

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PINTAR BERBASIS PERMAINAN EDUKASI PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nurul Hikmah², Mohammad Liwa Ilhamdi², Fitri Puji Astria³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram

*Corresponding Author: liwa_ilhamdi@unram.ac.id

Article History

Received : xx xx xxxx

Revised : xx xx xxxx

Accepted : xx xx xxxx

Published : xx xx xxxx

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA Kelas V SD dan telah diuji kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket yang terdiri dari angket validasi ahli media dan validasi materi, dan angket respon siswa dan respon guru. Menggunakan teknis analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V dan 35 siswa kelas V SDN 31 Cakranegara dengan objek penelitian yaitu media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi. Kelayakan media diukur berdasarkan hasil penilaian validasi media dan validasi materi. Sedangkan Kepraktisan media diukur berdasarkan hasil respon siswa dan respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media mendapatkan persentase 99%, kelayakan materi mendapatkan persentase 94%. Berdasarkan hasil respon siswa kelompok kecil didapatkan persentase 89%, respon siswa kelompok besar 92%, dan respon guru 90%. Dari hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa media monopoli pintar berbasis permainan edukasi sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA Kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, media monopoli, permainan edukasi, IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat menentukan keberadaannya dimasa yang akan datang karena pendidikan memberikan kesempatan belajar dalam segala hal. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan sehari-hari oleh setiap orang. Kegiatan belajar tidak hanya bisa dilaksanakan di dalam kelas akan tetapi bisa dilakukan di manapun dan kapanpun. Dalam belajar yang terpenting adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidaknya. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku baik yang menyangkut perubahan bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Di dunia sekolah, kegiatan belajar mengajar dinamakan dengan pembelajaran.

Mahardika & Siswoyo (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses

interaksi yang melibatkan guru dan siswa yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kompetensinya pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sehingga guru memiliki peranan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Guru harus mampu mendorong semangat, motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Sanjani, 2020).

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas, salah satunya adalah pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Media dalam proses pembelajaran digunakan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada siswa. Menjadi salah satu komponen yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar karena media membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, agar siswa mudah menerima informasi yang disampaikan guru. Sehingga

media pembelajaran harus digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya guna menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran yang lebih baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani, dkk., 2019). Pentingnya memperhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar media tersebut bermanfaat dan sesuai dengan fungsi media pembelajaran. Ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (2016), yaitu (a) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (b) tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (c) praktis, luwes, dan bertahan, (d) keterampilan guru menggunakan media, (e) pengelompokan sasaran, dan (f) mutu teknis.

Namun pada kenyataannya, tidak semua guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat atau sarana dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sering kali ditemukan. Hal ini juga terjadi di SDN 31 Cakranegara, sebagaimana berdasarkan hasil observasi awal di kelas V ditemukan bahwa dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar masih kurang menggunakan media terutama dalam mengajarkan materi IPA yang membahas tentang ekosistem pada Tema 5. Sebagaimana dijelaskan oleh Agulina bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPA akan berhasil jika guru menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan antusiasme atau rasa ingin tahu siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna (dalam Rosdiana dkk., 2018).

Dilihat dari pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut, bahwa pada dasarnya siswa usia sekolah dasar sangat menyukai sebuah permainan. Anak dan bermain adalah suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena anak tidak lepas dari dunia bermain sejak lahir hingga mencapai usia sebelum memasuki masa remaja (Aprilianto dan Mariana, 2018). Karenanya untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran di sekolah dasar diperlukan sebuah media pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah permainan edukatif.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk menggunakannya yaitu melalui pengembangan media yang berbasis permainan edukatif. Fadlillah (2017) menjelaskan bahwa penggunaan alat permainan edukatif memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena bermain dapat menjadi sumber belajar yang paling efektif untuk anak usia sekolah dasar (dalam Lestari, Dewi, dan Hasanah 2021). Permainan edukatif bisa dipergunakan guru sebagai media menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Islamiyah (2017) bahwa media permainan dipercaya sebagai media pembelajaran yang cukup efektif dikarenakan siswa bisa belajar tanpa tekanan dan pelaksanaan belajar mengajar bisa dilakukan dengan aktif. Permainan edukatif merupakan permainan yang memiliki unsur mendidik yang melekat dan menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Banyak sekali manfaat dan dampak positif dari permainan edukatif, yaitu bisa merangsang indera, keseimbangan kognitif dan afektif, kemampuan daya pikir, kemampuan motorik, serta sikap sosial dan spiritual pemainnya (Aprilianto & Mariana, 2018).

Pemilihan permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran tentunya sangat perlu dilakukan agar dapat mengetahui apakah permainan tersebut dapat mengedukasi atau tidak. Aprilianto & Mariana (2018) mengemukakan ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam menilai permainan yang memuat nilai edukatif atau tidak, yaitu permainan sesuai sasaran, multifungsi, sesuai dengan tujuan, dapat melatih konsep-konsep dasar, dan merangsang kreativitas.

Sehingga berdasarkan pemaparan di atas, maka pengembangan media yang cocok untuk menyampaikan materi ekosistem pada mata pelajaran IPA adalah permainan monopoli pintar yang dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif. Ulfaeni (2017) menjelaskan bahwa media monopoli merupakan media pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sehingga memberikan suasana belajar variatif dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan.

Monopoli dipilih sebagai salah satu produk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana dikemukakan oleh

Sadiman dalam Risma, dkk (2019), yaitu permainan monopoli menyenangkan dan menghibur, memungkinkan meningkatkan keaktifan belajar siswa, memberikan umpan balik secara langsung, menarik, dan mudah dibuat dan diperbanyak. Selain itu, penggunaan media sebagai media pembelajaran dapat dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Ardhani, dkk (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media monopoli pintar adalah alat permainan edukasi berbentuk papan persegi yang di dalamnya terdapat petak-petak berisikan gambar dari materi ekosistem, dapat dimainkan secara berkelompok. Media monopoli pintar ini dikembangkan dari media monopoli pada umumnya baik dari segi desain maupun konsep permainannya agar dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi ekosistem pada siswa. Media monopoli pintar dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, kretaitas, keaktifan siswa, serta merangsang siswa untuk dapat berpikir kreatif dan berpikir tingkat tinggi karena soal dalam media ini mengandung soal yang bervariasi dan memiliki nilai tertinggi.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2020). Model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *impelentation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi dan angket respon. Angket validasi diberikan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Sedangkan angket respon akan dinilai oleh siswa dan guru untuk menguji kepraktisan produk media yang dikembangkan. Angket tersebut berisikan pernyataan-pernyataan yang diberikan

nilai menggunakan penskoran skala likert 1-5, spesifikasi skala disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Skor setiap alternatif jawaban berdasarkan skala likert

Analisis kuantitatif	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Sumber: Sugiyono (2020)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 31 Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas V SDN 31 Cakranegara. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari proses pengembangan media, komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, siswa, dan guru. Adapun data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, serta hasil respon siswa dan respon guru. Kemudian skor tersebut dikonversikan menggunakan rumus perhitungan rata-rata menurut Arikunto dalam Ardhani, dkk (2021), sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Persentase
- $\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh
- $\sum X_i$ = Jumlah skor tertinggi

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menginterpretasikan tingkat kelayakan dan kepraktisan media, menggunakan konversi sekala tingkat pencapaian yang disajikan pada tabel 2 dan tabel 3 berikut.

Tabel 2. Kualifikasi tingkat kelayakan produk

Tingkat pencapaian	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20 %	Tidak layak

Sumber: Istiningsih, dkk (2021)

Tabel 3. Kualifikasi tingkat kepraktisan produk

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20 %	Tidak praktis

Sumber: Riduwan dan Sunarto dalam Milala, dkk (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media monopoli pintar berbasis permainan edukasi yang dilakukan melalui langkah-langkah dari setiap tahapan model pengembangan ADDIE, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tahap *Analysis* (Analisis)

Penelitian ini melakukan tiga tahapan analisis untuk mengumpulkan informasi dan fakta tentang permasalahan penggunaan media pembelajaran di SDN 31 Cakranegara.

1. Analisis karakteristik dan perilaku belajar siswa

Berdasarkan hasil analisis karakteristik dan perilaku siswa ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran IPA di kelas siswa masih senang bermain ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam belajar. Hal ini terjadi karena disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas, dimana guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai sarana penyampaian materi pelajaran, selain itu juga pelaksanaan pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional sehingga kurang melibatkan siswa secara aktif.

2. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil analisis karakteristik dan perilaku belajar siswa di dalam kelas, siswa sangat membutuhkan kondisi belajar yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk ikut serta aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Kondisi belajar seperti itu dapat diciptakan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukasi dapat merangsang keaktifan, motivasi, antusias belajar siswa. Sebab siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menarik bagi siswa, tidak hanya itu siswa juga dapat melaksanakan dua aktifitas sekaligus yakni belajar sambil bermain. Sehingga dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa. Kegiatan bermain sebenarnya dapat memberikan banyak manfaat kepada siswa karena kegiatan bermain tidak hanya bisa meningkatkan keterampilan sosial, afektif, dan penguasaan bahasa anak tetapi juga

dapat mengembangkan keterampilan kognitif anak serta melalui kegiatan bermain pendidik lebih mudah dalam menyampaikan konsep-konsep yang ada dalam materi pembelajaran (Erfan, dkk., 2020).

3. Analisis materi

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V didapatkan bahwa materi yang membutuhkan penyampaian menggunakan media pembelajaran adalah materi ekosistem yang termuat dalam KD 3.5 dan 4.5 pada Tema 5 Kurikulum 2013. Dimana pada tema 5 ini terdiri dari 3 subtema, yaitu komponen ekosistem, hubungan makhluk hidup dalam ekosistem, dan keseimbangan ekosistem.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan dalam merancang produk media yang dikembangkan, sebagai berikut:

1. Perancangan Media Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi

Ada beberapa tahapan rancangan produk media yang dikembangkan, yaitu:

- a. Merancang konsep media monopoli pintar berbasis permainan edukasi
- b. Mencari gambar-gambar yang berkaitan dengan materi ekosistem dan mendukung untuk dimasukkan ke dalam papan monopoli pintar, buku panduan dan materi, *cover* kartu monopoli, dan gambar pada soal atau pertanyaan.
- c. Merancang spesifikasi komponen-komponen yang ada pada media monopoli pintar. Komponen media ini terdiri dari papan utama monopoli pintar, kotak pintar, kartu-kartu monopoli, buku panduan dan materi, pion atau bidak, papan skor permainan, dadu, bintang skor, dan rumah-rumahan.
- d. Merancang desain awal papan monopoli pintar, kartu-kartu monopoli, buku pedoman dan materi, serta papan skor permainan menggunakan aplikasi Canva.
- e. Merancang daftar alat dan bahan pembuatan media monopoli pintar. Perancangan daftar alat dan bahan yang dibuthkan dalam pembuatan media sangat penting dilakukan, agar pada saat proses pembuatan, alat dan bahan tersebut sudah tersedia atau terpenuhi. Alat dan

bahan yang dibutuhkan, disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Alat dan bahan pembuatan media monopoli pintar

Alat	Bahan	
Gergaji	Triplek	Kertas HVS
Gunting	Kayu sento	Lem fox
Penggaris	Lem dextone	Gagang lemari
Cutter	Kardus	Engsel piano
	Kertas buffalo	Kawat besi
	Kertas asturo	Amplas
	Self adhesive labels	Plastik klip

Desain komponen media monopoli pintar, sebagai berikut:



Gambar 1. Desain awal papan monopoli pintar



Gambar 2. Desain awal buku panduan dan materi



Gambar 3. Desain awal kartu monopoli



Gambar 4. Desain awal papan skor

2. Merancang instrumen angket validasi dan angket respon

Instrumen angket validasi dibuat untuk digunakan sebagai validasi media dan validasi materi yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk media. Penilaian validasi ahli media meliputi aspek tampilan media, isi media, dan penggunaan media. Sedangkan penilaian validasi materi meliputi aspek isi materi, penyajian, dan kebahasaan.

Instrument angket respon dibuat untuk mengetahui respon siswa dan respon guru yang digunakan untuk menilai kepraktisan penggunaan media monopoli pintar berbasis permainan edukasi.

Tahap Development (Pengembangan)

Selanjutnya adalah tahapan pengembangan media monopoli pintar dilakukan sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Ada beberapa tahapan yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Pembuatan Produk Awal

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah pembuatan produk, sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Ada beberapa langkah inti dalam pembuatan produk media pembelajaran monopoli pintar, sebagai berikut:

- Langkah pertama yang dilakukan adalah mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media.
- Mencetak komponen seperti papan media monopoli dengan bahan banner, mencetak kartu-kartu monopoli menggunakan kertas buffalo, mencetak buku panduan dan materi menggunakan kertas HVS.
- Membuat rangka papan utama media monopoli pintar menggunakan triplek dan kayu sento, dibentuk agar bisa dilipat, kemudian desain papan monopoli yang sudah dicetak sebelumnya tersebut ditempelkan pada rangka papannya.
- Kartu-kartu yang sudah dicetak menggunakan kertas buffalo tersebut, kemudian digunting sesuai bentuknya, lalu pada bagian dalam kartu ditempelkan isian kartunya.
- Membuat kotak pintar menggunakan kardus berukuran 15 cm x 13 cm
- Membuat dadu menggunakan kertas buffalo yang dibentuk menjadi kubus berukuran 3 cm x 3cm, untuk angka dadu dibuat menggunakan self adhesive lable.
- Membuat rumah-rumahan menggunakan kertas buffalo dengan ukuran 1 cm x 1,5 cm.
- Membuat papan skor permainan menjadi bentuk seperti plakat dengan ukuran 10 cm x 8 cm.
- Bintang skor permainan dicetak menjadi stiker agar bisa ditempel pada papan skor permainan
- Membuat pion atau bidak menggunakan kardus dengan tinggi 3 cm.

Produk awal media monopoli pintar yang telah dibuat:



Gambar 5. Produk awal media Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi

2. Melakukan Validasi Ahli

Validasi produk dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh para pakar/ahli media dan materi. Setelah melakukan validasi, selanjutnya peneliti mengevaluasi hasil validasi tersebut untuk digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki produk hingga dinyatakan layak untuk diujicobakan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dilakukan untuk memvalidasi instrumen-instrumen angket yang telah disusun tujuannya untuk memastikan bahwa instrumen yang telah dibuat dapat digunakan dan bisa mengukur apa yang hendak diukur (Ernawati & Sukardiyono, 2017).

b. Validasi Media

Media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi diuji kelayakannya oleh dosen ahli media pembelajaran PGSD Universitas Mataram. Angket penilaian validasi media mencakup aspek tampilan media, isi media, dan penggunaan media. Penilaian angket menggunakan skala likert berskala 1-5. Validasi ini dilakukan selama dua kali, dijelaskan sebagai berikut:

1) Validasi media tahap I

Ahli media memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat.

Hasil validasi media tahap pertama dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil validasi media tahap I

Aspek	Skor (Σx)	Skor maksimal (Σxi)	Persentase kelayakan (P)
Tampilan Media	16	25	64%
Isi Media	20	25	80%
Penggunaan Media	12	15	80%
Persentase Total			75%
Kategori			Layak

Berdasarkan tabel di atas, pada validasi media tahap I diperoleh persentase 75% yang termasuk pada kategori “Layak” digunakan dan dengan revisi. Berdasarkan hasil analisis dari saran validator, ada tiga poin yang direvisi, yaitu mengganti bahan pencetakan papan monopoli menggunakan bahan yang membuat gambar terlihat jelas, papan skor dibuat agar bisa digunakan berkali-kali, dan gambar pada tiap komplek permainan diperjelas.

2) Validasi media tahap II

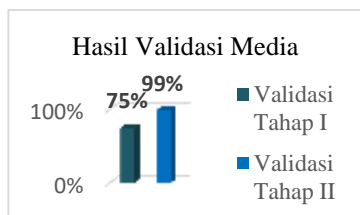
Validasi ini dilakukan setelah merevisi media sesuai dengan saran validator pada tahap I. Hasil validasi media tahap II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil validasi media tahap II

Aspek	Skor (Σx)	Skor maksimal (Σxi)	Persentase kelayakan (P)
Tampilan Media	24	25	96%
Isi Media	25	25	100%
Penggunaan Media	55	15	100%
Persentase Total			99%
Kategori			Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, pada validasi media tahap II diperoleh peningkatan persentase menjadi 99% yang termasuk pada kategori “Sangat Layak” digunakan dan tanpa revisi.

Hasil validasi tahap I dan II disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 6. Hasil validasi media tahap I dan II

c. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen IPA PGSD Universitas Mataram dan guru kelas V SDN 31 Cakranegara. Angket penilaian validasi materi mencakup aspek isi materi, penyajian, dan kebahasaan. Penilaian angket menggunakan skala likert berskala 1-5.

1) Validasi materi tahap I

Hasil validasi materi dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil validasi materi tahap I

Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase kelayakan (P)
Isi materi	23	30	77%
Penyajian materi	11	15	73%
Kebahasaan	19	25	76%
Persentase Total			75%
Kategori			Layak

Berdasarkan tabel di atas, pada validasi materi oleh dosen ahli, diperoleh persentase 75% yang termasuk pada kategori “Layak” digunakan dan dengan revisi. Ada beberapa poin yang harus direvisi, yaitu konsisten dalam pemakaian kata pada kartu pintar maupun pada papan monopoli dan buku panduan, materi disajikan dengan menarik dan disertai gambar, gambar soal diperjelas dan diperbesar dan digunakan kertas buffalo, dan redaksi soal diperjelas dan disederhanakan lagi.

2) Validasi materi tahap II

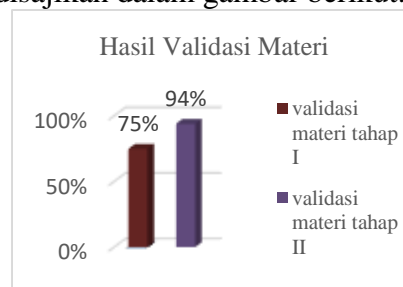
Validasi oleh guru dilakukan setelah menyelesaikan revisi materi sesuai saran dosen ahli. Hasil validasi materi oleh guru kelas V dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil validasi materi tahap II

Aspek	Skor ($\sum x$)	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase kelayakan (P)
Isi materi	29	30	97
Penyajian materi	15	15	100
Kebahasaan	22	25	88
Persentase Total			95%
Kategori			Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan persentase pada tabel di atas tingkat kelayakan materi memperoleh persentase 95% yang menunjukkan bahwa materi termasuk pada kategori “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran dan tanpa revisi.

Hasil validasi materi tahap I dan tahap II disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 7. Hasil validasi materi

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan baik dari aspek media maupun materi menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi sangat layak digunakan dan dapat diujicobakan pada pelaksanaan proses pembelajaran.

Perbandingan media sebelum dan setelah direvisi ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 8. Perbandingan media sebelum dan setelah revisi





Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan penerapan media monopoli pintar berbasis permainan edukasi dalam proses pembelajaran. Implementasi ini dilaksanakan di kelas V SDN 31 Cakranegara dengan melakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pemilihan responden didasarkan pada pengelompokan siswa yang kompetensi rendah, sedang, dan tinggi hal ini dilihat dari nilai peserta didik dan saran dari guru kelas. Pemilihan responden berdasarkan pengelompokan kompetensi ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media monopoli pintar terhadap siswa pada berbagai kemampuan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan oleh seluruh siswa. Hasil uji coba dalam tahap implementasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD.

1. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan oleh 10 orang siswa heterogen dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil penilaian dan saran dari responden uji ini akan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki media sebelum dilaksanakannya uji kelompok besar. Hasil respon siswa dicantumkan dalam tabel berikut.

Tabel 9. Hasil respon siswa uji kelompok kecil

No	Aspek penilaian	Skor ($\sum x$) peraspek	Skor maksimal ($\sum xi$)
1	Kebahasaan dan Keterbacaan	91	100
2	Materi	84	100
3	Tampilan Media	135	150
4	Penggunaan Media	366	400
Persentase rata-rata			89%

Kategori	Sangat Praktis
----------	----------------

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa tingkat kepraktisan media monopoli pintar memperoleh persentase 90% yang menunjukkan bahwa media termasuk pada kategori “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran dan

mendapatkan respon yang positif. Namun ada beberapa siswa yang memberikan saran dan komentar terkait dengan ukuran buku panduan dan materi, dapat disimpulkan bahwa siswa masih kurang puas dengan ukuran dari buku pedoman dan materi yang sangat kecil, sehingga peneliti harus merevisi buku panduan tersebut dengan ukuran yang lebih besar yakni berukuran A5 untuk bisa digunakan pada uji kelompok besar.

2. Uji coba kelompok besar

Ujicoba kelompok besar dilaksanakan oleh guru dan 25 orang siswa heterogen dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil respon siswa dan guru dicantumkan dalam tabel berikut.

Tabel 10. Hasil respon siswa uji coba kelompok besar

No	Aspek penilaian	Skor ($\sum x$) peraspek	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kepraktisan (P)
1	Kebahasaan dan Keterbacaan	218	250	87,2%
2	Materi	250	250	97,2%
3	Tampilan Media	343	375	91%
4	Penggunaan Media	915	1000	91,5%
Persentase rata-rata				92%
Kategori				Sangat praktis

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa tingkat kepraktisan media monopoli pintar pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 92% yang menunjukkan bahwa media monopoli pintar termasuk pada kategori “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan respon yang sangat positif.

Adapun hasil respon guru disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 11. Hasil respon guru

No	Aspek Penilaian	Skor ($\sum x$) peraspek	Skor maksimal ($\sum xi$)	Persentase Kepraktisan (P)
1	Kebahasaan dan Keterbacaan	9	10	90%
2	Materi	9	10	90%
3	Tampilan Media	13	15	87%
4	Penggunaan Media	37	40	93%
Persentase Toal				90%
Kategori				Sangat praktis

Respon dari guru kelas V memperoleh persentase 90% yang termasuk pada kategori “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat saran yang diberikan oleh guru bahwa diharapkan media yang dibuat jumlahnya lebih banyak.

Hasil uji kepraktisan media disajikan pada gambar berikut.



Gambar 8. Hasil respon siswa dan respon guru

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tujuan evaluasi adalah untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Evaluasi dalam pengembangan ADDIE dapat dilakukan pada setiap tahapan sehingga dari hasil evaluasi itu dapat memperbaiki produk agar sesuai dengan kebutuhan.

Pada penelitian ini evaluasi dilakukan dengan tahapan mengevaluasi hasil validasi dan respon siswa serta respon guru. Dari hasil validasi media dan validasi materi yang memperoleh persentase 99% untuk media, dan 95% untuk materi, berdasarkan hasil persentase tersebut media monopoli layak digunakan. Terdapat saran perbaikan dari validator baik untuk media maupun materi. Dari saran tersebut dilakukanlah revisi agar media dapat digunakan

untuk tahap selanjutnya dan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan uji coba, didapatkan hasil berdasarkan respon siswa kelompok kecil persentase sebesar 89%, respon siswa kelompok diperoleh persentase 92%, dan dari respon guru diperoleh persentase 90% yang menunjukkan bahwa media monopoli pintar “sangat praktis” digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat saran perbaikan dari respon siswa pada uji coba kelompok kecil untuk memperbesar ukuran buku panduan agar mudah dibaca siswa. Sehingga berdasarkan saran tersebut ukuran buku panduan diperbesar, hal ini dilakukan agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Kelayakan media monopoli pintar berbasis permainan edukasi didapatkan dari hasil validasi media dan validasi materi. Dari hasil validasi diperoleh penilaian dari ahli media adalah 99% dan ahli materi 94%. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan media monopoli pintar berbasis permainan edukasi didapatkan dari hasil penilaian respon siswa dan respon guru. Hasil penilaian respon siswa kelompok kecil sebesar 89%, respon siswa kelompok besar sebesar 92%, dan hasil respon guru sebesar 90%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V SD sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan mendapat respon yang positif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada kedua dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Terima kasih juga kepada pihak SDN 31 Cakranegara

yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (*Game*) sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningasih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Erfan, M., dkk. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 31–46.
- Karitas, D. P. 2017. *Ekosistem. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Tema 5), Buku Guru SD/MI Kelas V*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/7034>.
- Kartini, K. S., Tri, I. N., & Putra, A. (2020). Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. 4(1), 12–19.
- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (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>
- Istiningasih, S., Darmiany, Astria, F. P. A., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911–920. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9578>
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39–50. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>
- Milala, Hendi Farta., dkk. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Rahayu, S., Sahabuddin, E. S., & Syawaluddin, A. (2022). Pengembangan Media Monopoli pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. *Global Journal Basic Education*, 3(1), 219–246. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp>
- Rosdiana, M., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains pada Siswa Kelas IV SDN Pragaan Laok I. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.24929/alpen.v1i2.9>
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan Peranan Guru dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35–42
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>