

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOZEPAS (MONOPOLI PUZZLE IPAS) MATERI TUMBUHAN KELAS IV SDN 1 PERAMPUAN

Adilatul Khairani¹, Siti Istiningasih², Aisa Nikmah Rahmatih³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Mataram

adilatulrani@gmail.com, istiningsih92@gmail.com,

aisanikmahrahma07@unram.ac.id

ABSTRACT

The learning process carried out by students in grade IV shows that there are challenges in understanding the material. This is due to the lack of interesting learning media to increase the enthusiasm and motivation of students in learning activities. This study aims to determine the development process, determine the validity and determine the practicality of the MOZEPAS media (IPAS puzzle monopoly) which can attract the enthusiasm and motivation of students. This media focuses on plant material. In terms of pawns, it is made practical which can be folded in two like monopoly pawns and is equipped with a guidebook, pawns, dice, question cards, ownership cards, opportunity cards and punishment cards. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research and development of MOZEPAS media (monopoly puzzle science) on plant material from media experts were 92.5% (very valid), the results from material experts were 93.75% (very valid), the results from teacher responses were 97.5% (very practical) and the results of student responses were 92.25% (very practical). This shows that MOZEPAS media (monopoly puzzle science) is very feasible and practical to use as a learning medium in grade IV.

Keywords: Learning Media, Monopoly Puzzle IPAS, Plant

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di kelas IV menunjukkan bahwa adanya tantangan dalam memahami materi. Hal ini disebabkan karena oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk menambah semangat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, mengetahui kevalidan dan mengetahui kepraktisan dari media MOZEPAS (monopoli *puzzle* IPAS) yang dapat menarik semangat dan motivasi peserta didik. Media ini berfokus pada materi tumbuhan. Dari segi bidak, dibuat praktis yang dapat dilipat dua seperti bidak monopoli dan dilengkapi dengan buku panduan, pion, dadu, kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu kesempatan dan kartu hukuman. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian dan pengembangan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan dari ahli media sebesar 92,5% (sangat valid), hasil dari ahli materi sebesar 93,75% (sangat valid), hasil dari respon guru sebesar 97,5 % (sangat

praktis) dan hasil respon peserta didik sebesar 92,25% (sangat praktis). Hal tersebut menunjukkan bahwa media MOZEPAS (monopoli *puzzle* IPAS) sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli *Puzzle* Ipas, Tumbuhan

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu upaya pembinaan, pembentukan, pengarahan, pencerdasan, pelatihan yang ditujukan kepada semua peserta didik secara formal, informal maupun non formal (Nurhayati & Imron Rosadi, 2022). Pendidikan juga berperan dalam proses pembentukan kepribadian seseorang, yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki. Adanya pendidikan yang berkualitas maka akan membawa pengaruh yang baik untuk generasi bangsa dan dapat menciptakan sumber daya manusia yang kompeten, handal, berdaya saing serta memiliki karakter yang dapat menyongsong sistem pendidikan.

Pada era 5.0 saat ini, peserta didik memiliki beragam gaya belajar yang sering kali menyulitkan mereka dalam memahami hal-hal baru. Oleh karena itu, peran guru menjadi kunci dalam menentukan keberhasilan

pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan mencapai sasaran dengan menggunakan sarana dan prasarana pendukung, salah satunya media pembelajaran. Rahma dkk (2023), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bentuk alat bantu yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan pada kegiatan pembuka sampai dengan kegiatan inti. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai penyedia materi yang inovatif serta dapat menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Moto (2019), mengemukakan bahwa penggunaan

media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran serta dapat mengembangkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV pada tanggal 31 Juli 2024, menunjukkan bahwa adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik cenderung pasif, kurang berminat dan kurang tertarik untuk belajar. Selain itu, suasana kelas menjadi monoton dan membosankan. Sehingga membuat peserta didik kurang memahami informasi ataupun materi yang disampaikan. Hal tersebut juga disampaikan oleh guru kelas bahwa pemahaman peserta didik masih memerlukan peningkatan lanjut, akan tetapi keterbatasan media yang digunakan. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan, peneliti mengamati proses pembelajaran di kelas. Setelah mengamati, peneliti menemukan

faktor penyebab timbulnya masalah tersebut yakni penggunaan media pembelajaran yang jarang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Peneliti melihat bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga kurangnya minat belajar yang mengakibatkan pemahaman peserta didik perlu ditingkatkan. Pembelajaran juga harus ditunjang dengan berbagai jenis media pembelajaran inovatif, kreatif, dan efektif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran tersebut, maka dapat menumbuhkan semangat, perhatian, dan keaktifan dari peserta didik. Selain itu dapat terwujudnya tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti memberikan sebuah solusi dengan menggunakan media pembelajaran berupa *Monopoli Puzzle* yang tidak perlu menggunakan LCD, laptop atau sebagainya di dalam penggunaannya akan tetapi dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Keterbaruan pada penelitian yang akan dilakukan pertama, dari

segi isi pada Media Pembelajaran Monopoli Puzzle IPAS (MOZEPAS) lebih terfokus pada tumbuhan, yang berisikan mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan., memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan., mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembang biak. Kedua, dari segi media atau bidak nya akan dibuat praktis seperti bidak monopoli yang dapat dilipat mnggunakan bahan yang berkualitas seperti kayu dan triplek. Selain itu, menggunakan *plitur* untuk memperkuat permukaan media, serta menggunakan ensel agar praktis dan mudah dibawa. Ketiga, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan dua konsep permainan yakni monopoli dan *puzzle*. Dimana sebelum bermain peserta didik terlebih dahulu akan diberikan informasi atau materi terkait penyusunan *puzzle*. Setelah *puzzle* disusun, maka permainan monopoli siap untuk digunakan. Keempat, Media MOZEPAS (Monopoli Puzzle IPAS) dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media yang dapat mempermudah peserta didik

dalam menggunakan media. Kelima, konsep dalam permainan monopoli tidak hanya berisikan pertanyaan, akan tetapi dilengkapi dengan informasi yang kaitannya dengan materi.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran MOZEPAS (Monopoli *Puzzle* IPAS) Materi Tumbuhan kelas IV SDN 1 Perampuan".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*). Metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan produk baru (Yuliani & Banjarnahor, 2021). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan penelitian yaitu: 1) Analisis: menganalisis masalah dan kebutuhan peserta didik, 2) Desain: mendesain bentuk dan tampilan media dari bagian utama sampai dengan komponen pendukung penggunaan media, 3) Pengembangan: melakukan pencetakan media yang sudah di desain serta melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian direvisi sesuai saran, 4) Implementasi: melakukan penerapan media kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik dalam menggunakan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan, 5) Evaluasi: melakukan penarikan kesimpulan dan perumusan hasil implementasi penggunaan media dengan tujuan untuk melihat apakah media yang sedang dikembangkan berhasil atau tidak.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi dan angket respon. Angket validasi dinilai oleh validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas)

yang dikembangkan. Sedangkan angket respon akan dinilai oleh guru dan siswa untuk menguji kepraktisan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) yang dikembangkan. Angket tersebut berisikan pernyataan-pernyataan yang diberikan nilai menggunakan penskoran skala *likert* 1-4, spesifikasi skala disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skor Alternatif Jawaban

Skor	Kriteria
4	Sangat setuju / Sangat baik
3	Setuju / Baik
2	Kurang setuju / Kurang baik
1	Tidak setuju / Tidak baik

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 14 April 2025 di SDN 1 Perampuan yang berlokasi di Kuranji, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Sampel dalam penelitian ini melibatkan 10 siswa kelas IV SDN 1 Perampuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif diperoleh dari respon angket penilaian ahli materi dan ahli media. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, respon guru dan angket respon peserta didik. Untuk mengetahui kevalidan dan

kepraktisan media, maka skor yang diperoleh dikonversikan menggunakan rumus perhitungan rata-rata;

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menginterpretasikan tingkat kelayakan dan kepraktisan media, menggunakan konversi skala tingkat pencapaian yang disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3;

Tabel 2. Kualifikasi tingkat kevalidan produk

Tingkat Pencapaian (skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Tabel 3. Kualifikasi tingkat kepraktisan produk

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis

21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk media visual berupa media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) dengan muatan materi mengenai tumbuhan. Pada proses pengembangan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) ini terdapat 5 (lima) langkah yang telah dilalui, yaitu:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, langkah yang dilakukan yaitu menganalisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah bertujuan untuk mengetahui hambatan pendidik dalam mengajar (Aryanti dkk, 2024). Hal ini dilakukan melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IV di SDN 1 Perampuan. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan atau berhubungan dengan isu yang sedang diteliti (Rahmawati dkk., 2024). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, bahwa adanya keterbatasan pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran. Dengan adanya hal tersebut, guru

memanfaatkan buku paket sebagai bahan ajar dan hanya menerapkan metode ceramah saja di dalam kelas.

Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran sering kali mengakibatkan peserta didik mengalami kesukaran dalam berpartisipasi, berdiskusi dan mengembangkan keberanian untuk mengemukakan pendapat. Hal ini sejalan dengan pendapat, Nurul Kemala Dewi, Nur Hasanah, dkk., (2021) yang menyatakan bahwa penerapan metode ceramah tanpa dukungan media yang relevan dapat membuat peserta didik merasa cepat bosan dan menjadi pasif di dalam kelas.

Selain itu, dengan adanya keterbatasan media pembelajaran dapat membuat suasana kelas cenderung monoton, kurang kondusif, dan siswa merasa bosan dengan apa yang diajarkan (Tafonao, 2018). Ketika media yang digunakan terbatas, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi kurang variatif, sehingga suasana belajar tidak dapat berjalan dengan optimal. Kondisi ini juga berpotensi mengurangi minat peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ketika

suasana kelas tidak kondusif, peserta didik merasa tidak termotivasi untuk bertanya atau berdiskusi, yang seharusnya menjadi bagian penting dari pembelajaran. akibatnya pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang mendalam.

Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru dan siswa, dan mengumpulkan dokumen perangkat pembelajaran (Rahmatih dkk., 2018). Berdasarkan permasalahan diatas, menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan alat bantu dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kaniawati dkk., (2023), media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan isi materi agar peserta didik memahami dan mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull learning*) (Nurhasanah dkk., 2022). Salah satu alat yang dapat digunakan yakni berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar

mengajar mampu membangkitkan keinginan, dan minat dalam proses mengajar, bahkan dapat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran (Rohmah & Syifa, 2021).

Pemilihan media disesuaikan dengan topik atau materi pembelajaran berdasarkan nilai ketuntasan peserta didik. Dari nilai ketuntasan, menyatakan bahwa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah rata-rata terdapat pada materi tentang tumbuhan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Media juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak sehingga akan lebih mudah diterima oleh peserta didik (Hasiru dkk., 2021).

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain ini, ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang produk media yang dikembangkan, diantaranya:

1. Merancang Produk

Media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas)

materi tumbuhan didesain dengan menggunakan aplikasi Canva Pro dan dibuat dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia sesuai dengan materi yang akan dikembangkan.

2. Merancang materi

Media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) yang akan dikembangkan memuat materi tentang Bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan Di Bumi), Topik A (Bagian Tubuh Tumbuhan) dengan CP (Capaian Pembelajaran) atau indikator berupa: peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan, peserta didik dapat memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan, peserta didik bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh mempertahankan diri serta berkembang biak.

3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan rancangan produk media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan yakni:

Alat		Bahan
Gergaji	Paku	Cantolan
<i>Planer</i> /ketam	Engsel	Pion
Penggaris	Plitur	Kertas(AP260)

Pensil	Kayu	Stiker <i>Outdoor</i>
Kuas	Triplek	Dadu
Palu	Gagang pintu	Kertas HVS

4. Rancangan Desain Media

Perancangan desain media terdiri dari beberapa elemen yang disusun dan dirancang dalam sebuah papan dari bahan triplek dan kayu berukuran 50 cm x 50 cm, memiliki 24 petak, kartu kesempatan, kartu hak milik, kartu pertanyaan, kartu hukuman, buku panduan, pion dan dadu.

5. Rancangan Tampilan Media

Perancangan tampilan media terdiri dari beberapa elemen yang disusun dan dirancang menggunakan aplikasi canva pro dengan memperhatikan aspek perancangan diantaranya:

a. Tulisan gambar

Jenis font yang digunakan pada tampilan media ini yaitu menggunakan font *Choret Fudying Bubble Regular, Gliket, Open sans, Archivo black, Alice.*

b. Gambar

Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran ini berasal dari fitur aplikasi desain canva pro itu sendiri. Pada tampilan media berisi

gambar plang *start*, anak lari, penjara, anak duduk dikursi dan gambar tumbuhan.

Sedangkan pada tampilan buku panduan dan kartu pertanyaan terdiri dari beberapa jenis tumbuhan, berupa pohon tomat, pohon pepaya, sawi, talas, pohon kelapa.

c. Warna

Warna yang digunakan pada media MOZEPAS (monopoli *puzzle ipas*) ini menggunakan beberapa warna kombinasi diantaranya yaitu putih, hitam, pink, kuning, hijau, biru, orange, ungu, abu-abu, coklat dan merah.

Tahap Pengembangan (Development)

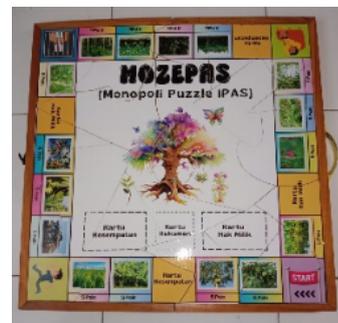
Pada tahap pengembangan berisi terkait dengan pembuatan media MOZEPAS (monopoli *puzzle ipas*) yang kemudian dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi.

1. Pembuatan Produk

Langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah pembuatan produk. Ada beberapa langkah pembuatan media, sebagai berikut:

a. Menyiapkan laptop

- b. Menentukan materi yang digunakan dalam pengembangan media yang tentunya Capaian Pembelajaran, Standar Kompetensi dan Indikator sudah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
 - c. Mengaktifkan aplikasi canva untuk menggunakan desain media yang telah ditetapkan. Membuat projek baru dengan mengatur ukuran 50 cm x 50 cm.
 - d. Mendesain media, buku panduan beserta kartu-kartu menggunakan aplikasi canva.
 - e. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan daftar yang ada ditabel atau yang sudah disiapkan.
 - f. Mencetak desain media menggunakan kertas Stiker Outdoor Mengkilap. Desain kartu menggunakan kertas kartu (AP260) dan desain buku panduan menggunakan kertas HVS.
 - g. Membuat bidak media yang bagus dan kokoh karena bidak tersebut akan menjadi alas dari puzzle.
 - h. Setelah bidak selesai maka selanjutnya, memotong triplek menjadi beberapa bagian hingga menjadi puzzle.
 - i. Menyusun puzzle dalam bidak sesuai urutan lalu tempelkan desain media pada puzzle secara teliti, rapih dan detail. Setelah tertempel potong kertas menggunakan cutter agar puzzle bisa di rangkai.
 - j. Memasang kembali puzzle pada bidak kemudian lengkapi dengan kartu serta pion dan dadu.
 - k. Setelah semuanya lengkap dan sudah disiapkan maka media MOZEPAS (*monopoli puzzle ipas*) siap untuk digunakan.
- Adapun bentuk media yang telah dibuat sebagaimana pada Gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Media Monopoli Puzzle

2. Validasi Ahli

Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan yang telah dikembangkan. Validasi produk ini dilakukan 2 tahap, yakni:

a. Validasi Ahli Media

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan dengan validator dosen ahli media pembelajaran, PGSD Universitas Mataram. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2025 dengan membawa media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas). Validasi media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media sebelum diterapkan pada pembelajaran. Aspek penilaian validasi media mencakup aspek tampilan, penggunaan dan bahan. Penilaian angket ini menggunakan skala likert berskala 1-4. Hasil validasi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase kelayakan (P)
-------	-------------------	-----------------------------	--------------------------

Tampilan Media	37	40	92,5%
Penggunaan Media	29	32	91%
Bahan Media	8	8	100
Persentase rata-rata Kategori			92,5% Sangat Layak

Berdasarkan hasil pada Tabel 4 diatas, dari ketiga aspek penilaian media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan, terdapat masukan dari validator yaitu berupa perbaikan terhadap buku panduan permainan. Hasil dari validasi ahli media yakni mendapatkan nilai persentase sebanyak 92,5% dengan kategori Sangat Layak. Dari skor tersebut, maka media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk melihat kesesuaian antara materi yang dicantumkan dengan KD dan tujuan serta bisa mengetahui kekurangan-kekurangan yang ada pada materi agar bisa diperbaiki dan akan menjadi referensi kedepannya. Validasi ahli materi terdiri dari

beberapa aspek yaitu, aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek komunikatif, aspek berorientasi pada student center, aspek kebahasaan, aspek keterbacaan dengan menggunakan instrumen yang berisikan angket 1-4.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase kelayakan (P)
Relevansi	15	16	94%
Keakuratan	11	12	92%
Komunikatif	8	8	100%
Berorientasi pada student center	18	20	90%
Kebahasaan	15	16	94%
Keterbacaan	8	8	100%
Persentase rata-rata			93,75%
Kategori			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 diatas, mendapatkan nilai persentase sebanyak 93,75% dengan kategori Sangat Layak. Dari skor tersebut dapat menunjukkan bahwa media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan yang dikembangkan

termasuk kedalam kategori Sangat Layak untuk digunakan.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media yang dilihat dari respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan mengisi lembar angket yang berskala 1-4. Media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) diujicobakan pada guru dan peserta didik dengan skala kecil yaitu 1 guru dan kelompok kecil yang terdiri dari 10 peserta didik kelas IV di SDN 1 Perampuan pada tanggal 14 April 2025. Hasil dari angket uji coba yang telah dinilai oleh kelompok kecil sebagai berikut:

a. Respon Guru

Hasil uji coba produk oleh guru terhadap media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Respon Guru

Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase kepraktisan (P)
Aspek Materi	11	12	92%
Aspek Media	20	20	100%

Aspek Penyajian	8	8	100%
Persentase Total		97,5%	
Kategori		Sangat Praktis	

K	38	40	95%
F	36	40	90%
AK	39	40	97,5%
AAR	36	40	90%
NAA	35	40	87,5%
LFH	37	40	92,5%
Persentase Total		92,25%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil persentase respon guru terhadap media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle ipas*) diketahui bahwa tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 97,5%. Persentase tersebut dapat dikategorikan Sangat Layak digunakan namun harus direvisi sesuai masukan dan saran dari guru agar optimal.

Hasil penilaian respon peserta didik memperoleh nilai persentase sebanyak 92,25% dengan kategori Sangat Praktis. Dari skor tersebut dapat menunjukkan bahwa media MOZEPAS (monopoli *puzzle ipas*) materi tumbuhan yang dikembangkan termasuk kedalam kategori Sangat Praktis untuk digunakan.

b. Respon Peserta Didik

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Uji coba produk oleh peserta didik sejumlah 10 orang. Pemberian nilai/skor maksimal 10 untuk setiap indikatornya. Hasil uji coba produk peserta didik terhadap media pembelajaran MOZEPAS (monopoli *puzzle ipas*) dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Menurut Sugihartini, (2018;5), evaluasi dilakukan untuk melihat apakah produk atau media yang sedang dikembangkan berhasil, sesuai dengan rancangan awal atau tidak. Hasil evaluasi diperoleh dari hasil validasi yang telah dilakukan sebelumnya yakni validasi media, validasi materi, respon guru dan respon peserta didik. Hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase yakni 92,5 % sedangkan validasi materi diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 93,75%, respon guru memperoleh nilai rata-rata

Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Skor ($\sum x$)	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase kepraktisan (P)
DAB	37	40	92,5%
SK	36	40	90%
ST	37	40	92,5%
T	38	40	95%

persentase yakni 97,5% dan respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata persentase yakni 92,25%.

Berdasarkan hasil validasi media, validasi materi, respon guru dan respon peserta didik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media MOZEPAS (monopoli puzzle ipas) materi tumbuhan sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV.

E. Kesimpulan

Pengembangan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) materi tumbuhan dikembangkan berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu *analysis, development, implementation, dan evaluation*. Kelayakan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) diperoleh dari hasil validasi media dan validasi materi. Validasi media memperoleh persentase sebesar 92,5% dan validasi materi memperoleh persentase sebesar 93,75%. Untuk kepraktisan media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) diperoleh dari hasil respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 97,5% dan respon peserta didik sebesar 92,25%.

Berdasarkan hasil yang didapatkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media MOZEPAS (monopoli *puzzle* ipas) dinyatakan Sangat Layak dan Sangat Praktis digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, B. D. F., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Buku Bergambar Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 261–270. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i2.7511>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nurhasanah, N., Dewi, N. K., & Rahman, N. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>.
- Nurhayati, N., & Imron Rosadi, K. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, Dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam). *JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*, 3(1), 451–464. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.1047>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurul Kemala Dewi, Nur Hasanah, & Lestari Karunia Indah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahmatih, A. N., Yuniastuti, A., & Susanti, R. (2018, May). Pengembangan booklet berdasarkan kajian potensi dan masalah lokal sebagai suplemen bahan ajar SMK Pertanian. In *Prosiding SNPBS (Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek)* (pp. 474-481).
- Rahmawati, A., Halimah, N., & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 135–142.
- Rohmah, S. (2022). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 4(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 5(3), 111-118.