

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Negawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas 4 pada Materi Keragaman Hewan

Dede Via Fauziah¹ Rahmat Permana² Yopa Taufik Saleh³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: fauziahdevia7@gmail.com¹ rahmat.pgsd@umtas.ac.id² yopa.taufik@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya suatu masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA terutama dalam tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku materi keragaman hewan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengembangan media pembelajaran Monopoli Negawan dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Monopoli Negawan dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan 7 tahap menggunakan pendekatan deskripsi kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 1 Sodonghilir, SDN Kersagalih dan SDN 1 Cikalong. Sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, dimana siswa kelas IV SDN 1 Sodonghilir merupakan sampel dan digunakan untuk menguji efektifitas Media Pembelajaran Monopoli Negawan. Teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran angket validasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan tahap Uji coba kecil, diperoleh skor 17,7 rata-rata 3,54 dengan kelayakan media sangat baik. Uji coba besar memperoleh skor 35,5 rata-rata 3,55 dengan kelayakan media sangat baik. Adapun media pembelajaran monopoli negawan masuk pada kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor rata-rata N-Gain sebesar 0.81 atau 81%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli negawan efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli Negawan, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang telah disepakati sebagai isu utama di semua negara. Kualitas pendidikan suatu bangsa merupakan salah satu penentu kemajuan bangsa tersebut. Dengan kata lain, kemajuan suatu bangsa atau negara dapat diukur dari kualitas pendidikan bangsa atau negara itu sendiri. Nandika (dalam Auliah: 2022) menyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi sebagai kunci pembuka jalan dalam membangun dan memperbaiki negaranya. Namun pada kenyataannya, jika merujuk pada data kualitas pendidikan yang terlihat dari hasil survey PISA yang dirilis pada tahun 2019 Untuk kategori kemampuan membaca atau literasi Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah yaitu peringkat 74 dari 79 negara. Kategori matematika Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah yaitu peringkat 73 dari 79 negara. Kemudian untuk kategori Sains Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah yaitu urutan ke-71 dari 79 negara. Melihat kondisi seperti yang telah di jelaskan, salah satu upaya yang dapat dilaksanakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan peningkatan mutu pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat hubungan interaksi antara tenaga kependidikan (guru/pengajar) dan siswa untuk mengembangkan

perilaku sesuai dengan tujuan pendidikan. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, yakni kurikulum. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Dengan adanya kurikulum pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran proses belajar mengajar lebih efektif dan juga dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Sebagaimana menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, keterampilan dan perhatian yang bertujuan untuk mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun. Pada usia tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan ia berpikir. Benda nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran. Membuat media pembelajaran juga tentunya dibutuhkan terobosan baru untuk menciptakan media yang menarik yang bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satunya adalah dengan media permainan. Di dunia ini hampir semua orang menyukai permainan. Salah satu permainan yang terkenal adalah monopoli. Monopoli merupakan permainan papan yang berisi plot, serta tiap-tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah di kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan dan tanah (Ramadhani, et al.,2022) Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana (Miftakhul, 2017). Bila dikaitkan dengan proses pembelajaran, maksud menguasai dalam permainan monopoli ini adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan tentunya di desain sesuai kebutuhan pendidik dan siswa sebagai penunjang pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang akan diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dilapangan terhadap 3 sekolah dasar yaitu SDN Kersagalih, SDN 1 Sodonghilir, dan SDN 1 Cikalong. Ditemukan bahwa masih ada beberapa siswa yang nilai IPA masih dibawah KKM terutama dalam tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku materi keragaman hewan. Hal tersebut dikarenakan minimnya pengembangan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Media yang digunakan guru masih berupa cetakan gambar yang terdapat pada buku tematik siswa, dan buku guru. Masalah lainnya yaitu siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran karena siswa kurang mengerti pelajaran yang di sampaikan. Semua itu diakui oleh guru dari masing-masing sekolah yang di wawancara. Berdasarkan paparan masalah di atas, peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berupa monopoli negawan yang berfokus pada materi keragaman hewan. Media pembelajaran monopoli negawan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA dan dipahami dengan mudah oleh para siswa. Peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian pada materi keragaman hewan dan memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Negawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD Pada Materi Keragaman Hewan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan tujuh tahapan. Tujuh tahapan penelitian Borg & Gall dalam Sukmadinata (2016: 169) yang dimaksud adalah: Penelitian dan Pengumpulan data (*Research And Information Collecting*), Perencanaan (*Planning*), Pengembangan draft produk (*Develop Preliminary Form of Product*), Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), Uji pelaksanaan lapangan (*Operational Product testing*) dan Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Testing*). Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 119). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas IV di SDN 1 Sodong, SDN Kersagalih dan SDN 1 Cikalong. Sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, dimana siswa kelas IV SDN 1 Sodonghilir merupakan sampel dan digunakan untuk menguji efektifitas Media Pembelajaran Monopoli Negawan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dan tes. Terdapat 3 validator antara lain validator oleh ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media.

