Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bandar Lampung
http://eskripsi.stkippgribl.ac.id/

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENDUKUNG KOLABORASI ANTAR PESERTA DIDIK MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS V DI SDN 01 GEDUNG ASRI

Nailul Ulfa Huziah[1], Putut Wisnu Kurniawan[2], Ridho Agung Juwantara[3]
[123]STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: nailululfa35@gmail.com[1], ututbukan@gmail.com[2],
ridhoaj57@gmail.com[3]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan, respon pendidik, respon peserta didik dan keefektifan terhadap media pembelajaran monopoli dalam mendukung kolaborasi antar peserta didik materi sumber daya alam kelas V di SDN 01 Gedung Asri. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli materi yang menyatakan bahwa produk media monopoli yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 90% dengan kriteria interpretasi "sangat layak", kemudian hasil validasi ahli media menyatakan bahwa produk media monopoli yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria interpretasi "sangat layak" dan hasil validasi ahli bahasa menyatakan bahwa produk media monopoli yang dikembangkan memperoleh presentase sebesar 75% dengan kriteria interpretasi "layak". Sedangkan respon pendidik memperoleh nilai persentase 96%, dengan kriteria interpretasi "sangat menarik", kemudian respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai persentase 100%, dengan kriteria interpretasi "sangat menarik" dan pada uji coba lapangan memperoleh nilai persentase sebesar 95% dengan kriteria interpretasi "sangat menarik" sedangkan untuk uji keefektifan produk yang ditinjau dari penugasaan soal *post-test* dan soal *pre-test* memperoleh nilai persentase 84,3%, dengan kriteria interpretasi "efektif". Pengembangan media pembelajaran monopoli dalam mendukung kolaborasi antar peserta didik materi sumber daya alam kelas V di SDN 01 Gedung Asri menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dalam mendukung kolaborasi antar peserta didik sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
Kata Kunci: Media Monopoli, Kolaborasi, Sumber Daya Alam.

Abstract: *This study aims to determine the level of feasibility, educator response, student response and effectiveness of monopoly learning media in supporting collaboration between students of class V natural resources material at SDN 01 Gedung Asri. The research method used is R&D (research and development) and through the ADDIE development procedure which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product validation was carried out by material expert validators who stated that the monopoly media product developed obtained a percentage of 90% with the interpretation criteria of "very feasible", then the results of media expert validation stated that the monopoly media product developed obtained a percentage of 94% with the interpretation criteria of "very feasible" and the results of linguist validation stated that the monopoly media product developed obtained a percentage of 75% with the interpretation criteria of "feasible". While the educator's response obtained a percentage value of 96%, with the interpretation criteria "very interesting", then the response of students in the small group trial obtained a percentage value of 100%, with the interpretation criteria "very interesting" and in the field trial obtained a percentage value of 95% with the interpretation criteria "very interesting" while for the product effectiveness test in terms of assigning post-test questions and pre-test questions obtained a percentage value of 84.3%, with the interpretation criteria "effective". The development of monopoly learning media in supporting collaboration between students of class V natural resources material at SDN 01 Gedung Asri using the research and development (R&D) research method, it can be concluded that the use of monopoly*

learning media in supporting collaboration between students is very feasible and effective to use as learning media.
Keywords: *Monopoly Media, Collaboration, Natural Resources.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi dan pengetahuan peserta didik. Selama ini, proses pembelajaran seringkali hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang harus menerima informasi dari guru, dengan komunikasi yang cenderung satu arah. Hal ini menyebabkan terjadinya verbalisme, yaitu kebiasaan menghafal tanpa pemahaman mendalam terhadap makna materi yang diajarkan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan peran penting dari beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, media, metode pembelajaran, dan kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum baru yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik belajar dengan tenang, tanpa tekanan, dan menonjolkan kemampuan alamiah mereka. Fokus utama dari kurikulum ini adalah kebebasan dan berpikir kreatif. Pembaharuan dalam kurikulum merdeka mencakup pembelajaran berbasis P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) serta pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPAS memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengalaman belajar, membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, keterampilan berkolaborasi, serta memperkuat kesadaran terhadap lingkungan, baik alam maupun sosial. Keterampilan kolaborasi menjadi penting dalam proses pembelajaran, di mana siswa dapat saling membantu mencapai tujuan bersama.

