



PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PEMBELAJARAN IPA PENGGOLONGAN HEWAN DI UPTD SDN 32 BARRU

Muhammad Farid Hamzah^{1*}, Merrisa Monoarfa², Abdul Haling³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: muhammadfaridhamzah@gmail.com

Artikel Info

Received: 29 Desember 2024

Accepted: 11 Januari 2025

Published: 31 Januari 2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, mendesain, dan mengukur tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA di UPTD SD Negeri 32 Barru. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu R&D (Research and Development) dengan desain model pengembangan ADDIE, dengan 5 tahapan: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator materi dan validator media, siswa UPTD SD Negeri 32 Barru yang berjumlah 25 orang, dan 1 orang guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari validasi materi berada pada persentase 100% (sangat baik) dan validasi media berada pada persentase 100% (sangat baik). Hasil uji coba kepraktisan respon siswa kelompok kecil sebanyak 90% (sangat baik), uji siswa kelompok besar 95,6% (sangat baik) dan guru mata pelajaran pada persentase 100% (sangat baik). Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan valid dan praktis.

Kata Kunci: *pengembangan media, permainan monopoli, IPA*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 ayat 1 berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan Merdeka Belajar merespon kebutuhan sistem pendidikan pada era revolusi industri 4.0, dengan ditetapkannya maka Kemendikbud meresmikan kurikulum Merdeka Belajar. Pada prinsipnya tujuan merdeka belajar diterapkan yaitu untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0. Sebelum penerapan kurikulum ini, pemerintah sebenarnya sudah menyiapkan berbagai sarana penunjang khusus infrastruktur pendidikan. Khususnya di bidang informasi dan teknologi terbaru. Tidak hanya itu, namun juga melakukan revolusi pendidikan di seluruh jenjang pendidikan melalui

konsep merdeka belajar secara menyeluruh.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi edukatif antara Guru dan Siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pembelajaran yang muatan materinya berlandaskan sains serta kaitannya dengan proses-proses pemerolehan pendidikan sains. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan khusus. Melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan proses lainnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998:18).

Samatowa (2006:6-7) mengemukakan ada empat alasan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dimasukkan dikurikulum Sekolah Dasar, yaitu : a) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berfaedah bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan dasar teknologi yang sering disebut sebagai tulang punggung pembangunan, b) apabila Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diajarkan secara tepat, maka akan

memberikan kesan berfikir kritis, misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. Dengan demikian anak dihadapkan pada suatu masalah; umpamanya dapat dikemukakan sebagai berikut “Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?” Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal tersebut, c) apabila IPA diajarkan melalui proses percobaan-percobaan yang dapat dilakukan sendiri oleh anak, IPA bukan merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka, d) Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Pendidikan IPA di Sekolah Dasar dihadapkan pada berbagai masalah seperti fasilitas, media dan dana, sehingga dalam penerapannya kurang efektif. Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah faktor media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada para siswanya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran lebih efisien.

Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam proses transformasi informasi saat pembelajaran yang disampaikan melalui seorang pendidik ke peserta didik. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan alat tertentu yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas atau kemudahan belajar (Pakpahan, A. F., 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat,



dapat membantu mengurangi masalah pembelajaran yang terjadi, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dipilih berdasarkan karakteristik peserta belajar, karakteristik mata pelajaran, dan lain sebagainya. Media pembelajaran akan berfungsi optimal jika sesuai dengan sasaran.

Pelajaran IPA memerlukan sebuah media sebagai sasaran pendukung pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli belum tentu tersedia atau bahkan belum digunakan di UPTD SD Negeri 32 Barru, media ini merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dimainkan secara kelompok atau lebih dari satu orang. Adapun konsep pengembangan media ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang masih suka permainan. Menurut Piaget (Mutiah, 2010:138) permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memberikan ruang bagi anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Penelitian pengembangan media monopoli ini didukung oleh penelitian Mahesti, G dan Koeswanti, H.D. (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Hasil penilaian validator ahli media dengan persentase 83% dengan kategori sangat baik. Penilaian validator ahli materi dengan presentase 78% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran monopoli ini dapat diterapkan oleh guru dalam