Angket Validasi

1. Angket Validasi Ahli Materi digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran dengan kesesuaian isi materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar. Berikut adalah pedoman angket ahli materi.

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Kriteria Penilaian	SB	B	K	SK
Format	Materi yang disajikan jelas				
	Media mudah digunakan				
	Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi pembelajaran				
Isi	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kurikulum 2013				
	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)				
	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran				
	Materi disampaikan dengan jelas, padat dan sederhana				
	Kemenarikan penggunaan gambar dan tulisan				
Manfaat	Media mengandung keterlibatan siswa				
	Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran				
	Media pembelajaran Monopoli Negawan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV pada materi keragaman hewan?				
	Media pembelajaran Monopoli Negawan sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD				

2. Angket Validasi Ahli Media digunakan dalam mengukur kualitas media pembelajaran yang digunakan dari segi ketahanan, kemenarikan, kesesuaian dengan materi siklus air. Berikut adalah pedoman angket validasi ahli media.

Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Kriteria Penilaian	SB	B	K	SK
Efisiensi	Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa				

	Kepraktisan media pembelajaran				
	Media memiliki konsep yang menarik				
	Media mengandung esensi bermain pola pikir abak				
Tampilan	Kejelasan mengenai tulisan soal dan gambar				
	Penggunaan gambar dan warna menarik				
	Kesesuaian pemilihan gambar dan materi pembelajaran				
Manfaat	Media pembelajaran monopoli keanekaragaman hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa				
	Media mendorong siswa untuk saling bertukar fikiran dalam memahami keanekaragaman hewan berdasarkan habitatnya				
	Media dapat menambahkan pengetahuan siswa				
	Media dapat menumbuhkan antusias siswa				

3. Angket Validasi Ahli Bahasa digunakan untuk mengetahui saran dan masukan mengenai struktur kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berikut adalah pedoman validasi ahli bahasa:

Tabel 3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Pertanyaan	SB	B	K	SK
1.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran monopoli keanekaragaman hewan bersifat informatif				
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif dan bisa dipahami oleh siswa sekolah dasar				
3.	Bahasa yang digunakan sesuai untuk siswa sekolah dasar				
4.	Bahasa yang digunakan dalam media untuk menyampaikan materi pembelajaran yang jelas				
5.	Penulisan soal-soal pada media pembelajaran monopoli negawan sudah sesuai dengan EYD				
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak				

Pada instrumen angket validasi ahli materi, media dan bahasa berupa data kuantitatif deskriptif sebagai acuan revisi media pembelajaran agar lebih banyak. Kemudian data kuantitatif adalah hasil dari penilaian yang telah dilakukan validasi berupa penilaian. Dilakukan penilaian media dengan keterangan sebagai berikut:

- SB = Sangat Baik (4)
- B = Baik (3)
- K = Kurang (2)
- SK = Sangat Kurang (1)

Kemudian dihitung rata-rata skor yang telah diisi oleh para ahli terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan dan dihitung menggunakan rumus: $\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

- \bar{X} = Skor rata-rata
- $\sum X$ = Jumlah skor tiap aspek
- n = Jumlah soal

Ketentuan Instrumen Validasi, sebagai berikut:

Tabel 4. Ketentuan Instrumen Validasi

Rata-rata Skor	Klasifikasi Kategori
$3,25 \leq \bar{X} \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,50 \leq \bar{X} < 3,25$	Baik

$1,75 \leq \bar{X} < 2,50$	Kurang
$1,00 \leq \bar{X} < 1,75$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko dalam Nurlaila et al., 2017:46

Tes

Tes pada penelitian pengembangan media ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran monopoli negawan saat digunakan dalam pembelajaran berlangsung dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar. Maka dilakukan tes tulis berupa soal *pretest* dan *posttest* serta instrumen validasi soal di kelas 4 SD. Soal tes yang digunakan sebanyak 10 butir soal yaitu berupa pilihan ganda. Instrumen penilaian mengenai soal *pretest* dan *posttest* dibuat sebagai berikut:

Tabel 5. Instrumen Penilaian *Pretest* dan *Posttest*

Nomor Soal	Bobot Soal
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10	10
Jumlah Seluruh Skor	100

Tabel 6. Instrumen Validasi Soal

No.	Indikator	Bentuk Soal	Jumlah Soal	No Soal	Kesesuaian Soal dengan Materi					Kesesuaian Soal dengan Indikator				
					SS	S	CS	KS	TS	SS	S	CS	KS	TS
1.	3.1.1 Mengidentifikasi bagian hewan dan fungsinya.	Pilihan Ganda	5	1, 2, 3, 4 dan 5										
2.	3.8.2 Mengidentifikasi pentingnya peran hewan sebagai sumber daya alam dalam menjaga keseimbangan alam	Pilihan Ganda	5	6, 7, 8, 9 dan 10										

Keterangan:

SS = Sangat Sesuai (5)

S = Sesuai (4)

CS = Cukup Sesuai (3)

KS = Kurang Sesuai (2)

TS = Tidak Sesuai (1)

Kemudian dihitung rata-rata skor yang telah diisi oleh tim validasi soal terhadap soal yang akan dicantumkan di pengembangan media pembelajaran monopoli negawan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD.

$$M = \frac{\sum xi}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

M = presentase penelitian

$\sum xi$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum n$ = jumlah skor total

Dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

Tabel 7. Ketentuan Instrumen Validasi Soal

Skor	Kategori
85% - 100%	Sangat Valid
75% - 84%	Valid
65% - 74%	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang Valid
0 - 54%	Tidak Valid

(Sumber: Sugiyono 2015 dalam Budayasa, 2022: 80)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian merujuk pada teknik kualitatif yaitu pemberian masukan dan saran dari tim validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru mengenai media pembelajaran monopoli negawan kemudian akan dianalisis secara deskriptif dan akan disimpulkan menjadi bahan masukan serta saran dalam memperbaiki media pembelajaran monopoli negawan sebelum diuji coba kembali. Apabila data yang berupa skor dari para validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan respon siswa, hasil *pretest* dan *posttest* serta instrumen validasi soal akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif.

Uji kelayakan

Pada tahap uji kelayakan adalah hasil dari tim uji ahli validasi yang sebelumnya dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yang berupa hasil skor. Dengan ketentuan angket yang diberikan pilihan tanggapan mengenai produk media pembelajaran berupa skala empat yaitu:

- SB = Sangat Baik (4)
- B = Baik (3)
- K = Kurang (2)
- SK = Sangat Kurang (1)

Kemudian dihitung rata-rata skor yang telah diisi oleh tim ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media, ahli soal, dan respon siswa dengan skala empat tersebut. Untuk mengetahui hasil penilaian mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan dan dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

- \bar{X} = Skor rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah skor tiap aspek
- N = Jumlah soal

Ketentuan Instrumen Uji Kelayakan, sebagai berikut:

Tabel 8. Ketentuan Instrumen Uji Kelayakan

Rata-rata Skor	Klasifikasi Kategori
$3,25 \leq \bar{X} \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,50 \leq \bar{X} < 3,25$	Baik
$1,75 \leq \bar{X} < 2,50$	Kurang
$1,00 \leq \bar{X} < 1,75$	Sangat Kurang

