

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MONOPOLI BERBASIS PERMAINAN EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ibtisamah Khoirunnisa¹, Arwin²
1,2PGSD FIP Universitas Negeri Padang
ibtisamahkhoirunnisa20@gmail.com¹, arwinrasyid62@gmail.com

ABSTRACT

This development research is motivated by the reality found in the field where teachers have difficulty in creating learning media, teachers also often experience network disruptions when accessing learning media on the internet, students are often saturated in the learning process, students who prefer to play rather than learn, students are less active in learning because of the lack of variety of learning media and students find it difficult to understand IPAS learning. Many understanding theories are like historical material. This study aims to develop monopoly board media based on educational games in science learning in grade IV elementary school that is valid and practical. The type of research used is development (R&D) with the ADDIE model. The results of research on the development of monopoly board media based on educational games in IPAS learning in grade IV elementary school are valid and practical. The type of research used is development (R&D) with the ADDIE model. The results of this monopoly board media development research obtained validation results from three validators, namely aspects of media, material and language with an average percentage of 93.31% with valid categories. The results of the teacher response questionnaire in the research school showed that monopoly board media was very practical with an average percentage of 87.51% and the student response questionnaire showed that monopoly board media was very practical with an average percentage of 92.34%. Thus, it can be concluded that the educational game-based monopoly board media in IPAS learning in grade IV elementary school has been declared valid and very practical for use in learning.

Keywords: Learning Media, Monopoly Board Based Educational Game, IPAS Learning

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kenyataan yang ditemukan di lapangan yang mana guru kesulitan dalam mengkreasikan media pembelajaran, guru juga sering mengalami gangguan jaringan saat mengakses media pembelajaran di *internet*, peserta didik sering jenuh dalam proses pembelajaran, peserta didik yang lebih suka bermain daripada belajar, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran dan peserta didik sulit memahami pembelajaran IPAS yang banyak pemahaman teori seperti materi sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan monopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan media papan monopoli ini memperoleh hasil validasi dari tiga validator yaitu aspek media, materi dan Bahasa dengan rata-rata presentase 93,31% dengan kategori valid. Hasil angket respon guru di sekolah penelitian menunjukkan bahwa media papan monopoli

sudah sangat praktis dengan rata-rata presentase 87,51% dan angket respon siswa menunjukkan media papan monopoli sudah sangat praktis dengan rata-rata presentase 92,34%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media papan monopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD telah dinyatakan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Media Papan Monopoli Berbasis Permainan Edukasi, Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah wahana dalam meningkatkan kualitas sumber daya dimasa mendatang. Untuk mencapai kualitas Pendidikan yang sesuai dengan tujuan nasional maka yang harus dikembangkan salah satunya adalah kurikulum (Anis Aprianti, 2023). Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengacu kepada minat dan bakat peserta didik, untuk itu diperlukan media pembelajaran untuk menunjang minat dan bakat peserta didik.

Media Pembelajaran adalah wahana untuk menyalurkan pesan materi Pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah menerima Pelajaran (Amalia, 2020). Media Pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar lebih bervariasi dan tidak benrbentuk kata atau tulisan saja, dengan penggunaan media yang tepat akan mengatasi sifat pasif peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat mengatasi sifat pasif adalah dengan menggunakan media visual.

Media visual adalah media yang dapat menampilkan gambar

dengan beberapa unsur seperti garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Salah satu media yang berjenis visual adalah media papan monopoli.

Media papan monopoli merupakan sebuah media yang berupa permainan yang menggunakan papan dengan petak-petak di mana setiap pemain memiliki kesempatan untuk membeli properti sesuai dengan harga yang tertera. Permainan monopoli juga melibatkan jual beli aset, di mana setiap pemain berlomba-lomba mengumpulkan aset untuk memenangkan permainan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan (Helena May Sela, 2023). Media papan monopoli juga menampilkan materi pembelajaran secara lengkap pada kartu asset dan menampilkan gambar yang sesuai dengan materi di papan permainan. Media papan monopoli juga dapat membantu peserta didik dalam mengenal bentuk, jumlah dan nominal uang.

Kelebihan media papan monopoli berbasis permainan edukasi ini adalah penggunaan media papan monopoli mampu membangkitkan rasa senang dan antusias peserta

didik, penggunaan media papan monopoli dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Cindy Masnarati (2020) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan media papan monopoli pada pembelajaran IPS di sekolah dasar mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, tetapi guru juga harus memiliki kreativitas dalam mengembangkan media papan monopoli ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 11 Gadut, SD Negeri 07 Belakang Balok dan SD Negeri 08 Campago Ipuh, ditemukan bahwa guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan video pembelajaran yang ada pada situs *youtube* dan beberapa kali menggunakan media permainan interaktif seperti, *woldwall*, *qwzziz*, *crssworld* dan *peardeck*. Namun guru sering mengalami gangguan jaringan yang mengakibatkan *loading* yang lama pada saat mengakses situs tersebut. Guru juga mengalami kesulitan dan membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media seperti video pembelajaran dan *power point*, terkadang guru hanya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik merasa jenuh dan perhatiannya mudah teralihkan dengan gangguan temannya, seperti teman yang mengajak bercerita dan bermain, peserta didik juga lebih

senang bermain dari pada belajar, peserta didik sering merasa bosan saat pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS dengan materi Sejarah. Berdasarkan permasalahan diatas maka sekolah tersebut membutuhkan pembaharuan dalam penggunaan media pembelajaran.

Maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah pengembangan media papan monopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid? (2) Bagaimanakah pengembangan media papan monopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang praktis?

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media papan monopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki beberapa tahap yaitu analisis (*analysis*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Chindy Pebrian, 2022).

Subjek uji coba pada penelitian yang dilakukan adalah tiga sekolah yaitu SD Negeri 11 Gadut sebanyak 18 peserta didik, SD Negeri 07 Belakang Balok sebanyak 20 peserta didik dan SD Negeri 08 Campago Ipuh sebanyak 22 peserta didik. Pelaksanaan penelitian dilakukan

pada senin tanggal 22 April 2024 sampai hari senin tanggal 2 Mei 2024.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang diambil dari hasil validasi media papan monopoli yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. selanjutnya melalui angket respon guru dan respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistic deskriptif yang diperoleh melalui hasil validasi dan praktikalisasi media papan monopoli (Harun, 2020).

Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada masing-masing komponen, antara lain:

a. Analisis Data Validitas

Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran akan dianalisis menggunakan skala likert dari Ridwan dan sumarto (2015 : 21). Menggunakan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator yang diukur (Ariani, 2022).

Tabel 1 : Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (2015)

Berdasarkan skor yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari

Purwanto 2013 dalam Ariani (2022), yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase data angket

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

Selanjutnya untuk mengukur perhitungan nilai akhir hasil validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto 2019 dalam Ariani(2022) sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah nilai dari tiap validator

n = Jumlah validator

Selanjutnya hasil dari presentase validasi tersebut dapat dikelompokan dalam kriteria skor menurut skala likert untuk melihat kriteria penetapan Tingkat kevalidan media seperti berikut ini :

Tabel 2 : Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
81, 26 % – 100,00 %	Valid
62, 51 % – 81, 25 %	Cukup Valid
43, 76 % – 62, 50 %	Kurang Valid

25, 00 % – 43, 75 %	Tidak Valid
---------------------	-------------

Modifikasi Fauda 2015 dalam Zainil (2022)

b. Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas berguna untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan respon peserta didik. Data tersebut terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam table berikut :

Tabel 3 : Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Modifikasi dari Arikunto 2014 dalam Zainil (2022)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan rumus dari Purwanto 2013 dalam Zainil (2022) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari
 R = Skor mentah yang diperoleh
 SM = Skor maksimum

Kategori Prkatikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4 : Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Interval	Kategori
----------	----------

86% - 100%	Sangat Praktis
76 % - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

Modifikasi dari Purwanto 2013 dalam Ariani (2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan media papab mobopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu :

a. Analysis

Pada tahap ini, dilakukan analisis terkait kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi dalam proses pembelajaran melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan masalah yang ditemukan bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum Merdeka tetapi penggunaan media dalam pembelajaran belum terlaksana secara maksimal, hal ini disebabkan oleh penggunaan media interaktif yang sering mengalami gangguan jaringan, guru juga sedikit kesulitan didalam membuat media seperti video pembelajaran dan *power point*, terkadang guru hanya menggunakan metode ceramah saat proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran dan kurang memahami pelajaran terutama pada pembelajaran IPAS dikarenakan banyak materi teori terutama pada materi Sejarah, peserta didik yang lebih suka

bermain dari pada belajara dan perhatian peserta didik yang mudah teralihkan dengan gangguan temannya.