proses pembelajaran guna membantu siswa dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di UPTD SD Negeri 32 Barru dan hasil survei melalui angket identifikasi kebutuhan siswa penggunaan media dalam proses pembelajar masih sangat terbatas. Kegiatan belajar hanya menggunakan buku pegangan yang bersumber dari Buku Sekolah Elektronik (BSE). Penggunaan media pembelajaran masih minim, hal ini menjadi salah satu faktor hambatan dalam penyampaian pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru terhadap siswanya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka diperlukan media yang dapat membantu guru menyampaikan pesan pada siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Media yang cocok berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar adalah media berbentuk permainan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 di UPTD SD Negeri 32 Barru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* atau sering disebut dengan jenis penelitian dan pengembangan yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu inovasi baru atau penyempurnaan produk yang ada. R&D merupakan penelitian yang dilakukan melalui tahapan untuk mengembangkan dan melakukan validasi untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli IPA materi penggolongan hewan di UPTD SD Negeri 32 Barru.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang telah dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sejak tahun 1990. Sesuai dengan namanya, model ADDIE memiliki lima tahapan yang harus dilaksanakan, antara lain: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran dan memiliki lima tahap yang mudah dipahami.

Penelitian ini berlokasi di UPTD SD Negeri 32 Barru. subjek dalam penelitian ini adalah 2 orang validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran serta siswa UPTD SD Negeri 32 Barru yang berjumlah 25 orang dan guru mata pelajaran. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data kualitatif diperoleh dari hasil *review* ahli media pembelajaran, hasil *review* ahli isi atau materi IPA, hasil *review* uji coba perorangan melalui angket tanggapan. Sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dan angket. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan untuk siswa kelas 4 di UPTD SD Negeri 32 Barru yang dikembangkan dengan model ADDIE dengan menghasilkan tahap-tahap sebagai berikut. Yaitu, Tahap Analisis (*analysis*), Tahap Desain (*design*), Tahap Pengembangan (*development*), Tahap Implementasi (*implementation*), Tahap Evaluasi (*evaluation*). Hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dimaksud dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Mengidentifikasi Karakter Peserta Didik

Pada tahap ini dilakukan dengan cara membagikan lembar angket dengan mengajukan sebanyak delapan pertanyaan pada 25 siswa dengan maksud mengetahui kebutuhan media pembelajaran dan menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Kebutuhan Siswa

No	Aspek Penilaian	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu mengetahui tentang media pembelajaran?	20	5
2	Apakah guru menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA?	10	15
3	Apakah materi penggolongan hewan pada mata pelajaran IPA sulit dipelajari?	18	7

4	Apakah media pembelajaran permainan monopoli penggolongan hewan mampu membantu dalam memahami materi pada mata pelajaran IPA?	25	0
5	Apakah kamu setuju jika dikembangkan media permainan monopoli pembelajaran?	25	0
6	Apakah penting mempelajari materi penggolongan hewan?	25	0
7	Apakah kamu mengetahui tentang materi penggolongan hewan?	19	6
8	Apakah menyenangkan jika pembelajaran menggunakan media permainan monopoli pada mata pelajaran IPA?	25	0
	Jumlah	167	33

Hasil persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data pengembangan identifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan untuk siswa kelas 4 UPTD SD Negeri 32 Barru dengan hasil produk media pembelajaran sebesar 83,5% sehingga produk media pembelajaran ini berada pada kualifikasi sangat dibutuhkan.

Berdasarkan hasil penelitian angket identifikasi kebutuhan peserta didik tabel 1 diperoleh hasil persentase berikut analisis datanya, Persentase

$$= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan datanya maka yang dihitung adalah keseluruhan responden yang menjawab (Ya) dan karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka hasil persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{167}{8 \times 25} \times 100 \% = 83,5\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 83,5% berada pada sangat dibutuhkan. Hasil konversi data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan untuk siswa kelas 4 UPTD SD Negeri 32 Barru.

b. Mengumpulkan sumber-sumber

Pada tahap mengumpulkan sumber-sumber peneliti melakukan mencari buku mengenai mata pelajaran IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan atau mengenai komponen-komponen keterampilan mengajar dan menentukan serta mengkaji pustaka untuk mendukung hasil produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Buku pengajaran panduan untuk guru dan buku keterampilan mengajar lainnya.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini diawali dengan merancang komponen media yang akan digunakan dalam permainan monopoli tersebut. Berikut langkah-langkah penyusunan rancangan media:

a. Tahap pertama, peneliti merancang komponen apa saja yang akan dibutuhkan dalam

permainan media monopoli yang akan dibuat nantinya. Komponen yang akan digunakan dalam media tersebut adalah: Papan monopoli, buku petunjuk penggunaan dan kunci jawaban, dadu, stik poin, kartu pertanyaan, kartu materi, dan pion untuk pemain.