(Sumber: Eko Putro widoyoko dalam Nurlaila et al., 2017: 46)

Uji Efektivitas

Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran monopoli negawan yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, maka perlu diuji efektivitas terlebih dahulu

pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dalam pengujian efektivitas media pembelajaran monopoli negawan maka dilakukan dengan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria Skor *N-Gain* Uji Efektivitas, sebagai berikut:

Tabel 9. Ketentuan Instrumen Uji Efektivitas

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Meltzer dalam Ramadhani et al., 2020: 164)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research And Information Collection*)

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SDN Kersagalih, SDN 1 Sodong dan SDN Cikalong untuk mendapatkan informasi awal mengenai kendala pembelajaran yang ada. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung saat proses kegiatan belajar mengajar. Sementara wawancara dilakukan kepada guru kelas mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam pembelajaran dan karakter subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Kersagalih, SDN 1 Sodong dan SDN Cikalong ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku.
2. Kurangnya media pembelajaran dari guru mengenai materi tema peduli terhadap makhluk hidup subtema keberagaman makhluk hidup di lingkunganku.
3. Siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.
4. Menggunakan media pembelajaran seadanya

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga menjadikan belajar yang menyenangkan dan hasil belajar lebih optimal.

Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh, maka peneliti membuat rancangan produk sebagai berikut:

1. Pengembangan dan penerapan desain. Pengembangan dan penerapan desain dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, materi serta membuat desain.
2. Penyusunan instrumen penelitian. Penyusunan ini berdasarkan pada kajian teori yang dibahas untuk dilanjutkan pada validitas.

Pengembangan Draft Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pengembangan dan Penerapan Desain

Desain awal Monopoli Negawan untuk materi keragaman hewan didesain menggunakan aplikasi canva, diantaranya sebagai berikut:

1. Membuat *Storyboard*. Dalam perencanaan awal dibuat *Storyboard* yang digunakan untuk merancang gambaran awal atau sketsa pada Monopoli Negawan. Berikut *storyboard* Monopoli Negawan untuk materi Keragaman Hewan.



Gambar 1. Storyboard

2. Pembuatan Kartu Hak Milik. Kartu hak milik didesain menggunakan aplikasi canva. Di dalam kartu hak milik terdapat informasi mengenai hewan juga berfungsi untuk membedakan kepemilikan hewan dan di bawahnya terdapat pertanyaan yang digunakan ketika akan mengajukan pertanyaan kepada lawan main sebagai bentuk syarat untuk menginjak lahan yang sudah dimiliki.



Gambar 2. Desain Kartu Hak Milik

3. Pembuatan kartu dana umum



Gambar 3. Desain Dana Umum

4. Pembuatan kartu kesempatan



Gambar 4. Desain Kartu Kesempatan

5. Uang mainan sebagai alat tukar. Untuk proses transaksi menggunakan uang mainan sebagai alat tukar. Pembelian uang mainan digunakan supaya siswa belajar menggunakan uang sebagai alat pembayaran.



Gambar 5. Uang Mainan

6. Bidak. Monopoli negawan menggunakan hewan sebagai bidak/pion. Sesuai dengan tema media.



Gambar 6. Hewan Sebagai Bidak

7. Dadu. Dadu monopoli negawan terbuat dari bahan plastik berukuran 25 x 25 mm.



Gambar 7. Dadu Plastik

8. Pembuatan Buku Petunjuk. Buku petunjuk penggunaan permainan monopoli negawan ini berisi aturan yang bertujuan supaya siswa dapat mengetahui cara memainkan permainan ini.

Penyusunan Instrumen Validasi

Tahap validasi desain media pembelajaran Monopoli Negawan melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli media dilakukan untuk menilai bagaimana kelayakan media pembelajaran, unsur-unsur media pembelajaran serta fungsi dari media pembelajaran. Ahli materi dilakukan untuk menilai mengenai materi keragaman hewan pada media pembelajaran serta tingkat kesulitan materi. Ahli bahasa dilakukan untuk penggunaan bahasa dalam produk dan cara mengkomunikasikan media. Berikut hasil dari validasi media pembelajaran Monopoli Negawan.

