

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Khairunisa¹, Misbah²

¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹khairunisaniisa85@gmail.com

²misbah.smi@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

Low interest in learning is due to the lack of media that can facilitate children's learning. Media that attracts attention and can increase students' interest in learning is needed. This research aims to develop monopoly learning media to increase the learning interest of science students in V grade of elementary school. This type of research uses research and development using the ADDIE research model which consists of stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The validity test was carried out by 92% percentage material experts, 94% percentage media experts, and 90% percentage linguists. In addition to the assessment of 3 experts to find out the feasibility and practicality, it is also obtained from the assessment of teachers and students. The assessment of teacher response was 92% and the average student response was 94%. It can be concluded that monopoly learning media is declared valid and suitable for use in the learning process. The effectiveness test of monopoly media was taken from a questionnaire of student learning interests with a percentage result of 92%. Therefore, it can be stated that monopoly learning media is effectively used in the learning process.

Keywords: monopoly, interest in learning, natural and social sciences

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar karena kurangnya media yang dapat memfasilitasi anak belajar. Diperlukan media yang menarik perhatian dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa IPAS kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini memakai penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari tahap yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Uji kevalidan dilakukan oleh ahli materi presentase 92%, ahli media presentase 94%, dan ahli bahasa presentase 90%. Selain penilaian 3 ahli untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan juga di dapat dari penilaian guru serta siswa. Penilaian respon guru presentase 92% dan respon siswa presentase rata-rata 94%. Dapat disimpulkan media pembelajaran monopoli dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji keefektifan media monopoli diambil dari angket minat belajar siswa dengan hasil presentase 92%. Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran monopoli efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: monopoli, minat belajar, ilmu pengetahuan alam dan sosial

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang universal dalam kehidupan manusia (Fuadi, 2021). Artinya dimanapun tempatnya, kapanpun waktunya terdapat proses pendidikan. Karena kita membutuhkan itu, maka tidak bisa terlepas dari pendidikan untuk kita bisa menjelajahi dunia ini. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Landasan hukum penyelenggaraan pendidikan di Indonesia adalah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini juga menjadi landasan pengembangan kurikulum dan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Seiring perkembangan zaman, kurikulum terus mengalami perubahan agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Perkembangan kurikulum saat ini adalah kurikulum merdeka. Keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi

nomor 262 tahun 2022 tentang Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran menyebutkan implementasi kurikulum merdeka di mulai pada tahun 2022. Saat ini, kita sebagai masyarakat semakin sadar terkait peran pendidikan, menjadi peranan penting dalam kemajuan manusia.

Media pembelajaran ialah alat bantu yang dipakai untuk mengajar guru (Sapriyah, 2019). Ada banyak model untuk alat bantu mengajar guru baik itu visual maupun audio. Visual seperti gambar atau objek-objek yang dapat mengkonkretkan pembelajaran agar terciptanya minat belajar yang meningkat.

Minat belajar ialah keinginan akan ketertarikan kita pada suatu pekerjaan termasuk belajar (Siregar dkk., 2022). Ketertarikan itu terlihat dan dibuktikan ketika adanya proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas. Dari proses pembelajaran yang menyenangkan akan terciptanya meningkatnya minat belajar, salah satu caranya dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Hasil observasi dan wawancara pada salah-satu guru di SDN Pasir Sari 01 diperoleh hasil sebagai

berikut: Pertama, pada SDN Pasir Sari 01 menerapkan kurikulum merdeka. Dimana terdiri dari kelas 1 dan 6 sudah memakai kurikulum merdeka. Kedua, secara umum guru sudah memakai media pembelajaran seperti buku ajar yang disediakan pemerintah, kemudian memakai proyektor untuk menampilkan video ataupun gambar. Namun, masih jarang guru yang memakai media pembelajaran berbasis permainan. Ketiga, siswa kelas V masih perlu media yang dapat menambah minat belajar siswa pada pelajaran IPAS karena terlihat saat observasi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran belum antusias dan kurang aktif dalam berdiskusi. Sehingga diharapkan mampu terjadinya peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan. Kemudian guru kelas masih memakai metode ceramah saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti memutuskan untuk memilih SDN Pasir Sari 01 sebagai lokasi penelitian. Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Khususnya pada mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka, yang nantinya berharap dapat menjadi contoh yang bisa diterapkan pada sekolah lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa IPAS Kelas V Sekolah Dasar*".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Borg and Gall menyatakan bahwa jenis penelitian Research and Development/R&D adalah metode/proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2023).

Menurut (Alfaried dkk., 2022) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk untuk diuji keefektifan. Penelitian pengembangan akan menguji suatu produk dengan mempertimbangkan apakah produk tersebut efektif dan efisien digunakan dalam suatu pembelajaran dan apakah produk tersebut lebih baik dari produk sebelumnya. Tentu untuk

mengetahui apakah efektif atau tidaknya produk tersebut harus di validasi terlebih dahulu.

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Alasan pemilihan model ADDIE dikarenakan model ini praktis dan mudah digunakan juga mudah dikembangkan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dalam kesulitan belajar dan minat belajar yang kurang. Sehingga kedepannya model ADDIE ini mudah untuk diterapkan dan di dalamnya terdapat validasi produk sehingga akan diketahui kevalidasian produk tersebut dengan validasi beberapa ahli.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pasir Sari 01 yang beralamat di KP. Tegal Gede, Pasir Sari, Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan sekolah didasari atas sekolah yang menjadi tempat kegiatan praktik pengalaman lapangan 1 kemudian ditemukan masalah pada sekolah ini, lalu masalah itu menjadi dasar adanya penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Va SDN Pasir Sari 01. Dengan melibatkan validator ahli media, materi

dan bahasa. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Instrument yang digunakan ialah angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa serta angket minat belajar.

Angket validasi ahli diberikan kepada para ahli media, materi dan bahasa. Menggunakan skala likert 1-5 kemudian presentase rata-rata dihitung menggunakan rumus (Sugiyono., 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum \chi_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi ke validan

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum \chi_i$ = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.11 Kriteria Nilai Kevalidan

Interval	Kriteria
81%–100%	Sangat Valid
61%–80%	Valid
41%–60%	Cukup Valid
21%–40%	Kurang Valid
0%–20%	Tidak Valid

Sumber: (Gulo & Harefa, 2022)

Media akan mendapat nilai valid jika dapat kriteria sangat valid atau valid dari validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Angket respn guru dan siswa diberikan kepada 1 guru dan 30 siswa kelas Va untuk mengukur kemenarikan dan kepraktisan media monopoli, angket ini menggunakan skala 1-5 kemudian presentase rata-rata dihitung menggunakan rumus (Sugiyono., 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi ke validan

$\sum \chi$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum \chi_i$ = Jumlah skor maksimum

Tabel 3.15 Interpretasi Respon Guru dan Siswa

Interval	Kriteria
84%–100%	Sangat Baik
68%–84%	Baik
52%–68%	Cukup
36%–52%	Kurang
20%–36%	Sangat Kurang

Sumber : (Pane dkk., 2023)

Pengembangan media monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa jika mencapai kriteria baik dan sangat baik.

Selanjutnya lembar angket minat belajar dibagikan ke 30 siswa kelas Va SDN Pasir sari 01 untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk media monopoli dihasilkan dengan perhitungan (Sugiyono., 2023) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \chi}{\sum \chi_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi ke validan

$\sum \chi$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum \chi_i$ = Jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan menggunakan rumus sigma diatas kemudian dikonversikan ke dalam tabel nilai kategori dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Nilai Keefektifan Media

Interval	Kriteria
90%–100%	Sangat Efektif
80%–89%	Efektif
65%–79%	Cukup Efektif
55%–64%	Kurang Efektif
0%–54%	Tidak Efektif

Sumber : (Fitra & Maksum, 2021)

Pengembangan media monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa jika mencapai kriteria sangat efektif dan efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Produk dari penelitian ini berupa media pembelajaran monopoli yang telah memenuhi kriteria valid pada pembelajaran IPAS materi warisan budaya.

Hasil observasi dan wawancara pada salah-satu guru di SDN Pasir Sari 01 diperoleh hasil sebagai berikut: Pertama, pada SDN Pasir Sari 01 menerapkan kurikulum merdeka. Dimana terdiri dari kelas 1 dan 6 sudah memakai kurikulum merdeka. Kedua, secara umum guru sudah memakai media pembelajaran seperti buku ajar yang disediakan pemerintah, kemudian memakai proyektor untuk menampilkan video ataupun gambar. Namun, masih jarang guru yang memakai media

pembelajaran berbasis permainan. Ketiga, siswa kelas V masih perlu media yang dapat menambah minat belajar siswa pada pelajaran IPAS karena terlihat saat observasi antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran belum antusias dan kurang aktif dalam berdiskusi. Sehingga diharapkan mampu terjadinya peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis permainan. Kemudian guru kelas masih memakai metode ceramah saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran khususnya mata Pelajaran IPAS dikelas V. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Setelah mendapat informasi terkait permasalahan yang terjadi peneliti merancang dan mengembangkan sebuah media monopoli yang penuh visualisasi terkait materi IPAS warisan budaya. Setelah media monopoli dibuat dilakukan uji validasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Untuk mengukur kevalidan

media. Setelah dilakukan penilaian oleh setiap validator kemudian dianalisis untuk mengetahui rata-rata presentasinya. Berikut tabel presentase hasil penilaian para ahli:

Table 4. Data Hasil Penilaian Para Ahli

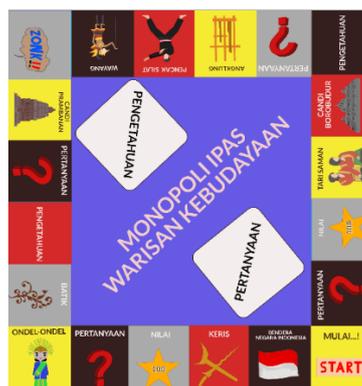
No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Validator Ahli Media	94%	Sangat Valid
2.	Validator Bahasa	90%	Sangat Valid
3.	Validator Materi	92%	Sangat Valid
	Rata-rata skor total	92 %	Sangat Valid

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan presentase adalah 92% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil data tersebut, maka media pembelajaran monopoli sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas V SD, karena mendapatkan nilai yang positif dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Dibawah ini merupakan gambar media yang sudah dibuat peneliti serta diperbaiki

dari saran ketiga ahli validator dan sudah digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

1. Bagian papan banner media monopoli



Gambar 4.1 Papan Banner Media Monopoli

2. Bagian dadu untuk memulai permainan



Gambar 4.2 dadu media monopoli

3. Bagian gambar manusia yang terbuat dari aktilik

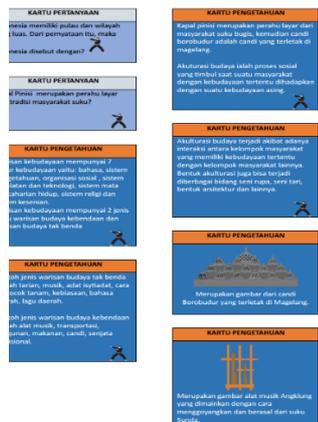


Gambar 4.3 akrilik manusia

Gambar 4.4 kartu pengetahuan dan pertanyaan

5. Buku petunjuk penggunaan media pembelajaran monopoli

4. Bagian gambar kartu pengetahuan dan pertanyaan.



Gambar 4.5 cover buku panduan permainan

Selanjutnya media monopoli dilanjutkan pada tahap analisis respon guru dan uji coba siswa sebanyak 30 orang dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Data keseluruhan penilaian siswa.

No	Uji Coba	Persentase Nilai
1.	Perorangan	98%
2.	Kelompok kecil	92%
3.	Lapangan	92%
	Rata-rata	94%
	Kriteria	Sangat baik

Tabel 6. Data respon guru dan siswa

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1.	Respon Guru	92%	Sangat Baik
2.	Respon Siswa	94%	Sangat Baik
	Rata-rata skor total	93%	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas, hasil analisis respon siswa secara keseluruhan dirata-ratakan mendapat presentase 94% mendapat kriteria sangat baik, kemudian respon guru mendapat nilai 92% mendapat kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli sangat praktis dan menarik serta layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi warisan budaya IPAS.

Setelah melakukan praktisan produk selanjutnya peneliti melakukan keefektifan produk media monopoli untuk mengetahui perbandingan minat belajar siswa sebelum menggunakan media monopoli dan sesudah menggunakan. Siswa mengisi lembar angket pada lembar yang diberikan oleh peneliti.berikut table hasil presentase keefektifan media monopoli:

Table 7. Data keefektifdan minat belajar siswa

No	Nama Siswa	Hasil Siswa
1.	AGP	46
2.	ATZ	48
3.	APR	46
4.	ASA	48
5.	AAP	46
6.	AH	46
7.	CAP	42
8.	DAA	43
9.	EA	45
10.	EFW	46
11.	FR	46
12.	FD	47
13.	HAF	47
14.	KA	45
15.	LAN	46
16.	LH	47
17.	MF	48
18.	MNA	45
19.	MR	46
20.	NRA	46
21.	NSS	46
22.	PMK	43
23.	PSS	48
24.	RL	46
25.	RMA	47
26.	RSM	47
27.	SAA	46
28.	SA	46
29.	SZY	46
30.	SAG	47
	Jumlah Skor	1.381
	Jumlah Maksimal Skor	1500
	Persentase	92%

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1.381}{1.500} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan hasil tersebut dengan rata-rata 92% dengan kategori sangat efektif

digunakan untuk pembelajaran IPAS materi warisan budaya. Pada saat uji coba media monopoli siswa terlihat antusias mengikuti permainan monopoli. Hal tersebut menyatakan bahwa media monopoli berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas Va SDN Pasir Sari 01.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan di SDN Pasir Sari 01 terkait pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa IPAS kelas V sekolah dasar diperoleh hasil kesimpulan sebagai berikut:

a. Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa IPAS kelas V sekolah dasar menggunakan desain penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis,

desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

- b. Kevalidan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa IPAS kelas V sekolah dasar dapat diketahui setelah uji validasi. Validasi dilakukan sebagai acuan sebelum media dilakukan uji coba. Proses untuk mengetahui valid atau tidaknya dilakukan uji validasi oleh 3 validator yaitu validator media, validator bahasa dan validator materi. Hasil validasi media diperoleh sebesar 94%, sedangkan hasil validasi bahasa diperoleh nilai sebesar 90%, kemudian hasil validasi materi diperoleh sebesar 92%. Dari ketiga hasil tersebut media monopoli dapat dikategorikan sangat valid untuk digunakan karena media monopoli sudah diperbaiki dan direvisi sesuai saran dari ahli.
- c. Keefektifan pengembangan media monopoli untuk meningkatkan minat belajar

siswa IPAS kelas V sekolah dasar dapat diketahui dari analisis angket minat belajar siswa. Angket minat belajar digunakan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli. Hasil persentase uji coba keseluruhan dengan total nilai 92%. Maka pengembangan media monopoli mampu meningkatkan minat belajar siswa karena termasuk kedalam kategori sangat efektif.

Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sutopo (ed.); Edisi Kedu). Alfabeta.

Alfaried, R. N., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Modul Elektronik pada Pembelajaran Search Engine Marketing (SEM) dengan Metode Research and Development (R&D) (Studi pada: SMK PGRI 3 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1728–1736. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10911>

DAFTAR PUSTAKA

Fuadi, A. (2021).

Ojs+Landasan+Pendidikan.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian*

Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. 1(1),

291–299.

Pane, W. P., Herawati, S., & Amelia, P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan Adobe Animate E Untuk Siswa Smk Development O Gamebased Learning Media Using Adobe Animate For Vocational High School Student.* 9(1), 112–119.

Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>