Bahasa	93,75%	Valid
Rata-rata	93,31%	Valid

b. Design

Pada tahap ini, dilakukan membuat rancangan produk yang dikembangkan, dimulai dari merancang tujuan pembelajaran, merancang scenario pembelajaran dalam media papan monopoli, merancang desain media papan monopoli, merancang isi materi pembelajaran serta merancang instrumen penilaian untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media papan monopoli.

c. Development

Pada tahap ini media yang sudah dirancang direalisasikan sesuai dengan desain produk. Setelah pembuatan produk selesai, dilakukan tahap validasi dimulai dari ahli media, dilanjut oleh ahli materi dan terakhir divalidasi oleh ahli Bahasa. hasil validasi dari ketiga validator tersebut mendapat rata-rata presentase 93,31% yang artinya media papan monopoli sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5 : Hasil Analisis Validitas Media Papan Monopoli

Aspek Validitas	Presentase	Ket
Media	96,16%	Valid
Materi	90,00%	Valid

d. Implementation

Pada tahap ini, dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media papan monopoli bersama peserta didik dan guru kelas sebagai pengamat untuk melihat kepraktisan dari media papan monopoli.

e. Evaluation

Tahap ini dilakukan evaluasi untuk melihat berhasil atau tidaknya media yang dikembambangkan melalui hasi pengamatan guru kelas dan respon peserta didik.

Hasil pengamatan dari setiap guru kelas dari masing-masing sekolah penelitan mendapat hasil yang sangat praktis dengan rata-rata presentase 87,51%. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik mendapat kategori sangat praktis dengan rata-rata presentase 92,34% yang menandakan media papan monopoli sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

Tabel 6 : Hasil Analisis Praktikalitas Penilaian Guru Kelas

No	Nama Sekolah	Presentase
1	SD N 11 Gadut	81,74%

2	SD N 07 Belakang Balok	92,31%
3	SD N 08 Campago Ipuh	88,47%
Rata-rata		87,51%

Tabel 7 : Hasil Analisis Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Nama Sekolah	Presentase
1	SD N 11 Gadut	93,16%
2	SD N 07 Belakang Balok	92,21%
3	SD N 08 Campago Ipuh	91,65%
Rata-rata		92,34%

D. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Proses pengembangan media papan monopoli berbasis permainan edukasi dalam pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan peneliti. Dimana proses awal pengembangan yakni pembuatan media papan monopoli, kemudiam dilakukan validasi oleh ketiga ahli, yaitu validator media Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, validator materi Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd dan validator bahasa Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd
2. Pengembangan media papan monopoli merujuk pada model ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid. Hal ini

didapat dari hasil validasi yang memperoleh rata-rata 93,31% dengan kategori “valid”. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa media papan monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran.

3. Pengembangan media papan monopoli menghasilkan hasil yang sangat praktis pada penggunaannya dalam pembelajaran. Hal ini didapat dari hasil respon guru yang menunjukkan rata-rata presentase 87,51% dan dari hasil respon peserta didik menunjukan rata-rata presentase 92,34% dengan kategori “sangat praktis”. Hal ini memberikan gambaran bahwa media papan monopoli yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan membantu dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen*. Banda Aceh: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY.
- Anis Aprianti, S. T. (2023). Kebijakan Pendidikan : Dampak Kebijakan Perubahan Kurikulum Pendidikan Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*.
- Ariani, A. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga dengan Akar Pangkat Tiga Berbasis Macromedia Flash 8 di kelas V SDN 16 Ulakan Tapakis. *Journal of Basic Education Studies / Vol 5 No 2, 1075-*

- 1076.
- Chindy Pebrian, M. Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.
- Harun, G. j. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Adobe Flash CS6 pada Tema 9 Benda-benda di Sekitar Kita untuk Siswa kelas V SD*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Helena May Sela., M. O. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*.
- Masnarati, C. (2020). Penerapan Permainan Monopoli dengan Pembelajaran IPS pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*.