- b. Tahap kedua, setelah menentukan komponen apa saja yang dibutuhkan peneliti memulai membuat desain awal media monopoli tersebut menggunakan aplikasi *Canva*.
- c. Tahap ketiga, menentukan materi yang akan digunakan dalam media monopoli pembelajaran tersebut dengan berpedoman pada RPP yang digunakan di UPTD SD Negeri 32 Barru.
- d. Tahap keempat, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan dengan materi. Gambar yang digunakan pada media ini, sebagian besar peneliti kumpulkan dari aplikasi *Canva*.
- e. Tahap kelima, perancangan papan monopoli pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*.
- f. Tahap keenam, perancangan buku petunjuk penggunaan dan kunci jawaban, kartu pertanyaan, dan kartu materi menggunakan aplikasi *Canva*.
- g. Tahap ketujuh, mencari dadu dan pion untuk pemain.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dirancang kemudian direalisasikan dan dilakukan validasi oleh ahli desain/media dan ahli isi/materi berdasarkan

penilaian angket yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran tersebut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah perancangan media, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan media. Adapun langkah-langkah pengembangan media adalah sebagai berikut:

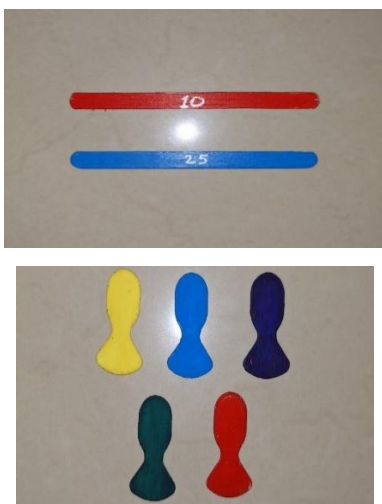
- 1) Pembuatan desain papan permainan monopoli menggunakan aplikasi *Canva* yang berukuran 40×40cm. Setelah desain selesai, selanjutnya peneliti mencetak desain papan tersebut menggunakan kertas *art paper*.
- 2) Pembuatan desain buku petunjuk penggunaan dan kunci jawaban menggunakan aplikasi *Canva*. Buku petunjuk penggunaan dan kunci jawaban berukuran A5 dan dicetak menggunakan kertas *art paper*.
- 3) Pembuatan desain kartu soal, materi, dan bonus poin menggunakan aplikasi *Canva*. Kartu yang didesain berukuran 6×8cm dengan jumlah masing-masing 26 lembar untuk kartu soal, 10 lembar untuk kartu materi, 10 lembar untuk kartu bonus poin, dan dicetak menggunakan kertas *art paper*.
- 4) Menyiapkan, mewarnai, dan menuliskan nilai poin pada setiap stik es krim. Stik poin terdiri dari dua jenis, yaitu stik dengan warna dasar merah dituliskan 10 poin dan stik dengan warna dasar biru dituliskan 25 poin.
- 5) Memotong kartu pertanyaan, materi dan bonus poin sesuai ukuran.
- 6) Menyiapkan dadu dan 5 pion untuk pemain.

Proses desain media dan pembuatan perlengkapan untuk media membutuhkan waktu

sekitar 1 bulan. Penggunaan dan pemilihan bahan media dirancang agar media awet, dan mudah untuk dibawa oleh pengguna.



Gambar 1. Tampilan Papan Monopoli dan Dadu



Gambar 2. Tampilan Pion dan Stik Poin



Gambar 3. Tampilan Kartu Pertanyaan & Buku Panduan Penggunaan Media

b. Validasi Ahli Media

Ahli media pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini adalah Bapak Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd. yang merupakan dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Produk pengembangan yang diserahkan pada hari Jumat dan tanggal 14 Juni 2024 kepada ahli media pembelajaran adalah produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan angket penilaian. Adapun skala yang digunakan yaitu pilihan 1-5.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Jenis bahan yang digunakan	5
2	Tampilan dan daya tarik bentuk media	5
3	Keamanan dan keawetan bahan yang digunakan	5
4	Komposisi warna, gambar dan tulisan	5
5	Daya tarik warna pada media	5
6	Kesesuaian media monopoli dengan karakteristik siswa kelas 4	5
7	Kepraktisan media	5
8	Kemudahan pemakaian media	5
9	Kejelasan petunjuk penggunaan	5
10	Kejelasan gambar	5
11	Ketepatan pemilihan jenis huruf	5
12	Kesesuaian ukuran huruf	5
13	Kejelasan tulisan dalam permainan	5
	Jumlah	65

Hasil *review* dan penilaian/tanggapan ahli media pembelajaran berbasis permainan monopoli tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi sangat baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli media yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sehingga pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Hasil penilaian dari ahli media maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

Persentase

$$= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Maka hasil persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{65}{13 \times 5} \times 100 \% = 100\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada mata pelajaran IPA pokok bahasan penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan sudah bisa diuji cobakan.

c. Validasi Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah Ibu Hj. Hatijah, S.Pd. yang merupakan guru UPTD SD Negeri 32 Barru.

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli dan angket penilaian. Adapun skala yang digunakan yaitu pilihan 1-5.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Isi atau Materi terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar saat ini	5
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
3	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	5
4	Kejelasan isi materi	5
5	Kemudahan Bahasa yang digunakan	5
6	Daya tarik materi yang disajikan dalam media monopoli pembelajaran	5
7	Daya tarik penggunaan media monopoli pembelajaran	5
	Jumlah	35

Hasil *review* dan penilaian/tanggapan ahli isi atau materi media pembelajaran berbasis permainan monopoli tersebut tidak perlu direvisi karena berada

pada kualifikasi sangat baik.

Hasil penilaian dari ahli media sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Maka hasil persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{35}{7 \times 5} \times 100 \% = 100\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan sudah bisa diuji cobakan.

d. Uji Coba Produk

Uji *beta* dilakukan melalui 2 tahap yakni dengan mengujikan media pembelajaran berbasis permainan monopoli kepada 5 siswa sebagai uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada 20 siswa di UPTD SD Negeri 32 Barru, hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan/respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

1) Uji coba kelompok kecil

Setelah produk pengembangan yang telah divalidasi berdasarkan penilaian dan komentar ahli media dan ahli isi atau materi selanjutnya

media pembelajaran berbasis permainan monopoli diuji coba kelompok kecil yang diambil dengan metode sampel acak atau *random sampling* yang dimulai pada hari Jumat dan tanggal 21 Juni 2024 kepada 5 orang siswa melalui instrumen penelitian.

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan oleh 5 orang siswa.

Tabel 4. Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Apakah media monopoli ini menarik?	5
2	Apakah warna yang digunakan pada media monopoli ini sudah sesuai?	4
3	Apakah gambar yang digunakan dalam media monopoli ini menarik?	4
4	Apakah kamu mudah dalam menggunakan media monopoli ini?	4
5	Apakah materi yang digunakan pada media monopoli ini sudah sesuai dengan yang kamu pelajari?	5
6	Apakah kamu tertarik dengan materi yang ada di dalam media monopoli ini?	5
7	Apakah kamu memahami materi yang ada di media monopoli ini?	5
8	Apakah penggunaan bahasa pada media monopoli ini mudah dipahami	4
Jumlah		36

Berdasarkan hasil penelitian dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Maka hasil persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{36}{8 \times 5} \times 100 \% = 90\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat capaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

2) Uji coba kelompok besar

Selanjutnya media pembelajaran berbasis permainan monopoli diuji coba kelompok besar kepada 20 orang siswa melalui instrumen penelitian. Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dimulai pada hari Jumat dan tanggal 21 Juni 2024 kepada 20 orang siswa melalui instrumen penelitian.

Tabel 5. Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Apakah media monopoli ini menarik?	20
2	Apakah warna yang digunakan pada media monopoli ini sudah sesuai?	19
3	Apakah gambar yang digunakan dalam media monopoli ini menarik?	18
4	Apakah kamu mudah dalam menggunakan media monopoli ini?	20
5	Apakah materi yang digunakan pada media monopoli ini sudah sesuai dengan yang kamu pelajari?	19

6	Apakah kamu tertarik dengan materi yang ada di dalam media monopoli ini?	20
7	Apakah kamu memahami materi yang ada di media monopoli ini?	19
8	Apakah penggunaan bahasa pada media monopoli ini mudah dipahami	18
Jumlah		153

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Maka hasil persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{153}{8 \times 20} \times 100 \% = 95,6\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat capaian 95,6% berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

e. Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran pada tanggal 21 Juni 2024. Berikut sajian data yang diperoleh dari tanggapan guru Bapak Muhammad Risya, S.Pd.

Tabel 6. Angket Penilaian dan Tanggapan Guru Mata Pelajaran IPA terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar saat ini	5
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
3	Kesesuaian materi dengan gambar yang disajikan	5
4	Kejelasan isi materi	5
5	Kemudahan Bahasa yang digunakan	5
6	Daya tarik materi yang disajikan dalam media monopoli pembelajaran	5
7	Daya tarik penggunaan media monopoli pembelajaran	5
	Jumlah	35

Hasil *review* dan penilaian/tanggapan guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi sangat baik.

Hasil penilaian dari tanggapan guru mata pelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \%$$

Maka hasil persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{35}{7 \times 5} \times 100 \% = 100 \%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100%, berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran IPA

materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan tahapan daur hidup hewan ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini merupakan penerapan dari media yang telah dikembangkan dan telah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media tersebut kemudian diuji cobakan pada siswa dengan kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa kelas IV UPTD SD Negeri 32 Barru, 20 siswa untuk kelompok besar, dan penilaian respon tanggapan guru mata pelajaran IPA.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Evaluasi merupakan kegiatan dari implementasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat respon atau tanggapan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Adapun hasil penilaian kepraktisan dari uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai persentase 90% berada pada kualifikasi sangat baik dan pada hasil uji coba kelompok besar mendapatkan nilai 95,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Kemudian hasil penilaian dari tanggapan guru mata pelajaran mendapatkan nilai persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, sehingga produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Peneliti mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis permainan monopoli

pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan penggolongan makanan dan daur hidupnya, untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Menurut hasil pengumpulan data awal yang dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan serta pembagian angket identifikasi kebutuhan peserta didik, perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran bagi siswa. Melalui media yang dikembangkan ini, diharapkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi. Dalam pembelajaran diperlukan suatu media belajar atau sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting di dalam proses pembelajaran karena media merupakan suatu alat penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan guru agar siswa mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan (Andriyani, dkk., 2020).

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dikembangkan dengan tujuan untuk menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa. Selain tujuan tersebut, penelitian pengembangan ini juga bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan produk pada pengembangan kali ini menggunakan metode angket. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan siswa kelas 4 UPTD SD Negeri 32 Barru.

Uji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap untuk dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa tahap yang dilakukan untuk uji kelayakan pada produk ini adalah sebagai berikut: 1) uji validasi ahli desain dan media, 2) uji validasi ahli isi atau materi, 3) uji coba kelompok kecil, 4) uji coba kelompok besar dan 5) penilaian atau tanggapan guru mata pelajaran.

Pada tahap pertama, yaitu uji validasi ahli isi atau materi berdasarkan hasil pada penilaian media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini berada pada kualifikasi “Sangat Baik” sehingga tidak perlu direvisi, ahli materi sudah menyetujui materi yang terkandung didalam media tersebut, tanpa diberikan penilaian lagi dan sudah layak untuk dilakukan uji coba.

Setelah melakukan uji validasi ahli isi atau materi, selanjutnya dilakukan uji validasi ahli media. Pada hasil penilaian/tanggapan ahli media tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi “Sangat Baik”, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli media yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sehingga pengembangan dihasilkan lebih baik. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu pada bagian tengah desain papan permainan monopoli tersebut sangat kosong sehingga disarankan memberikan tambahan desain tiga kotak untuk penempatan kartu soal, kartu materi dan kartu bonus soal. Setelah melakukan perubahan sesuai dengan saran dan catatan yang diberikan oleh ahli media, media pembelajaran berbasis permainan monopoli tersebut sudah layak digunakan dan dilakukan uji coba.

Setelah melakukan validasi ahli media dan ahli isi atau materi, selanjutnya dilakukan uji coba



kelompok kecil. Pada uji coba kelompok kecil, subjek yang diteliti adalah siswa kelas 4 UPTD SD Negeri 32 Barru. Siswa yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 5 orang siswa yang diambil dengan metode sampel acak atau random sampling. Pada tahap uji coba kelompok kecil, media pembelajaran berbasis permainan monopoli mendapatkan nilai persentase 90% dan jika dikonversi dengan tabel konversi berada pada kualifikasi “Sangat Baik”.

Setelah tahapan uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar siswa yang menjadi subjek penelitian sebanyak 20 orang siswa. Hasil dari uji coba kelompok besar mendapatkan nilai persentase 95,6% dan berada pada kualifikasi “Sangat Baik”. Siswa sangat tertarik dan senang terhadap media tersebut. Antusias siswa memainkan media tersebut sangat tinggi, dan merubah suasana kelas yang sebelumnya pasif menjadi sangat aktif. Hal ini terlihat dari komentar-komentar siswa ketika menjawab soal yang ada di dalam permainan tersebut dan berlomba-lomba dalam mengumpulkan poin dengan berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media pembelajaran berbasis permainan monopoli tersebut dengan benar. Siswa yang memperoleh skor tertinggi dalam 2 kali putaran mendapatkan reward, berupa alat tulis dan snack untuk siswa yang telah berpartisipasi bermain sambil belajar. Seperti yang dikemukakan Asri Budiningsih (2003) pemberian reward atau umpan balik kepada anak sangat penting karena berfungsi sebagai simbol penghargaan terhadap keberhasilan dalam memecahkan masalah yang

dihadapi. Dengan adanya penghargaan tersebut, anak lebih bersemangat lagi dan lebih percaya diri lagi.

Dalam uji kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan kemudian diberikan penilaian oleh guru mata pelajaran dan memperoleh hasil yang berada pada kualifikasi “Sangat Baik”, dan tidak diberikan penilaian atau catatan tambahan.

Setelah melalui tahap uji coba validitas dan kepraktisan dan tercapainya media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang valid dan praktis maka produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tercapainya media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang valid dan praktis, dapat dijadikan referensi tambahan dalam membantu proses belajar mengajar dikelas sehingga memberikan respon baik bagi peserta didik maupun guru dikelas.

Adapun beberapa kelebihan yang dimiliki media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dikembangkan, yaitu: 1) Memberi alternatif/sarana baru bagi para siswa dalam kegiatan pembelajaran. 2) Memudahkan siswa dalam memahami materi IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan daur hidup. 3) Membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. 4) Gambar pada media ini dapat menarik perhatian siswa. 5) Meningkatkan motivasi belajar. 6) Media mudah dibawa kemana saja, karena tidak memakan banyak tempat dan berat yang sangat ringan.

Selain memiliki kelebihan media ini juga memiliki kekurangan, diantaranya: 1) Media ini

hanya dapat digunakan untuk pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan daur hidup. 2) Media hanya bersifat visual

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut.

- 1) Gambaran hasil tingkat analisis kebutuhan yang diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa kelas 4 UPTD SD Negeri 32 Barru diperoleh pada kualifikasi sangat dibutuhkan, sehingga dari hasil identifikasi kebutuhan peneliti merancang dan mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan monopoli.
- 2) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang didesain menggunakan aplikasi *Canva*. Komponen produk terdiri dari papan monopoli, buku petunjuk penggunaan dan kunci jawaban, dadu, stik poin, kartu pertanyaan, kartu materi, dan pion untuk pemain. Pada papan monopoli terdiri dari 3 jenis kotak yaitu, kotak soal, kotak materi, dan kotak bonus. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini mencakup materi penggolongan hewan berdasarkan makanan dan daur hidupnya yang disusun semenarik mungkin untuk memberikan pemahaman lebih detail kepada peserta didik.
- 3) Hasil pengembangan pada tahap validasi media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu valid dengan mengacu pada

hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi, dan ahli isi atau materi berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini menunjukkan hasil yang valid. Kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan monopoli bisa dilihat dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik, dan hasil tanggapan guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik juga. Maka media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

REFERENSI

- Abdullah. (1998). *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., dan Sumardani, D. (2020). Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Risenologi: jurnal sains, teknologi, sosial, pendidikan, dan bahasa*, 5(1),20-25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2022.51.60>
- Asri Budiningsih, C. (2003). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. 2021. 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.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko dan Agung, A. I. 2022. Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidik. Tek. Elektro* 11, 195–202.



Muti'ah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Lli, L., Purba, M., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin., Iskandar, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas