

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA
PELAJARAN IPA MATERI BAGIAN-BAGIAN BUMI KELAS V DI SD
MUHAMMADIYAH PURWODADI**

Tiara Dwi Damayanti¹, Suyoto², Nur Ngazizah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

1tiaradd5@gmail.com, 2suyoto.ump@gmail.com, 3ngazizah@umpwr.ac.id

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of monopoly learning media in the subject of science, the material of parts of the earth for grade V at SD Muhammadiyah Purwodadi and to determine the feasibility of the product developed. This study uses a research and development method (Research and Development) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at SD Muhammadiyah Purwodadi with the research subjects of grade V Al-Mu'min students of SD Muhammadiyah Purwodadi in the 2024/2025 academic year totaling 26 students. Data collection techniques or instruments used were observation, interviews, questionnaires, and tests. The test instrument consisted of a pretest and posttest which were used to determine the effectiveness of the product. The data analysis used was feasibility analysis, practicality analysis, and effectiveness analysis. The results of this study are: 1) Producing a product in the form of Monopoly Learning Media in the Subject of Science, the Material of Parts of the Earth for Grade V at SD Muhammadiyah Purwodadi; 2) Product feasibility includes validity, practicality and effectiveness, namely: a) Product validity obtained an average percentage of 92.5% with the criteria of "very feasible". Product practicality obtained an average percentage of 85.96% with the criteria of "very practical". Effectiveness obtained an average percentage of 73.15% with the criteria of "effective".

Keywords: *learning media, monopoly, science*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPA materi bagian-bagian bumi kelas V di SD Muhammadiyah Purwodadi dan mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Delelopment, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Purwodadi dengan subjek penelitian murid kelas V Al-Mu'min SD Muhammadiyah Purwodadi tahun ajaran

2024/2025 yang berjumlah 26 murid. Teknik pengumpulan data atau instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk. Analisis data yang digunakan yaitu analisis kelayakan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Hasil penelitian ini yaitu: 1) Menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian-bagian Bumi Kelas V Di SD Muhammadiyah Purwodadi; 2) Kelayakan produk meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yaitu sebagai berikut: a) Kevalidan produk memperoleh rata-rata persentase 92,5% dengan kriteria "sangat layak". Kepraktisan produk memperoleh rata-rata persentase 85,96% dengan kriteria "sangat praktis". Keefektifan memperoleh rata-rata persentase 73,15% dengan kriteria "efektif".

Kata Kunci: IPA, media pembelajaran, monopoli

A. Pendahuluan

Pada abad 21 kualitas pendidikan semakin dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat. Kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi 5.0 merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kemajuan bangsa. Semakin berkembangnya zaman membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahannya yaitu penerapan kurikulum merdeka belajar. Menurut Rahayu (2022:6314) kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya.

Kurikulum merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan kreativitas murid. Penerapan kurikulum merdeka akan lebih relevan dan interaktif dimana pembelajaran berbasis proyek akan memberikan kesempatan luas kepada murid untuk secara aktif menggali isu-isu yang faktual. Selain itu, pada kurikulum merdeka belajar ini kegiatan pembelajaran tentunya juga harus variatif dan inovatif. Pada era revolusi 5.0 ini seorang pendidik dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, variatif dan juga kreatif dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh anggapan Harsiwi & Arini (2020:1105) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat dalam memudahkan proses belajar murid.

Pendapat di atas membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan proses pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi murid serta dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif, variatif dan kreatif. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Contohnya pada mata pelajaran IPA yang sering dianggap sulit bagi murid karena terdapat banyak teori dan hafalan sehingga yang membuat murid merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran kurang menarik, sehingga dibutuhkan media untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan agar murid tidak bosan.

Saat ini penggunaan media pembelajaran di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia masih terbatas. Kebanyakan guru masih mengandalkan buku paket murid dan sumber belajar seadanya sehingga membuat murid menjadi jenuh dan bosan karena pembelajaran kurang menyenangkan. Sudah menjadi tugas guru untuk berupaya menciptakan

suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar murid tertarik untuk belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif saat pembelajaran. Kejenuhan murid akan teratasi jika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Akhwani et al., 2022:171). Media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada murid. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu proses pembelajaran yang bertujuan guna mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret atau nyata dan juga dapat meningkatkan rasa semangat belajar pada murid (Marini, 2022:160).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar murid. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya

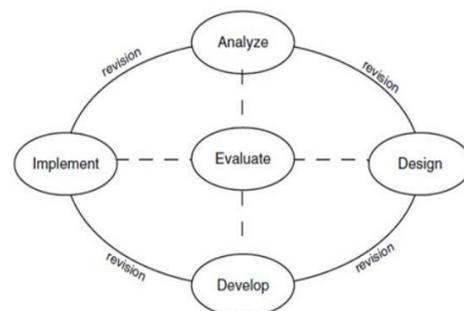
yaitu media pembelajaran monopoli, selain murid dapat belajar murid juga dapat bermain menggunakan media pembelajaran monopoli karena media yang digunakan berbasis permainan.

Monopoli adalah permainan papan paling populer di dunia, dengan tujuan mengendalikan semua bagian di papan melalui sistem ekonomi yang disederhanakan untuk membeli, menyewa, dan bertukar properti (Adilah & Minsih, 2022:5078). Adanya media pembelajaran monopoli ini murid dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media monopoli pada saat pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas, besar harapan dengan adanya pengembangan media pembelajaran monopoli ini diharapkan mampu memberikan solusi dari permasalahan yang ada, baik dari segi guru ataupun dari murid. Solusi yang diberikan semoga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membantu murid dalam proses kegiatan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu (Muqdamien et al., 2021). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran monopoli pada mata Pelajaran IPA materi bagian-bagian bumi kelas V di SD Muhammadiyah Purwodadi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan, yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan ADDIE (Cahyadi, 2019)

Subjek pada penelitian ini yaitu murid kelas V SD Muhammadiyah Purwodadi yang berjumlah 26 murid. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kelayakan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Hasil perhitungan dari analisis data disesuaikan dengan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Ahli

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
1% - 25%	Tidak Layak

(Sumber: Choirullita, 2020)

Tabel 2 Kriteria Respon Murid

Persentase	Kriteria	Keterangan
76% - 100%	Sangat Praktis	Tidak Perlu Direvisi
51% - 75%	Praktis	Direvisi Seperlunya
26% - 50%	Kurang Praktis	Banyak Direvisi
1% - 25%	Tidak Praktis	Direvisi Total

(Sumber: Choirullita, 2020)

Tabel 3 Kriteria Gain Score

Nilai rata-rata N-Gain	Kriteria
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

(Wardani, 2023:5811)

Tabel 4 Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Efektif
51% - 75%	Efektif
26% - 50%	Kurang Efektif
1% - 25%	Tidak Efektif

(Sumber: Choirullita, 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian-bagian Bumi Kelas V Di SD Muhammadiyah Purwodadi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah, yaitu:

1. Analyze

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Muhammadiyah Purwodadi pada tanggal 10 Agustus 2023, dengan narasumber Ibu Eka Sumaryani, S.Pd. Terdapat beberapa analisis yang diperlukan antara lain analisis kebutuhan, analisis materi, analisis media dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran yang ada masih terbatas. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan dari internet.

- b. Analisis Materi
Murid masih kesulitan pada soal-soal matematika dan materi IPA yang terdapat banyak teori, salah satunya materi bagian-bagian bumi.
- c. Analisis Media
Media pembelajaran yang ada di SD masih terbatas, sehingga butuh lebih banyak media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran.
- d. Analisis Kurikulum
Kurikulum yang digunakan di SD saat ini yaitu kurikulum merdeka yang memberikan kesempatan bagi murid untuk mengembangkan minat dan bakat melalui kegiatan ekstrakurikuler.
- e. Analisis Murid Kelas 5
Karakteristik murid kelas 5 sangat beragam, beberapa murid aktif dalam pembelajaran dengan menanggapi pertanyaan dari guru. Namun ada juga murid yang tidak memperhatikan dan asyik mengobrol atau bermain dengan teman sebangkunya, sehingga saat diberikan pertanyaan oleh guru murid tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa murid

membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran monopoli dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran karena sudah dimodifikasi menjadi permainan edukasi. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis permainan edukasi sehingga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, karena selain belajar murid juga dapat bermain

2. Design

Pada tahap desain atau perencanaan dilakukan untuk memberikan gambaran dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli. Pada tahap ini dilakukan kegiatan merancang flowchart, membuat storyboard, dan merancang instrumen penilaian.

3. Development

Pada tahap ini merealisasikan storyboard yang telah dibuat pada tahap desain dengan membuat banner monopoli, pion, dadu, kartu soal, kartu informasi umum, kartu hukuman, papan skor, dan buku petunjuk & materi. Produk yang telah dibuat, selanjutnya akan dilakukan penilaian atau divalidasi terlebih

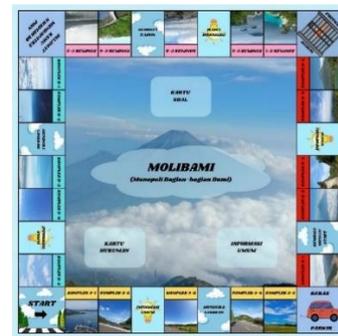
dahulu oleh ahli media, ahli materi dan guru. Validasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah layak diujicobakan atau masih memerlukan perbaikan sebelum diujicobakan pada murid. Berikut hasil rata-rata keseluruhan dari validasi.

Tabel 5 Hasil Rata-rata Keseluruhan Validasi

No.	Validasi Ahli	Rata-rata	Kriteria
1	Media	87,5%	Sangat Layak
2	Materi	95%	Sangat Layak
3	Guru	95%	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan		92,5%	Sangat Layak

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat layak. Validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 95% dengan kriteria sangat layak. Serta validasi dari guru mendapatkan skor rata-rata 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil rata-rata keseluruhan validasi memperoleh skor 92,5% dengan kriteria sangat layak. Sehingga produk yang dikembangkan sudah bisa untuk diujicobakan kepada murid kelas V dengan sedikit perbaikan pada media pembelajaran monopoli berdasarkan masukan dari para ahli.



Gambar 2. Banner Monopoli



Gambar 3. Pion



Gambar 4. Dadu



Gambar 5. Kartu soal tampak depan dan belakang



Gambar 6. Kartu informasi tampak depan dan belakang



Gambar 7. Kartu hukuman tampak depan dan belakang



Gambar 8. Papan skor

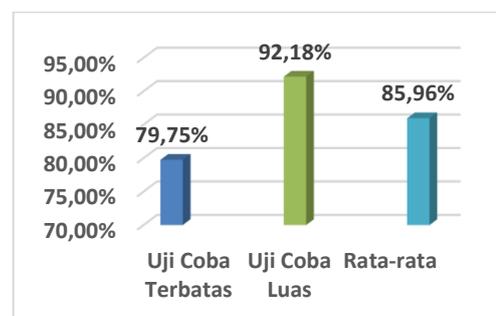


Gambar 9. Buku petunjuk

4. Implementation

Pada tahap ini dilakukan uji coba secara langsung kepada murid kelas 5 SD Muhammadiyah Purwodadi yang berjumlah 26 murid. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas subjek berjumlah 10 murid. Sedangkan pada uji coba luas subjek berjumlah 16 murid. Kegiatan uji coba dilakukan untuk

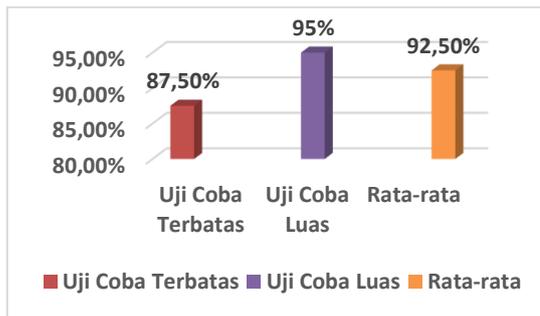
mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Selain itu juga untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Kepraktisan ditentukan berdasarkan angket respon sedangkan keefektifan ditentukan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Kepraktisan produk ditentukan berdasarkan angket respon murid yang diberikan kepada murid setelah menggunakan produk.



Grafik 1. Hasil Angket Respon Murid

Grafik di atas menunjukkan hasil angket respon murid pada uji coba terbatas memperoleh persentase 79,75% dan pada uji coba luas 92,18%. Sehingga mendapat skor rata-rata dengan persentase 85,96% dengan kriteria sangat praktis.

Keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan penilaian guru pada saat uji coba menggunakan media pembelajaran monopoli. Berikut grafik hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran.



Grafik 2. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Grafik di atas menunjukkan hasil keterlaksanaan pembelajaran pada uji coba terbatas memperoleh persentase 87,50% dan pada uji coba luas 95%. Sehingga mendapat skor rata-rata dengan persentase 92,50% dengan kriteria sangat praktis.

Keefektifan produk ditentukan berdasarkan hasil pretest dan posttest murid pada uji coba luas. Keefektifan produk mendapatkan skor rata-rata N-gain 0,753 dengan kriteria tinggi dan memperoleh persentase 75,3% dengan kriteria efektif.

5. Evaluation

Pada tahap ini dilakukan revisi akhir untuk memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan. Selain itu juga untuk mengetahui keefektifan produk berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada uji coba luas. Hasil tes menunjukkan bahwa produk memenuhi kriteria efektif dengan persentase 75,3%.

D. Kesimpulan

1. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D, dengan model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bagian-bagian Bumi.
2. Kelayakan produk yang dikembangkan meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan berdasarkan penilaian dari ahli media, materi dan guru memperoleh skor rata-rata 92,5% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan berdasarkan respon murid dan keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, skor dari respon murid sebesar 85,96% dengan kriteria sangat praktis dan keterlaksanaan pembelajaran memperoleh skor 91,25% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan berdasarkan nilai tes memperoleh persentase 75,3% dengan kriteria efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). Hal. 5076-5085.

- Akhwani, A., Rahayu, D. W., & Djazilan, M. S. 2022. Pemanfaatan *Edugame* Rumah Belajar Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Magetan. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya*, Vol. 1. Hal 169-181.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. 2020. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). Hal. 1104-1113.
- Marini, K., & Silalahi, B. R. 2022. Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2). Hal. 159-167.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 23-33.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. 2022. Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4). Hal. 6313-6319.
- Wardani, I. K., Mujiwati, E. S., & Putri, K. E. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Materi Jaring-Jaring Balok Dan Kubus Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8 (2). Hal 5807-5816.
-