

Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar

I Gede Suriantara^{1*}, I Made Tegeh², Gede Wira Bayu³ 

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: igedesuriantara1811031287@gmail.com

Abstrak

Banyak sekolah kekurangan media. Selain itu, media paling efektif dicetak pada kertas duplex tidak bertahan lama setelah digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk untuk menciptakan media pembelajaran sederhana monopoli pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 2 orang ahli dan seluruh kelas V Sekolah Dasar. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikumpulkan dengan melakukan penyebaran kuisisioner. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner, studi dokumen, dan *rating scale* atau skala lima. Hasil penelitian ini yaitu rancang bangun media *monopoli* dicetak menggunakan kertas banner dengan ukuran 4 meter x 4 meter dan semua komponen media *monopoli* dimasukkan kedalam Styrofoam box berukuran 50 cm x 35 cm x 34 cm. Hasil analisis uji validitas dari ahli kain, ahli media, dan ahli tata letak diperoleh nilai tertinggi 1 dalam kategori sangat sah dan skor terendah 0,77 dalam kelas valid. Reaksi praktisi (guru), media monopoli mendapat persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil respon siswa, media monopoli diperoleh persentase 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil keseluruhan menunjukkan media pembelajaran monopoli sederhana subtema organ gerak hewan untuk kecanggihan V SD adalah valid dan memiliki kualifikasi sangat baik.

Kata Kunci: Validitas, Media Monopoli, Model ADDIE

Abstract

Many schools lack media. Additionally, the most effective media printed on duplex paper don't last long after use. This study aims to create monopoly simple instructional media on science content for class V elementary school. This study uses the ADDIE model. The research subjects consisted of 2 experts and all of the fifth grade of elementary school. The types of data in this study are qualitative data and quantitative data collected by distributing questionnaires. The method of collecting data in this study is using a questionnaire, document study, and a rating scale or a scale of five. The results of this study are that the design of monopoly media is printed using banner paper with a size of 4 meters x 4 meters and all monopoly media components are put into a Styrofoam box measuring 50 cm x 35 cm x 34 cm. The results of the validity test analysis from fabric experts, media experts, and layout experts obtained the highest score of 1 in the very valid category and the lowest score of 0.77 in the valid class. The reaction of practitioners (teachers) is that monopoly media gets a percentage of 92% with very good qualifications. The results of student responses, monopoly media obtained a percentage of 96% with very good qualifications. The overall results show that the simple monopoly learning media for the sub-theme of animal locomotion for sophistication V SD is valid and has very good qualifications.

Keywords: Validity, Monopoly Media, ADDIE Model

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengetahuan di sekolah. Dalam pelaksanaan untuk mendapatkan pengetahuan yang terjadi disekolah, guru perlu membiasakan siswa untuk memecahkan permasalahannya sendiri. Sehingga siswa mampu memperoleh sesuatu yang dapat digunakan untuk dirinya sendiri, dan siswa juga mampu untuk bekerjasama dengan ide-ide yang dimilikinya. Tidak semua pengetahuan dapat diberikan dengan menggunakan instruktur kepada siswa. Akibatnya siswa

History:

Received : August 02, 2022

Revised : August 04, 2022

Accepted : October 10, 2022

Published : November 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



yang dituntut untuk mampu mengkontribusikan pengetahuan yang ada dibenak mereka sendiri, sesuai dengan esensi teori belajar konstruktivis, dimana menyatakan bahwa para murid perlu menemukan dan mengamati fakta-fakta yang diterima sebelumnya untuk kondisi lain, dan statistik itu akan menjadi milik mereka sendiri (Mitra et al., 2019; Redhana, 2019). Proses pembelajaran efektif merupakan sebuah pembelajaran yang tidak berfokus pada hasil tapi bagaimana pembelajaran dapat memberi pemahaman, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu yang dapat memberikan perubahan (Fakhrurrazi, 2018). Pembelajaran yang sudah dipersiapkan dengan baik, dengan harapan untuk mencapai target belajar yang dapat meningkatkan keterampilan murid yang luar biasa dapat diselesaikan dengan benar dan optimal. Mewujudkan proses belajar yang berkualitas dapat dicapai apabila memiliki guru yang kreatif dan menyediakan fasilitas belajar yang baik dan siswa juga dapat support dari kondisi sekitar yang baik juga (Tong et al., 2021). Untuk meningkatkan kompetensi siswa menuju harapan yang sehat, sangat penting untuk menggunakan teknik mengenal yang efektif. Teknik itu adalah salah satu masalah penting yang tidak bisa dihiraukan.

Terjadinya proses pembelajaran karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. akibatnya, lingkungan di sekitar siswa ingin diatur dalam wujud apapun agar menimbulkan respons dari peserta didik kerarah perubahan perilaku yang diinginkan, peraturan lingkungan meliputi evaluasi keinginan peserta didik, sifat- sifat siswa, sistem tujuan, penentuan ketergantungan masalah, pilihan strategi yang tepat, serta media pembelajaran yang cocok untuk dikaitkan dengan perhatian diperhitungkan untuk diterima (Qondias et al., 2019; Rahardjo, 2019). Dalam lingkup pendidikan penguasaan media merupakan alat yang ideal dan strategis dalam menentukan suatu pencapaian dalam memperoleh pengetahuan tentang metode karena kehidupan media pembelajaran dapat dengan mudah memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa (Marwiyati et al., 2020; Setiawan, 2017). Media pembelajaran adalah peralatan, strategi, dan strategi yang digunakan dengan tujuan untuk membuat percakapan dan interaksi lebih kuat antara pengajar dan siswa dalam proses pelatihan dan pembinaan di sekolah (Alifia et al., 2021; Rahayu et al., 2022). Peran media pembelajaran sangat penting dalam menunjang ketercapaian pembelajaran yang ideal dengan menentukan strategi yang tepat (Bagus et al., 2019; Fitria et al., 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang untuk tercapainya prosedur mengenal, media mengenal dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru secara lebih detail dan akurat (Mahesti et al., 2021a). Murid akan mendapatkannya apabila peserta didik mengikuti dan memberi kontribusi yang baik dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran.

Namun, banyak sekolah kekurangan media. Selain itu, media paling efektif dicetak pada kertas duplex tidak bertahan lama setelah digunakan. Berdasarkan observasi terdapat kendala yang ditemukan diantaranya, dalam proses pelaksanaan proses pembelajaran di SD Negeri 2 Banyuatis masih bersifat *teacher center* (berpusat pada guru) yang lebih memilih untuk menggunakan metode berupa ceramah dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Kenyataannya gaya belajar yang seperti itu akan menyebabkan siswa kurang bersemangat dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses belajar, dan dapat menyebabkan kondisi kelas menjadi pasif. Jika ini terus dibiarkan maka akan berdampak pada prestasi belajar siswa kedepannya, oleh karena itu perlunya perubahan dan pengembangan gaya belajar yang baru untuk dapat memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai sesuai dengan harapan guru, orang tua, dan peserta didik. Sumber belajar yang disediakan sekolah masih terbatas pada materi yang terdapat di dalam buku paket tema, yang menyebabkan minat siswa tidak lagi bangkit dari dalam diri siswa. Akibatnya siswa kelas V SD Negeri 2 Banyuatis tidak semangat dalam belajar dan enggan untuk menanyakan maupun mendiskusikan terkait dengan materi yang masih belum dipahami kepada gurunya. Pembelajaran yang masih menggunakan gaya belajar *teacher center* atau berpusat guru

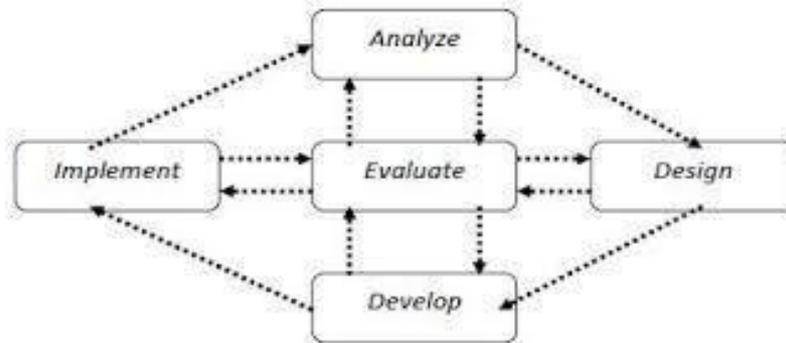
membutuhkan perubahan paradigma dalam penguasaan. Kurangnya Kerjasama antara pihak kepala sekolah kepada guru-guru pengajar terkait pengembangan sebuah media pembelajaran untuk mendukung kemajuan pendidikan di sekolah. Tentunya jika dibangun Kerjasama antara pihak kepala sekolah dengan guru-guru, hal ini akan memberikan dampak positif terhadap kemajuan maupun peningkatan prestasi belajar siswa. Ketuntasan atas proses belajar tidak selalu dievaluasi dari sejauh mana peserta didik menguasai materi, tetapi dievaluasi dari seberapa maksimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang telah dilakukan oleh siswa (Ramadania et al., 2020).

Paradigma berubah menjadi belajar dengan benar menggunakan gaya belajar *student center* atau berpusat pada siswa yang akan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mencari dan menemukan informasi terkait dengan materi pelajaran dan belajar dengan cara dan gaya mereka sendiri untuk memperoleh informasi. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan konsep integrasi antara bermain dan mengenal. Hal ini dapat mempermudah guru untuk meningkatkan fungsi energi mahasiswa. Gagasan bermain juga mencakup memperoleh pengetahuan tentang olahraga yang dapat menghasilkan sikap kreatif, bertanggung jawab, toleran, dan terjamin pada siswa. Dalam evaluasi untuk memperoleh pengetahuan lain tentang media yang paling baik membawa satu atau dua kegiatan yang termuat pada media pembelajarannya. Media *Monopoli* dikembangkan karena memiliki begitu banyak kegiatan dan sesuatu yang bisa dilakukan sambil bermain monopoli antara lain menjawab pertanyaan, mempelajari sistem jual beli, mendapatkan bonus, dan memuat beberapa tantangan lainnya (Khasanah et al., 2018; Mahesti et al., 2021b). Media monopoli yang merupakan media total berbasis olahraga akan membuat siswa merasa senang dan tidak bosan dalam mengambil bagian dalam menimba ilmu dengan monoton mendapatkan ilmu tentang gaya (Rakhmayanti et al., 2019; Ulfa et al., 2019b).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media monopoli untuk meningkatkan hobi belajar geografi menjadi menyenangkan (Sasmito et al., 2019). Media monopoli pada kain alat pencernaan, menjadi terbaik 30 cm x 30 cm sehingga para sarjana tidak bisa leluasa ketika menggunakan media monopoli dalam organisasi (Peranti et al., 2019; Ulfa et al., 2019b). Media monopoli dapat meningkatkan motivasi penguasaan materi (Mahesti et al., 2021c; Ulfa et al., 2019a). Media yang dihasilkan juga memfasilitasi peningkatan kompetensi bertanya siswa pemilihan warna pada history dan pixel kurang tepat, sehingga barang terkesan kurang bersih. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran sederhana monopoli pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. Media Monopoli diharapkan dapat membantu pengajar dalam menumbuhkan partisipasi siswa yang energik agar pengajaran dan pendalaman ilmu olahraga yang awalnya terasa membosankan dan membosankan menjadi lebih memotivasi dan membuat tertawa terutama didasarkan pada evaluasi keinginan dan masalah yang telah dijelaskan.

2. METODE

Pendekatan studi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *research and development* dengan versi ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) (Serevina et al., 2021; Udayani et al., 2021). Dengan menggunakan versi ADDIE ini bertujuan agar penelitian dapat diselesaikan secara sistematis dan mapan, memecahkan masalah penguasaan yang terkait dengan media pembelajaran yang sesuai dengan keinginan dan sifat siswa. Tahapan model ADDIE ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Level Model ADDIE

(Sumber: Muhubiddin, 2015)

Tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan, evaluasi karakter siswa, analisis kurikulum, dan analisis media. Pada tingkat analisis kebutuhan dilakukan melalui pernyataan dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 2 Banyuatis tentang mata pelajaran Organ Gerak Hewan. Evaluasi karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui secara pasti keadaan siswa yang nantinya akan menggunakan media *Monopoli*. Analisis kurikulum dilakukan untuk digunakan sebagai ide pengembangan media *Monopoli* yang dilengkapi melalui analisis KI, KD, tanda-tanda pencapaian, tujuan belajar, dan mata pelajaran dalam e-book siswa Subtema Organ gerak Hewan. Evaluasi media dilakukan dengan menelusuri beberapa pedoman mengenai kriteria, kebutuhan, atau ciri-ciri media yang sesuai. Langkah yang dilakukan pada tahap perancangan ini adalah perancangan konsep produk yang akan dikembangkan diantaranya, Perencanaan papan permainan media *Monopoli*, papan permainan merupakan komponen utama pada media *Monopoli*, papan permainan di desain menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2019*, Perancangan kartu-kartu pada media *Monopoli*, kartu-kartu sebagai komponen media *Monopoli* yang memuat pertanyaan, tantangan, maupun materi. Dirancang dengan bantuan aplikasi *Microsoft Word 2019* berbantuan aplikasi *Paint*, Gambar yang di-download dipilih dan disesuaikan dengan materi, Penentuan warna untuk papan permainan dan komponen kartu. Soal disusun pada kartu pertanyaan dan kartu bonus. Selain teks disajikan juga gambar kombinasi antara gambar realistik dan gambar animasi dengan format gambar png.

Tahap pengembangan dengan menggunakan model ADDIE terdapat kegiatan realisasi desain atau perancangan produk menjadi kenyataan. Pada tingkat perbaikan, tata letak atau kerangka kerja yang masih konseptual ditemukan menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Tahap perbaikan terdiri dari: perbaikan media pembelajaran *Monopoli* pada Subtema Organ gerak Hewan kelas V, kemudian media di konsultasikan kepada Dosen Pembimbing dengan tujuan mendapat masukan dan saran untuk penyempurnaan media pembelajaran, setelah media pembelajaran selesai disempurnakan sesuai masukan dan saran dari dosen pembimbing, maka dilakukan uji ahli untuk menemukan media yang telah berkembang. Pemeriksaan profesional media dilakukan dengan cara menawarkan lembar evaluasi kepada dosen dan kepada guru atau praktisi. Data yang diperoleh dari hasil uji ahli kemudian dianalisis agar diketahui validitas media pembelajaran *Monopoli* yang telah selesai dibuat kemudian diperbaiki jika ada saran dan masukan.

Subjek penelitian ini yaitu uji coba produk pada Media *Monopoli* pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema Organ Gerak Hewan di Kelas V Sekolah Dasar. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang dikumpulkan dengan melakukan penyebaran kuisioner. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner, studi dokumen, dan *rating scale* atau skala lima. Adapun upaya yang dilakukan untuk membuktikan validitas instrumen dengan beberapa tahap, yaitu

membuat kisi-kisi instrument. melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing. membuat instrumen. Kisi-kisi lembar validasi dan instrumen media Monopoli disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Sub-Indikator	No Item
1	Kelayakan Materi	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	1
		Kesesuaian materi dengan pembelajaran	2,3
		Kejelasan dan kedalaman materi yang disajikan	4,5
		Kesesuaian soal-soal dengan materi dan tujuan pembelajaran	6,7,8
2	Penilaian Bahasa	Kesesuaian penggunaan struktur kalimat	9
		Ketepatan penggunaan istilah	10
		Kesesuaian penggunaan bahasa	11
		Kesesuaian dengan ejaan yang berlaku	12

(Sandjaja et al., 2020)

Tabel 2. Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
1	Tampilan Media	Kejelasan isi media	1
		Kelengkapan isi media	2
		Ketepatan jenis dan ukuran huruf	3
		Kejelasan gambar	4
		Ketepatan pemilihan warna	5
		Desain media <i>monopoli</i>	6
		Ketahanan media setelah penggunaan	7
2	Kemenarikan Media	Kesesuaian tata letak gambar, keterangan dan petunjuk	8
		Penggunaan tata Bahasa	9
		Kombinasi gambar dan tulisan sesuai, serta terlihat menarik	10
		Kalimat soal tidak bermakna ganda	11
		Kejelasan petunjuk	12
		Kemenarikan gambar	13
		Kemenarikan papan permainan padamedia	14
3	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam penggunaan media	15
		Mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri prosedur/konsep	16

(Sandjaja et al., 2020)

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
1	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran	1,2
2	Metode Pembelajaran	Kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran	3
		Kesesuaian teori belajar kognitif dengan tujuan pembelajaran	4
3	Media Pembelajaran	Kesesuaian media pembelajarandengan kegiatan pembelajaran	5

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
4	Evaluasi Pembelajaran	Kesesuaian media pembelajarandengan karakteristik siswa	6
		Kesesuaian soal dengan tujuanpembelajaran	7
		Variasi materi yang disajikan	8
		Keefektifan media dalam mentransformasikan materi	9
		Kejelasan petunjuk permainan	10
		Sajian materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dalammemotivasi belajar	11
		Kesesuaian soal-soal pada kartu pertanyaan dengan materi pelajaran	12
		Kesesuaian materi dengan tema pembelajaran	13
		Kesesuaian penggunaan kalimat dengan tingkat kognitif peserta didik	14
		Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>monopoli</i>	15
		Kejelasan materi yang disajikan	16

(Sandjaja et al., 2020)

Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Respon Praktisi (Guru)

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
1	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar (KD) dan indicator	1
2	Materi Pembelajaran	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran	2
		Kesesuaian media <i>monopoli</i> dengan subtema pembelajaran	3.
		Kesesuaian teori belajar kognitif dengan media pembelajaran <i>monopoli</i>	4.
		Kedalaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>monopoli</i>	5
		Relevansi soal dengan materi/tema Pembelajaran	6
3	Evaluasi Pembelajaran	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>monopoli</i>	7
		Kesesuaian materi pada media pembelajaran <i>monopoli</i> dengan subtema pembelajaran	8
		Terwujudnya proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa	9
		Meningkatkan kemampuan HOTS pada peserta didik	10

(Sandjaja et al., 2020)

Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Respon Siswa

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
1	Kemenarikan	Apakah gambar pada media <i>monopoli</i> menarik atau tidak	1
		Apakah media <i>monopoli</i> dapat meningkatkan semangat belajar siswa	2
		Apakah warna pada media <i>monopoli</i> menarik atau tidak	3
		Menarik atau tidak kartu-kartu dalam permainan media <i>monopoli</i>	9

No	Indikator	Sub Indikator	No Item
		Menyenangkan atau tidak bisa bermain langsung di dalam media <i>monopoli</i>	8
		Apakah siswa tertarik menggunakan media <i>monopoli</i> dalam pembelajaran	10
2	Kejelasan	Apakah teks pada media <i>monopoli</i> bisa dibaca dengan jelas	4
		Mudah atau tidak dalam menggunakan media pembelajaran <i>monopoli</i>	5
		Apakah materi pada media pembelajaran <i>monopoli</i> mudah untuk dipahami atau tidak	6
		Apakah petunjuk penggunaan media bisa dipahami dengan baik	7

(Sandjaja et al., 2020)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan tentang media pembelajaran sederhana monopoli pada muatan IPA kelas V SD. Pada bab ini akan menjabarkan hasil dari penelitian yang mencakup hasil pengembangan dari media sederhana monopoli pada muatan IPA di kelas V SD dengan menerapkan tahapan model ADDIE, hasil uji dari validitas bahan ajar, dan revisi produk media monopoli muatan IPA. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima level, yaitu; tingkat analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tingkat pengembangan (*development*), tingkat implementasi (*implementation*), dan tingkat evaluasi (*evaluation*).

Pertama, pada tingkat analisis dilakukan melalui berbagai tingkatan yaitu evaluasi kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum dan evaluasi media. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 2 Banyuwatis yang berada di kelas keanggunan V, mereka cenderung pasif dalam mengenal. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat melakukan penelitian secara mandiri. Kemudian e-book digunakan karena merupakan sumber paling sederhana untuk mengenal bagi siswa, hal ini disebabkan karena belum adanya media yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk mendekatkan materi kepada siswa dalam penguasaannya. Berdasarkan hasil wawancara, reaksi pengajar terhadap media pembelajaran ini adalah, guru kelas 5 mengatakan bahwa mendapatkan pengetahuan tentang media dapat sangat bermanfaat untuk membuat mengenal lingkungan menjadi menyenangkan. Kemudian guru berkeinginan memperoleh sumber pengetahuan berupa media mengenal yang dapat memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Media yang disukai adalah media yang dapat digunakan tanpa ditunda-tunda oleh siswa, sehingga keindahannya tetap terkendali dan siswa aktif menganalisis. Selanjutnya, reaksi guru terhadap permainan monopoli adalah siswa mungkin antusias dalam menguasai, siswa sekolah dasar umumnya cenderung perlu bermain lebih dari memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan evaluasi terhadap telaah berkas yang diperoleh dari silabus dan RPP, selama ini SD Negeri 2 Banyuwatis dianggap menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran dilakukan secara terpadu dengan bantuan pengintegrasian bentuk materi pelajaran dalam satu mata pelajaran. Pengetahuan yang diperoleh dari teknik yang digunakan adalah metode ilmiah. Namun, memperoleh pengetahuan dari sumber yang digunakan paling terbatas pada buku siswa.

Kedua, tahap perancangan dilaksanakan setelah tahap analisis selesai. Rancang Bangun Media pembelajaran sederhana *monopoli* yang dihasilkan pada penelitian ini berukuran 4meter x 4meter, media yang dihasilkan dicetak menggunakan kertas banner, karena ukurannya yang lumayan besar, dan tahan terhadap air. Komponen kartu dicetak

menggunakan bahan kertas artpaper dengan ukuran 10 cm x 17 cm, pada papan permainan media *monopoli* tersaji gambar-gambar animasi yang dikombinasikan dengan reks dan berbagai warna. Media *monopoli* dikemas dengan dalam wadah Styrofoam box berbentuk persegi, dan komponen seperti kartu dan uang mainan dibungkus menggunakan plastic clip, sehingga semua komponen media dapat tertampung di dalam wadah Styrofoam box tersebut dan terlindung dari tetesan air. Dadu disediakan sebanyak 2 buah yang dicetak menggunakan kertas artpaper dan uang mainan yang digunakan pada media *monopoli* terdiri dari pecahan 2000, 5000, 10000, 20000, 50000, 100000. Adapaun media pembelajaran sederhana monopoli subtema organ gerak hewan kelas V yang dikembangkan memiliki kekurangan dalam penggunaannya yaitu, ukuran media pembelajaran monopoli yang cukup besar adalah 4 meter x 4 meter sehingga memerlukan tempat yang cukup luas untuk penggunaannya seperti di lapangan, aula, dan ruang terbuka lainnya. Jika dimainkan didalam kelas guru dan siswa perlu memindahkan bangku-bangku untuk bisa menggunakan media monopoli ini dalam pembelajaran dikelas.

Ketiga, tahap pengembangan melalui uji validitas instrumen yang dilakukan dengan memberikan instrumen yang telah disusun kepada 2 orang dosen yang ahli dalam bidang tersebut untuk dinilai. Hasil uji validitas isi instrument ahli materi adalah 1.00 yang artinya instrument tersebut termasuk dalam kriteria validitas isi sangat tinggi. Sedangkan hasil validitas isi instrumen ahli media adalah sebesar 1,00 yang artinya instrument tersebut termasuk dalam kriteria validitas isi sangat tinggi. Kemudian hasil validitas isi instrument ahli desain pembelajaran adalah 1,00 yang artinya instrument tersebut termasuk dalam kriteria validitas isi sangat tinggi. Berdasarkan perolehan skor tertinggi indeks validitas isi materi sebesar 1 dan skor terendah sebesar 0,75, setelah dikonversi kedalam pedoman konversi indeks validitas, diperoleh bahwa skor terendah yaitu 0,75 berada pada kategori valid, dan skor tertinggi yaitu 1 berada pada kategori sangat valid. Selanjutnya perolehan skor tertinggi indeks validitas isi media sebesar 1 dan skor terendah sebesar 0,75. Setelah dikonversi ke dalam pedoman konversi indeks validitas diperoleh bahwa skor terendah yaitu 0,75 berada pada kategori valid, dan skor tertinggi yaitu 1 berada pada kategori sangat valid. Kemudian perolehan skor tertinggi indeks validitas isi desain pembelajaran sebesar 1 dan skor terendah sebesar 0,75, setelah dikonversi ke dalam pedoman konversi indeks validitas diperoleh bahwa skor terendah yaitu 0,75 berada pada kategori valid, dan skor tertinggi yaitu 1 berada pada kategori sangat valid. Kemudian hasil presentase tingkat pencapaian hasil dari praktisi adalah 92% yang berada pada kualifikasi “sangat baik”. Hasil presentase tingkat pencapaian hasil uji respon siswa adalah sebagai berikut 95% yang berada pada kualifikasi “sangat baik”.

Pembahasan

Pembahasan hasil kajian dari penelitian pengembangan media mudah memperoleh pengetahuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli mudah pada mata pelajaran organ gerak hewan dan manusia, mata pelajaran alat gerak hewan kelas V SD. Rancang bangun media pembelajaran sederhana *monopoli* yang dihasilkan pada penelitian ini berukuran 4 meter x 4 meter, media yang dihasilkan dicetak menggunakan kertas banner, dan komponen kartu dicetak menggunakan bahan kertas artpaper dengan ukuran 10 cm x 17 cm, pada papan permainan media *monopoli* tersaji gambar-gambar animasi yang dikombinasikan dengan teks dan berbagai warna. Media *monopoli* dikemas dengan wadah *Styrofoam box* berukuran Panjang 50 cm x lebar 35 cm x tinggi 34 cm, dan komponen lain seperti kartu dan uang mainan dibungkus dengan plastic clip, terdapat 2 buah dadu terbuat dari kertas *artpaper* dan uang mainan dengan pecahan sebesar Rp 2.000, 5.000, 10.000, 20.000, 50.000, dan 100.000.

Media pembelajaran sederhana *monopoli* ini layak dikembangkan karena dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses penguasaan. Media pembelajaran *monopoli* subtema organ gerak hewan dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena telah valid dan berkualifikasi sangat baik. Media ini mengemas materi dengan apik pada kartu *smart* yang disertai pula dengan contoh-contoh maupun gambar pendukung yang jelas dan menarik. Selain itu kelayakan media *monopoli* dikarenakan kesesuaian bahan dengan tujuan penguasaan, kesesuaian materi dengan mata pelajaran penguasaan, dan kejelasan materi yang disajikan dalam membuat media *monopoli*. Tujuan pembelajaran menggambarkan dan memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemampuan keinginan (Nugroho et al., 2021; Prabawa et al., 2020). Maka dapat dikatakan bahwa penerapan metode pengenalan yang paling baik apabila semakin baik tingkat kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran maupun tujuan pembelajaran dengan indikator, dalam media ini perumusan tujuan pembelajaran dan indikator disesuaikan dengan KD dari masing-masing muatan yang diintegrasikan, sehingga media dapat membantu siswa memahami materi yang akan dijelaskan (Lailiyah, 2020; Rahmayani et al., 2019).

Hasil uji validitas isi pengembangan media pembelajaran sederhana *monopoli* memperoleh hasil dan sudah dikonversi kedalam pedoman konversi indeks validitas berada pada kategori valid. Validitas isi ahli media, berada pada kategori valid. Selanjutnya validitas isi ahli desain pembelajaran, berada pada kategori valid. Kedalaman materi yang disajikan pada media sesuai dengan KD, dan penggunaan kata sesuai dengan ejaan yang berlaku, penggunaan kata melalui pemaparan Bahasa sangat mempengaruhi jalannya komunikasi antara komunikator dengan komunikan (Adi Prayogo, Budi, Sukarjo, 2017; Rahayu et al., 2022). Bahasa memiliki peran penting dalam pemaparan materi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan optimal (Gunarta, 2019; Oktafiani et al., 2020). Media memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam sistem penguasaan. Kedudukan media dalam proses pembelajaran hamper sejajar dengan metode pembelajaran (Izzaturahma et al., 2021; Lailiyah, 2020). Hal ini dikarenakan strategi yang digunakan dalam metode pembelajaran pada umumnya sesuai dengan media yang dapat diintegrasikan dan disesuaikan dengan kondisi yang muncul di lapangan. Oleh karena itu, jauh lebih tepat untuk menerapkan media monopoli sebagai salah satu bahan tambahan di dalam perangkat pembelajaran, dikarenakan kesesuaian penggunaannya dengan metode pembelajaran kurikulum 2013.

Respon guru kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis pada media penguasaan monopoli mudah pada sub pokok bahasan organ gerak hewan berada pada kualifikasi sangat baik. Dan respon siswa kelas V di SD Negeri 2 Banyuatis media pembelajaran sederhana *monopoli* subtema organ gerak hewan berada pada kualifikasi sangat baik. Kelayakan media dapat dilihat dari aspek tampilan, gambar, dan materi, produk media pembelajaran sederhana *monopoli* memuat gambar-gambar dan komponen permainan dengan bentuk dan warna yang menarik sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa SD sehingga media dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar dan tulisan yang disajikan pada media pembelajaran sederhana *monopoli* dibuat dengan bentuk yang tidak terlalu kecil dan diberi warna-warna yang cerah, sehingga mudah dilihat oleh peserta didik. Pemilihan bentuk, ukuran, dan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa SD dapat membantu siswa dapat mengamati gambar dan membaca tulisan dengan jelas pada media (Peranti et al., 2019; Ulfa et al., 2019b). Semua materi yang terdapat pada muatan pelajaran yang diintegrasikan dapat termuat dalam tiap-tiap kartu.

Kelayakan media *monopoli* didukung pula dengan adanya petunjuk penggunaan yang menjelaskan tata cara penggunaan media dengan Bahasa yang komunikatif (Ardhani et al., 2021; Sasmito et al., 2019). Selain itu ketahanan media setelah penggunaan juga sudah baik, dikarenakan bahan-bahan pembuatan yang dipilih adalah bahan-bahan yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran tematik terpadu, kegiatan lebih ditekankan pada penerapan

konsep belajar sambil melakukan sesuatu, sehingga guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar bagi peserta didik (Budiyono et al., 2020; Khasanah et al., 2018). Dengan demikian media monopoli dirancang untuk menumbuhkan keterlibatan siswa dalam sistem pembelajaran sehingga para siswa mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Penguasaan media dapat membantu siswa menjadi energik dalam belajar jika media dapat digunakan tanpa penundaan dengan menggunakan siswa. Hal ini dapat menciptakan suasana mengenal lingkungan yang menyenangkan bagi siswa (Jannah et al., 2021; Mahesti et al., 2021c). Ekosistem mengenal yang menyenangkan akan membuat siswa terpengaruh dan menguasai rasa.

Implikasi penelitian ini adalah dihasilkan media pembelajaran monopoli mudah subtema organ gerak hewan yang telah menunjukkan hasil yang valid dan memiliki kualifikasi sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan keaktifan partisipasi siswa pada tematik memperoleh pengetahuan materi pokok gerak hewan. Media pembelajaran *monopoli* ini dapat digunakan oleh guru dan siswa. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran *monopoli* sebagai alternative dan sumber belajar untuk membawakan materi kepada siswa agar siswa tertarik dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Bagi siswa media *monopoli* dapat memberikan kesan tersendiri karena media *monopoli* sangat menarik dan berbeda dengan media lainnya dari segi banyaknya aktivitas yang dapat dilakukan. Adanya komponen media *monopoli* seperti papan permainan, kartu pertanyaan, kartu bonus, dan tantangan dapat menarik peserta didik, sehingga para peserta didik antusias dan menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Selain menarik perhatian siswa. Media *monopoli* sebagai perantara dalam metode pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkrit, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih besar tanpa kesulitan memahami materi yang diberikan.

4. SIMPULAN

Peningkatan media pembelajaran monopoli sederhana pada muatan IPA kelas V di SD Negeri 2 Banyuwatis layak untuk digunakan. Penelitian ini berfokus pada konsep bermain sambil belajar pada media *Monopoli*, akan membantu siswa tidak cepat merasa jenuh dalam belajar, karena mereka melakukan aktivitas aktif dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adi Prayogo, Budi , Sukarjo, T. (2017). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 228–234. <https://doi.org/10.15294/JLJ.V6I4.18864>.
- Alifia, V., & Hendriana, B. (2021). Video Animasi yang Dapat Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Masa Pandemi Covid 19 untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 243. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37156>.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Bagus, T., & Khuzaini, N. (2019). Pengembangan Program Microsoft Office Power Point Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1–14. <https://doi.org/http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/7099/>.
- Budiyono, A., Hair, M. A., Wildani, A., & Firdausiyah, F. (2020). Pengaruh Learning Cycle 5E Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (Mokain) Terhadap Penguasaan

- Konsep Peserta Didik SMA. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(2), 22–31. <https://doi.org/10.23971/eds.v8i2.1481>.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.
- Jannah, M., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Paired Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV SD Al-Washliyah 43 Firdaus. *EduGlobal: Jurnal Penelitian*, 01(01), 1–16. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGloba>.
- Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan media monopoli dengan model Hannafin dan Peck mata pelajaran IPS di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 202–211. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20292>.
- Lailiyah. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 1–11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/pgsd/article/view/33521/29990>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021a). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021c). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- Mitra, D., & Purnawarman, P. (2019). Teachers' Perception Related to the Implementation of Curriculum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i1.27564>.
- Nugroho, A. S., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808–817. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.825>.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29261>.

- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.41-48>.
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 8(3), 479–491. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v8i3.28970>.
- Qondias, D., Winarta, & Siswanto. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 145–148. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v3i2.17393>.
- Rahardjo, M. M. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Sebagai Pembentuk Keterampilan Proses Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 148–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p148-159>.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Arief Budiman, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>.
- Rakhmayanti, E., & Subagio, M. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Monopoli Tematik Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri Sumpat Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 2975–2984.
- Ramadania, F., & Aswadi, D. (2020). Blended Learning Dalam Merdeka Belajar Teks Eksposisi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 10–21. <https://doi.org/10.33654/sti.v5i1.1014>.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.
- Sandjaja, S. S., Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2020). Validasi Skala Penilaian Instrumen Perencanaan Karier Menggunakan Andrich Threshold. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(1), 105–117. <https://doi.org/10.30996/persona.v9i1.3310>.
- Sasmito, D. R. P., & Trimulyono, G. (2019). Development of Funginopoly (Fungi Monopoly) Game Media In Fungi Material For 10th Grade Senior High School to Increase Student's Level of Concept Understanding. *BioEdu*, 8(3), 51–60.
- Serevina, V., & Meyputri, C. U. (2021). Development of Blended Learning Based on Website on Fluid Mechanic Material to Improve Student's Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1876(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012070>.
- Setiawan, D. (2017). Pendekatan Saintifik dan Penilaian Auntenik untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 1(2). <https://doi.org/10.24269/ajbe.v1i2.683>.
- Tong, Y., Danovitch, J., Wang, F., Williams, A., & Li, H. (2021). Unsafe to eat? How familiar cartoon characters affect children's learning about potentially harmful foods. *Appetite*, 167. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2021.105649>.
- Udayani, N. K. Ar. T. K., Wibawa, I. M. C., & Rati, N. W. (2021). Development Of E-Comic Learning Media On The Topic Of The Human Digestive System. *Journal of Education Technology*, 5(3), 472–481. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.34732>.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019a). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>.

Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019b). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>.