1. Validasi Ahli Media. Penilaian validasi yang dilakukan ahli media yaitu oleh Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd selaku Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya yaitu efisiensi, tampilan, dan efektivitas media. Skala penilaian dilakukan dengan rentang yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang (2), Sangat Kurang (1). Hasil validasi ahli media yaitu media Monopoli Negawan dikatakan layak untuk digunakan. Pada tahap validasi ahli media terdapat saran yaitu harus menambahkan keterangan pengklasifikasian hewan berdasarkan habitatnya serta mengganti nilai tukar poin dengan nilai rupiah.
2. Validasi Ahli Materi. Penilaian validasi yang dilakukan ahli materi yaitu oleh Bapak Moh. Fahmi Nugraha, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya yaitu mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk mendalami materi keragaman hewan. Skala penilaian dilakukan dengan rentang yaitu Sangat Baik (4), Baik (3), Kurang (3), Sangat Kurang (1). Hasil validasi ahli materi yaitu materi keragaman hewan dikatakan layak untuk digunakan pada media pembelajaran Monopoli Negawan.
3. Validasi Ahli Bahasa. Penilaian ahli bahasa yang dilakukan ahli bahasa yaitu oleh Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd selaku Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya yaitu mencakup bahasa yang digunakan informatif dan komunikatif yang mudah difahami dan sesuai dengan rentang yaitu Sangat Sesuai (5), Sesuai (4), Cukup Sesuai (3), Kurang Sesuai (2), Tidak Sesuai (1). Hasil validasi ahli bahasa yaitu media Monopoli Negawan dikatakan layak untuk digunakan.

Revisi Tahap 1


Setelah memperoleh masukan dari ahli media dan ahli bahasa, peneliti kemudian mengerjakan perbaikan media didasarkan pada saran dan masukan yang telah diberi. Diantaranya:

1. Menambahkan keterangan pengklasifikasian hewan berdasarkan habitatnya serta mengganti nilai tukar poin dengan nilai rupiah.



Gambar 8. Sebelum dan Sesudah Revisi

2. Menambah Materi
3. Mengganti Soal

Sebelum	Sesudah
<p>4. Burung merak hijau termasuk hewan yang langka, bulunya yang indah dan mahal seperti kipas diburu manusia untuk dijadikan...</p>	<p>4. </p>
<p>a. Makanan b. Hiasan topi bangsawan c. Mainan d. Selimut</p>	<p>Harimau yang ditunjukkan oleh gambar di atas termasuk hewan langka dan dilindungi. Harimau tersebut dapat ditemukan di...</p> <p>a. Papua b. Kalimantan c. Sumatera d. Bali</p>

Uji Lapangan Awal (Preliminary Field Testing)

1. Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di SDN Kersagalih di kelas IV dengan jumlah responden sebanyak 5 orang siswa. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil pada tabel berikut:

Table 10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Skor	Klasifikasi Kategori
1.	Nazaliya Akila	3,4	Sangat Baik
2.	Ai Sela	3,6	Sangat Baik
3.	Hisam	3,5	Sangat Baik
4.	Arkan	3,6	Sangat Baik
5.	Ayuni	3,6	Sangat Baik
Jumlah		17,7	
Rata-rata		3,54	
Kelayakan Media		Sangat Baik	
Saran dan Masukan		-	

2. Uji Coba Kelompok Besar. Pengujian pada kelompok besar dilakukan pada anak sekolah dasar di SDN Cikalong, dengan jumlah responden sebanyak 10 orang anak kelas 5 SD. Pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil pada tabel berikut:

Table 11. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Skor	Klasifikasi Kategori
1.	Nadira	3,5	Sangat Baik
2.	Ayi Isma	3,6	Sangat Baik
3.	Giana	3,5	Sangat Baik
4.	Rasti	3,5	Sangat Baik
5.	Labib	3,6	Sangat Baik
6.	Silpa	3,4	Sangat Baik
7.	Siti Nur	3,6	Sangat Baik
8.	Anggi	3,7	Sangat Baik
9.	Anisa	3,6	Sangat Baik
10.	Lindan	3,5	Sangat Baik
Jumlah		35,5	
Rata-rata		3,55	
Kelayakan Media		Sangat Baik	
Saran dan Masukan		-	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan besar dinyatakan bahwa media Monopoli Negawan pada tahap ini mendapatkan kriteria kelayakan "Sangat Layak". Sehingga penelitian dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Revisi Produk Awal (*Main Product Revision*)

Pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar didapati hasil bahwa media Monopoli Negawan dinyatakan sangat layak, sehingga bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya dan tidak perlu diadakan revisi pada media tersebut.

Uji Lapangan Utama (*Operational Product Testing*)

Penelitian ini diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan maksud untuk mengukur kemampuan siswa dan diakhiri dengan pemberian soal *posttest* kepada kedua kelas tersebut. Sebelum dilakukan *pretest* dan *posttest* soal validasi kepada ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli materi dilakukan dua kali. Kedua memperoleh skor 3,81 dengan kriteria "Sangat Baik". Validasi ahli bahasa dilakukan sebanyak dua kali. Pertama memperoleh skor 3 dengan kriteria "Baik". Kedua memperoleh skor 4 dengan kriteria "Sangat Baik".

1. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen. Kelas Eksperimen merupakan kelas yang kegiatan pembelajarannya memakai media yang dibuat oleh peneliti yaitu Monopoli Negawan.

Penggunaan media ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah total siswanya sebanyak 20 orang. Hasil penelitian kelas eksperimen ini diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain adalah 0.81 atau 81% dengan skor paling kecil 0.67 atau 67% dan skor paling besar 1 atau 100%. hasil penelitian kelas eksperimen bisa dilihat pada tabel berikut:

Table 12. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posstest	N-Gain	Kategori
1.	Tsabita Shifwa	40	90	0.83	Efektif
2.	Nadira Tira S	40	90	0.83	Efektif
3.	Anastasya	50	90	0.8	Efektif
4.	Alika Putri	50	100	1	Efektif
5.	Qibtiya Ellubina	30	90	0.86	Efektif
6.	Lutpiana	40	80	0.67	Cukup Efektif
7.	Fahmi	70	90	0.67	Cukup Efektif
8.	Zam-zam	60	80	0.50	Kurang Efektif
9.	Aifa Nurul	50	100	1.00	Efektif
10.	Aira Syakira	30	90	0.86	Efektif
11.	Widya Laila	60	90	0.75	Efektif
12.	M.Ramdan	40	100	1.00	Efektif
13.	Nabila Syava	20	80	0.75	Efektif
14.	Ilham	30	90	0.86	Efektif
15.	Eka Nugraha	70	100	1.00	Efektif
16.	Ziyan Alhabsyi	50	90	0.80	Efektif
17.	Naina Azkiya	60	90	0.75	Efektif
18.	Matin	40	90	0.83	Efektif
19.	Vadya	50	90	0.80	Efektif
20.	Agil	50	90	0.80	Efektif
Jumlah		930	1.810	16.36	
Rata-rata		0.81			Tinggi
Presentase		81%			Efektif

2. Hasil Penelitian Kelas Kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang kegiatan pembelajarannya tidak memakai media yang dibuat oleh peneliti, yaitu Monopoli Negawan. Kelas kontrol ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah total siswanya sebanyak 20 orang. Hasil dari penelitian kelas kontrol ini diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain adalah 0.36 atau 36% dengan skor paling kecil 0 atau 0% dan skor paling besar 0.67 atau 67%. hasil penelitian kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 13. Hasil Penilaian Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posstest	N-Gain	Kategori
1.	Syabanatul Kh	60	70	0.25	Tidak Efektif
2.	M. Hafidz	60	70	0.25	Tidak Efektif
3.	Nayla	60	80	0.5	Tidak Efektif
4.	Sipa Nuraeni	50	60	0.2	Tidak Efektif
5.	Vardan	60	70	0.25	Tidak Efektif
6.	Sayyid	40	80	0.67	Kurang Efektif
7.	Putra	40	70	0.5	Tidak Efektif
8.	M. Silmi	50	80	0.6	Tidak Efektif
9.	Naufal	80	80	0	Tidak Efektif
10.	Raihan Anugrah	60	70	0.25	Tidak Efektif
11.	Hilman	30	60	0.43	Kurang Efektif
12.	Thorik	70	80	0.33	Tidak Efektif
13.	Azfar	60	80	0.5	Tidak Efektif
14.	Parhan	30	50	0.29	Tidak Efektif

15.	Wafda	60	70	0.25	Tidak Efektif
16.	Selvi	40	70	0.5	Kurang Efektif
17.	Arin	40	70	0.5	Kurang Efektif
18.	Raini Daina	60	80	0.5	Kurang Efektif
19.	Rismayanti	30	50	0.29	Tidak Efektif
20.	Khansa	60	70	0.25	Tidak Efektif
Jumlah		1.040	1.500	7,31	
Rata-rata		0.36			Sedang
Presentase		36%			Tidak Efektif

Berdasarkan hasil penelitian kelas yang telah dilakukan, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 0.81 atau kategori “tinggi” dengan nilai tafsiran 81% atau kategori “Efektif”. Bersumber hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Monopoli Negawan dapat digunakan dalam pelajaran IPA.

Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini revisi produk dilakukan jika ada saran atau masukan untuk dilakukan perbaikan pada media permainan Monopoli Negawan berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan. Untuk uji coba tersebut tidak terdapat saran, masukan ataupun kekurangan untuk dilakukan perbaikan. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli negawan pada tahap ini tidak dilakukan revisi produk.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran Monopoli Negawan adalah media berbasis permainan edukatif yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa secara maksimal serta mencapai suatu tujuan pembelajaran. Untuk validasi media pembelajaran terdapat 3 kategori yaitu tim ahli media, materi dan Bahasa. Masing-masing memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Validasi ahli media menghasilkan skor 3,81 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik.
2. Validasi ahli materi menghasilkan skor 3,81 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik.
3. Validasi ahli Bahasa menghasilkan skor 4 dengan klasifikasi kategori Sangat Baik.

Berdasarkan tahap Uji coba kecil di SDN Kersagalih, memperoleh skor 17,7 dengan rata-rata 3,54 dengan kelayakan media sangat baik. Uji coba besar di SDN Cikalong, memperoleh skor 35,5 dengan rata-rata 3,55 dengan kelayakan media sangat baik. Berdasarkan hasil Uji efektifitas dari kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran monopoli negawan diperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0.81 atau 81% termasuk dalam kategori Efektif dengan skor terkecil 0,67 atau 67% dan skor terbesar 1 atau 100%. Untuk hasil kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 0,36 atau 36% termasuk dalam kategori Tidak Efektif dengan skor terkecil 0 atau 0% serta skor terbesar 0.67 atau 67%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli negawan efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Syastra, M.T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam.
- Auliah, F.N. 2022. Meninjau permasalahan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dan solusi. *Jurnal AoEJ: Academy of Education Journal*.
- Budayasa, I. K. 2020. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu Riza*

- Mahdalena Pendidikan Luar Biasa, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya
Sujarwanto Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilm. 02, 76-85.
- Miftakhul Jannah, F .2017. *Pengembangan Permainan Monopoli dengan Media Flashcard Untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas II SD Di Semarang*. Universitas Negri Semarang.
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih, P. H.2017. *Pengembangan lembar kegiatan siswa (lks) berbasis inkuiri terbimbing pokok bahasan suhu dan kalor*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika- COMPTON, 4(2), 43-48.
- Ramadhani, S. Leonard,L., Nurmantoro, M.A and Sumiat, J.M. 2022. *The Development of MONOTIKA (Monopolu Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students In Grade VII*. Formatif: Jurnal Pendidikan MIPA, 2(1).
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. 2020. *Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia*. Journal of Research and Technology, 6(1), 162-167
- Sugiyono, prof. D. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (M. T. Sutopo (ed)). ALFABETA, cv.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional