presentase Skor	Keterangan
Validasi Ahli Materi	46	50	92%	Sangat layak
Validasi Ahli Media	92	95	96,8%	Sangat layak

Tahap Implementation

Pada tahap *implementation* bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Tahapan ini merupakan tahapan penerapan media di dalam kelas. Uji coba dilakukan dengan kelompok skala kecil sejumlah 6 siswa bertujuan mengetahui kepraktisan dari media yang dikembangkan melalui respon siswa. Penerapan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* di kelas III SD Negeri 01 Botok disambut dengan baik oleh peserta didik. Peserta didik sangat antusias dalam bermain dan aktif. Menurut Hakim et al. (2024), penerapan media yang aktif dan menyenangkan menjadi salah satu indikator bahwa media tersebut memberikan pengaruh terhadap peserta didik khususnya pada hasil belajar.

Pada tahap ini dihasilkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai rata-rata nilai *pretest* adalah 48,33 dengan hasil nilai masih di bawah nilai ketuntasan KKTP (75). Rata-rata nilai *posttest* pada uji coba kelompok kecil ini adalah 93,33 dengan seluruh peserta didik telah tuntas KKTP (75). Hasil penghitungan ini membuktikan ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Selanjutnya peneliti memberikan angket tanggapan kelayakan pengembangan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis angket respon guru dan peserta didik dalam uji skala kecil, diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 100% pada masing-masing angket yang diberikan dengan kriteria pengembangan media sangat layak untuk dilakukan uji pemakaian dalam skala besar.

Tahap Evaluation

Pada saat melakukan validasi materi dan media, terdapat beberapa masukan baik dari ahli materi atau ahli media sebagai bentuk penyempurnaan bagi penulis terhadap media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*. Hasil catatan atau kritik dan saran tersebut, di antaranya adalah: 1) bahan yang dipakai untuk kartu monopoli dan buku panduan sebaiknya dicetak dengan jenis kertas "ivory" atau

sejenisnya agar tahan lama, (2) *finishing* pada papan kayu monopoli dapat memakai cat semprot atau laminasi pada stiker papan, (3) menambahkan sampul belakang pada buku panduan, (4) memperbesar kembali ukuran kartu materi, kartu tanya jawab, dan kartu tantangan, (5) penulisan pengembang, dosen pembimbing, dan ahli materi serta media yang ada dipapan monopoli lebih baik dihilangkan saja, lalu logo dapat diperbesar, (6) penulisan pengembang dan dosen pembimbing pada buku panduan sebaiknya tidak perlu ditambahkan nama ahli media dan materi, (7) pada penulisan modul ajar yang dikembangkan peneliti terdapat revisi pada bagian penulisan tujuan pembelajaran agar diperbaiki sesuai anjuran ahli materi, opsi jawaban soal diperbaiki sesuai dengan proporsi, serta membuat modul ajar atau RPM pertemuan 2. Dari masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi dan media, peneliti melakukan perbaikan pada media yang dikembangkan agar layak diuji cobakan. Hasil buku panduan, papan monopoli serta kartu sebelum dan setelah direvisi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Revisi Media

Media	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Papan Monopoli		
Buku Panduan		
Kartu		

Berdasarkan tahapan yang dilalui, pengembangan media monopoli berbantuan AR ini berlandaskan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) yang sistematis. Model ini membuat pengembangan berjalan lebih terarah, hal ini seperti yang disampaikan oleh Zuhro & Sutomo (2022) dalam penelitiannya bahwa kelebihan model pembelajaran ADDIE ini yaitu memiliki sifat yang sederhana dan terstruktur artinya tahapan dari awal hingga akhir tidak dapat dilakukan secara acak. Meski demikian, penyempurnaan pada penelitian lanjutan masih diperlukan, baik dalam hal materi ataupun perpanjangan waktu uji coba sehingga didapatkan hasil yang lebih maksimal.

Analisi Data Akhir

Pada tahap selanjutnya adalah uji coba dalam skala besar. Media Monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* yang sudah dilakukan perbaikan dan revisi kemudian diuji cobakan pemakaian pada kelompok dengan skala besar yaitu langsung pada kelas penelitian di lingkungan peserta didik kelas III SD Negeri 01 Botok. Uji coba ini diikuti oleh seluruh peserta didik kelas III dengan total peserta terdapat 31 siswa. Uji coba pemakaian skala besar ini diawali dengan memberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum mendapatkan materi pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Tahap selanjutnya yaitu pemberian materi "Berbeda itu Indah" sebagai pengantar lalu peserta didik dibentuk menjadi dua kelompok untuk memainkan media Monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)*. Setelah itu, di akhir sesi pembelajaran peserta didik diberikan soal *posttest* untuk melihat perubahan setelah diberikan materi. Berdasarkan hasil *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik yaitu 58,7. Nilai tertinggi yaitu 74 dan terendah adalah 40 dengan seluruh peserta didik belum tuntas KKTP (75).

Pada hasil *posttest*, peserta didik mendapatkan rata-rata 82,19 dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 56. Dengan nilai ketuntasan KKTP sebesar 75, presentase ketuntasan yang diperoleh pada saat *posttest* adalah terdapat 24 (0,77%) peserta didik yang tuntas KKTP dan masih ada 7 (0,22%) peserta didik yang belum tuntas KKTP dikarenakan salah satu faktor yaitu masih adanya peserta didik yang masih kesulitan membaca sehingga masih kesulitan dalam membaca soal walaupun sudah dibantu untuk dibacakan. Namun, hasil tetap menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas III secara signifikan pada materi "Berbeda itu

Indah" setelah menggunakan media Monopoli berbantuan Augmented Reality (AR). Hasil belajar peserta didik dari *pretest* dan *posttest* dilakukan uji normalitas dengan rumus Shapiro Wilk dengan bantuan SPSS versi 25 dengan perolehan nilai Sig $H_0 > 0,340$ untuk *pretest* dan nilai *posttest* $> 0,160$. Data dapat dikatakan berdistribusi normal atau menerima H_0 jika nilai sig $> 0,005$ dan tidak berdistribusi normal jika nilai sig $< 0,05$. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ³			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.119	31	.200*	.963	31	.340
Posttest	.126	31	.200*	.950	31	.160

Setelah dilakukan uji normalitas dan data menunjukkan hasil normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan uji T. Hasil uji-t pada penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil selisih nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji T-Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	Pretest-posttest	23.419	9.926	1.783	27.060	-19.779	13.137	30	.000

Uji N-Gain yang digunakan pada uji coba pemakaian skala besar ini digunakan untuk menganalisis kenaikan hasil belajar pretest dan posttest secara presentase. Berdasarkan analisis nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5769, yang termasuk ke dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan di dalam nilai posttest peserta didik menjadi lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga media monopoli berbantuan AR efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji N-Gain

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	31	.07	1.00	.5769	.21546
Ngain_persen	31	7.32	100.00	57.6864	21.54590
Valid N (listwise)	31				

Hasil analisis data akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik dari guru, siswa, dan ahli materi serta ahli media. Selain itu hasil penelitian ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran monopoli berbantuan *AR* bagi peserta didik terhadap hasil belajar siswa. Pertama, media monopoli berbantuan *AR* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran monopoli dapat menambah wawasan dan mengubah cara belajar siswa yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Hermawati & Lestari, 2024). Melalui media pembelajaran monopoli yang dapat di virtualkan dengan teknologi berbantuan *Augmented Reality (AR)* menjadikan peserta didik lebih mudah menyerap materi dan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian dari (Widiawati et al., 2026) yang menegaskan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa media monopoli berbantuan *AR* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Testamelinda & Hardini, 2023). Penelitian lain juga menemukan bahwa media *AR* dapat meningkatkan pemahaman sehingga siswa paham konsep pembelajaran secara visual dan praktis (Alfarizi & Mahmud, 2024).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga selaras dengan penelitian Kurnianto (2022) yang mengatakan bahwa keberhasilan proses belajar dapat dilihat dari tingkat pemaham dan penguasaan materi serta meningkatnya hasil belajar. Keterbatasan penelitian ini yaitu peneliti hanya mengkaji penerapan media pembelajaran monopoli berbantuan *AR* pada hasil belajar siswa saja. Sehingga penelitian lainnya nantinya diharapkan dapat meneliti variable lainnya. Implikasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli berbantuan *AR* bagi peserta didik dapat dilihat dari tumbuhnya sikap dan sifat aktif serta mandiri dan juga

dapat menghargai, menerapkan sikap toleransi di kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat menciptakan peserta didik yang senang dan termotivasi dalam proses pembelajaran dengan hasil belajar yang maksimal, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Media pembelajaran monopoli berbantuan AR disajikan dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan gambar, materi pembelajaran, pertanyaan, hingga jawaban, serta dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* yang memuat materi secara rinci. Penelitian ini memberikan gambaran terkait pengembangan media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* yang edukatif, inovatif, dan dapat menumbuhkan rasa kerja sama dan saling menghargai di dalam diri peserta didik dengan *output* berupa meningkatnya hasil belajar secara maksimal. Hal ini sama seperti yang disampaikan oleh Uno (2024) bahwa kelebihan dari media pembelajaran AR ini dapat menghadirkan konsep-konsep dalam bentuk visual tiga dimensi sehingga mempermudah pemahaman siswa.

Namun, tidak dipungkiri penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ketersediaan perangkat yang mendukung teknologi AR serta membutuhkan koneksi internet yang memadai. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi secara signifikan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar. Selain itu temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas III di SD Negeri 01 Botok, serta untuk mengetahui kelayakan media yang ditinjau dari valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan media pembelajaran monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* dapat dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi didapatkan skor 92% sehingga dikategorikan sangat valid, kemudian dari ahli media didapatkan skor 96,8% sehingga dikategorikan sangat valid. Setelah dilakukan analisis data akhir didapatkan hubungan perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* setelah diuji dengan uji *T-Test* dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Media monopoli berbantuan *Augmented Reality (AR)* juga dinyatakan

cukup efektif setelah dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dengan hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest*, diperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5769, yang termasuk ke dalam kategori sedang. Namun, tidak dipungkiri penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ketersediaan perangkat yang mendukung teknologi *AR* serta membutuhkan koneksi internet yang memadai. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi secara signifikan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar. Selain itu temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Referensi

- Agustina, S. R., Sabrina, Aiman, U., Adiansha, A. A., & Nurgufriani, A. (2025). Penerapan metode bermain sambil belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa SD. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 6(1), 31–37. <https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1327>
- Alfarizi, M., & Mahmud, M. R. (2024). Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. *Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 1989–2000. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2269>
- Armawinda, Y., Noviana, E., & Hermita, N. (2022). Analisis sikap toleransi siswa kelas IV SDN 130 Pekanbaru. *Jurnal Kelas Perdana*, 1(2), 84–91. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.35>
- Darmayanti, R. (2023). Gema Cow-Pu: Development of mathematical crossword puzzle learning media on students' critical thinking ability. *Al-Jabar: Journal of Mathematics Education*, 1(1), 37–48. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.1>
- Diandita, Y. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 195–199.
- Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Efektivitas pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 195–199.
- Herlambang, C. W. S., & Dzofiroh, A. (2025). Analisis problematika guru dalam menerapkan mode pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Junganyar 2 Bangkalan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–15.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi di sekolah dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47>
- Kurnianto, B. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar IPA dengan model pembelajaran probing prompting pada siswa kelas V. *Waspada: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 84–91. <https://doi.org/10.61689/waspada.v10i01.309>

- Laelah, N. A., Insiyah, S., Halaili, & Hasani, I. (2023). *Survei karakter siswa sekolah dasar*.
- Mustofa, M. A. (2025). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Penerbit Utama.
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh media monopoli pada karangan deskripsi di kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1230-1239.
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran monopoli kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 479-492. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3019>
- Ridwansyah, A. (2023). *65 kasus intoleransi terjadi di Indonesia pada 2019-2023*. KBR.id. <https://kbr.id/articles/ragam/65-kasus-intoleransi-terjadi-di-indonesia-pada-2019-2023>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva application for elementary school learning media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46-57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Sari, M. A., & Sabina, M. (2024). Pentingnya memperkuat moralitas anak melalui pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 203-208.
- Standar, B., Pendidikan, D. A. N. A., Pendidikan, K., Dan, D., Pendidikan, K., & Dan, D. (2025). *Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Issue 021)*. Laporan Resmi Pemerintah.
- Testamelinda, O. P., & Hardini, A. T. A. (2023). Pengembangan media monopoli IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Edunomika*, 7(2), 1-10.
- Uno, W. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 28-33. <https://doi.org/10.24114/jfi.v4i1.46127>
- Widiawati, R., Mahardika, G., & Putra, C. (2026). Pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 1-15.
- Zuhro, I. N., & Sutomo, M. (2022). Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 180-193. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i2.3085>