Namun, pembelajaran tentang Sumber Daya Alam (SDA), yang mencakup komponen biotik seperti hewan, tumbuhan, mikroorganisme, serta komponen abiotik seperti minyak bumi, gas alam, logam, air, dan tanah, sering kali sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan media pembelajaran yang baru, menarik, dan efektif untuk membantu siswa memahami materi tersebut

Peserta didik membutuhkan kondisi belajar yang menyenangkan untuk merangsang keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan cara ini, mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menarik, serta melaksanakan dua aktivitas dalam satu waktu, yaitu belajar dan bermain. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran monopoli yang memiliki unsur mendidik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 20 November 2024 bersama ibu Margareta Tutik Wahyuni, S.Pd. yang peneliti laksanakan di SDN 01 Gedung Asri,, peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih pasif dalam belajar. Mereka enggan bertanya atau menjawab pertanyaan, dan keterampilan kolaborasi antar teman juga kurang berkembang. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, yang mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Peneliti menemukan masalah utama adalah kurangnya keterampilan kolaborasi dan kesulitan peserta didik dalam memahami materi. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran monopoli sebagai alternatif untuk pembelajaran IPAS, khususnya materi sumber daya alam. Permainan monopoli yang sudah dikenal luas diharapkan dapat meningkatkan minat

belajar dan membantu peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan dan kolaboratif.

Berdasarkan dari pemikiran dan temuan diatas, peneliti akan mengangkat sebuah judul yang sesuai dengan pembahasan diatas yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Mendukung Kolaborasi Antar Peserta didik Materi Sumber Daya Alam Kelas V SDN 01 Gedung Asri".

Menurut Saleh (2020:14), kolaborasi mengandung makna yang sangat umum dan luas yang mendeskripsikan adanya situasi tentang terjadinya kerjasama antar dua orang atau lebih yang saling memahami permasalahan masing-masing secara bersama-sama dan berusaha untuk saling membantu memecahkan permasalahan. Bahkan secara spesifik, kolaborasi merupakan kerja sama yang intensif untuk menanggulangi permasalahan kedua pihak secara bersama

Lebih lanjut, menurut pendapat Winkler (dalam Saleh 2020:111), yaitu setiap pembentukan kolaborasi pasti membutuhkan apa yang disebut sebagai *Collaboration space,* yaitu sebuah ruang/tempat atau lingkungan yang dapat mereka gunakan dalam menjalin hubungan dan memfasilitasi proses kolaborasi secara baik dan berkualitas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penjelasan diatas menunjukkan bahwa dalam pembetukan kolaborasi, berbagai prinsip tersebut harus disusun dan ditetapkan secara kuat atas dasar persetujuan bersama agar jaringan kolaborasi yang mereka bentuk benar-benar kokoh sehingga masing-masing pihak dapat bekerja secara optimal sehingga mereka bisa memperoleh keberhasilan yang tinggi.

Ada beberapa keunggulan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran kolaborasi. Keunggulan-keunggulan pembelajaran kolaborasi tersebut yaitu: 1) Prestasi belajar lebih tinggi, 2) Pemahaman lebih mendalam, 3) Belajar lebih menyenangkan, 4) Mengembangkan keterampilan, 5) Meningkatkan sikap positif dan 6) Merasa saling memiliki

Kegiatan pembelajaran kolaborasi diarahkan untuk menanamkan kebiasaan (habits) untuk memahami apa yang dipelajari, sikpa ingin melakukan sesuatu, dan keterampilan bagaimana melakukan sesuatu.

Menurut Rizki dkk., (2023). Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Kerangka IPAS menggabungkan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman ini kepada siswa sehingga dapat dipahami bahwa kajian IPAS membahas mengenai lingkungan sekitar yang meliputi fenomena-fenomena yang terjadi disekitar manusia, alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan social.

Sedangkan menurut Nadhifah dkk, (2022:23), IPAS pada hakikatnya diharapkan supaya siswa dapat memahami materi dengan baik dan juga dapat menerapkan atau mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPAS di SD adalah fenomena-fenomena yang bersifat umum seperti bahasan tentang makhluk hidup dan benda mati alam semesta serta hubungan dengan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi terhadap lingkungannya. Selain itu anak-anak usia SD/MI masih melihat dunia apa adanya, utuh dan tidak terputus. Tujuan pendidikan IPAS adalah untuk mengekspos peserta didik pada kekayaan pengetahuan asli di sekitar IPA dan mendorong mereka untuk menggunakan pengetahuan itu dalam berbagai konteks, termasuk pemecahan masalah.

Menurut Cristianto. (2014:16), sifat atau ciri-ciri sumber daya alam di Indonesia ada dua, yaitu distribusi yang tidak merata dan sifat ketergantungan antar sumber daya alam. Sumber daya alam (disingkat SDA) adalah segalanya. yang bersumber dari suatu benda yang dapat digunakan untuk meringankan kebutuhan manusia. Di sisi lain, ada dua jenis SDA: yang bisa dipecah dan yang tidak bisa. Air, tanah, tumbuhan, dan hewan termasuk sumber daya alam yang bisa dibicarakan. SDA ini penting kita ikuti agar tidak mengganggu ekosistem. SDA yang tidak dapat dijelaskan mencakup barang-barang yang terdapat di dalam bumi, seperti minyak bumi, batu bara, timah, dan nikel. Kita harus menggunakan SDA ini sesegera mungkin. Alhasil, misalnya, hanya akan bisa kembali setelah jangka waktu tertentu.

Sumber daya alam buatan adalah hasil pengembangan dari sumber daya alam hayati dan nonhayati yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kuantitas, dan daya dukung bahan, seperti jenis unggul, waduk, dan hutan buatan. Sumber daya alam mencakup lahan, hutan, air, dan mineral, yang merupakan modal utama untuk mendukung pembangunan dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi demi kesejahteraan masyarakat. Namun, eksploitasi sumber daya alam dapat menyebabkan penyusutan dan berdampak negatif terhadap lingkungan.

Sumber daya alam (SDA) adalah segala sesuatu yang dihasilkan oleh alam dan dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya. SDA dibagi menjadi dua jenis: 1) Sumber daya alam hayati (biotik), yaitu yang dihasilkan oleh makhluk hidup, seperti tumbuhan dan hewan, dan 2) Sumber daya alam non-hayati (abiotik), yaitu yang bukan dihasilkan oleh makhluk hidup, seperti air, udara, dan mineral. Sumber daya alam hayati diperoleh dari proses alami kehidupan tanpa adanya unsur pembaharuan atau pelestarian.

Menurut Trianto (dalam Costarica 2021:9), Kata "media" berasal dari bahasa latin *medius* yang berasal dari harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, *Medius* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar tidak merupakan media pembelajaran.

Sedangkan menurut Daryanto (dalam Siska 2023:142) media merupakan sarana atau alat terjadinya proses belajar mengajar. Media adalah bahan atau perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan.

Dalam Buku Pengembangan Media dan Sumber Belajar Cangara (dalam Cahyadi 2018:2) Mengatakan bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran menurut para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berbentuk alat fisik yang dapat digunakan sebagai alat penyampaian materi pembelajaran selama melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Wulandari & Sukirno (dalam Risma 2019: 18) monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui suatu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh pemain.

Sedangkan menuurt Ulfaeni (dalam Costarica 2021: 13), monopoli permainan yang terdiri dari papan permainan (monopoli) yang dilengkapi dengan beberapa perangkat lainnya seperti dadu, bidak, dan kartu permainan Media

pembelajaran monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik serta dapat membantu suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat menimbulkan kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada, dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Dari beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa monopoli merupakan permainan untuk berlomba-lomba mengumpulkan kekayaan sesuai aturan yang ada dan monopoli merupakan papan permainan yang dimainkan menggunakan bidak/pion dan dadu dimana para pemain bertujuan untuk menguasai semua petak yang terdapat dalam papan monopoli.

Menurut Ulfaeni, (dalam Costarica 2021:19). Media monopoli memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran sebagai berikut: 1) Pembelajaran menggunakan permainan monopoli apabila dirancang dengan baik akan menjadi media pembelajaran yang menarik efektif dan dapat meningkatkan kualitaspembelajaran. 2) Membuat pembelajaran yang bersifat hafalan menjadi lebih bersemangat. 3Media monopoli merupakan media visual yang dapat digunakan dimana saja dan tidak harus dikelas. 3) Media permainan monopoli mudah dimainkan 4) Permainan monopoli dibuat dengan desain dan warna yang menarik sehingga tidakmembuat peserta didik merasa cepat bosan 5) Media monopoli mudah untuk disimpan dan tidak memerlukan tempat yang luas untuk menyimpannya, dan 6) Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada peserta didik dengan menggunakan media monopoli.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disebut penelitian dan pengembangan *Research & Development* (R&D). Penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket penilaian dan tes, dan Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal, dalam tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data analisis kebutuhan peserta didik menggunakan angket analisis kebutuhan yang disebarkan kepada peserta didik dan wawancara kepada pendidik mengenai proses pembelajaran dikelas V SDN 01 Gedung Asri.

Tahap selanjutnya perancangan *(design)* melakukan pendesainan pada media pembelajaran monopoli dengan menentukan bahan apa yang akan digunakan dalam media, pemilihan warna yang menarik. Hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu a) pemilihan media *(*media *selectio),* b) Pemilihan Format *(Format Selection),* c) Rancangan Awal *(Intial Desain).*

Tahap selanjutnya proses pengembangan pada media pembelajaran monopoli dilakukan sesuai dengan rancangan yang ada. Adapun media pembelajaran monopoli berhasil dikembangakan langkah yang berikutnya yaitu kelayakan. Pada uji kelayakan ini akan divalidasi oleh dosen ahli. Validasi sendiri terbagi menjadi tiga bagian yaitu 1) validasi materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, 2) validasi desain/media ini akan diujikan kepada doen ahli media, 3) validai bahasa yang akan diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validator ahli materi yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1

Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N}$ x 100%	
Kejelasan materi terhadap media monopoli	26	28	93%	Sangat Layak
Relevansi Materi	6	8	75%	Layak
Kebermanfaatan Materi Media Monopoli	11	12	92%	Sangat Layak
Jumlah	**43**	**48**		
Validasi	**90%**			
Kriteria Interprestasi	**Sangat Layak**			

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi untuk kelayakan media monopoli, dapat dilihat bahwa validitas ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kejelasan materi terhadap media monopoli diperoleh dengan hasil presentase 93%, pada aspek relevansi materi diperoleh hasil 75%, sedangkan pada aspek kebermanfaatan materi media monopoli diperoleh hasil presentase 92%. Sehingga hasil total rata-rata prsentase yang diperoleh adalah 90%. Hal ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk di uji cobakan dilapangan dengan perbaikan dan beberapa saran sebagai berikut : Terdapat beberapa materi yang kurang lengkap dan harus lebih dilengkapi lagi.

2. Validasi Ahli Media

Hasil validator ahli media yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N}$ x 100%	
Kesesuaian Media Monopoli	8	8	100%	Sangat Layak
Kualitas Fisik Media Monopoli	25	28	89%	Sangat Layak
Kemenarikan Media Monopoli	12	12	100%	Sangat Layak
Jumlah	**45**	**48**		
Validasi	**94%**			
Kriteria Interprestasi	**Sangat Layak**			

Berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli media untuk melihat kelayakan media monopoli dapat diketahui bahwa validitas ahli memperoleh nilai sebagai berikut : Pada aspek kesesuaian media monopoli memperoleh hasil presentase 100%, pada aspek kualitas fisik media monopoli mendapatkan hasilpresentase 89%, sedangkan pada aspek kemenarikan media monopoli mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga total rata-rata presentase ahli media mendapatkan hasil 94%. Hal ini termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" untuk diuji cobakan dilapangan dengan perbaikan dan beberapa saran yaitu : Untuk warna kartu dimonopoli dan Tulisan diperjelas.

3. Validasi Ahli Bahasa

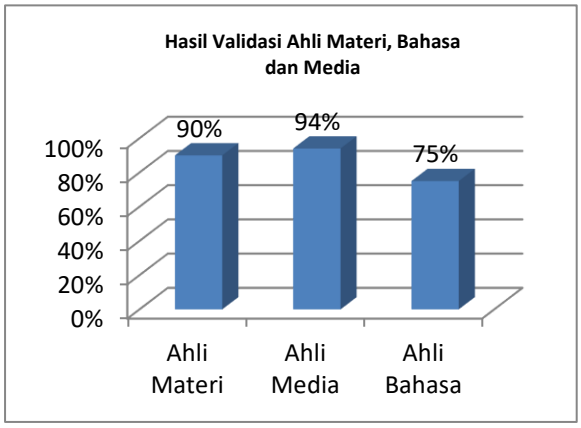
Hasil validator ahli bahasa yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli bahasa

Indikator/Aspek Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{f}{N}$ x 100%	
Relevansi Dengan Peserta didik	21	28	75%	Layak
Keterbacaan	9	12	75%	Layak
Jumlah	**30**	**40**		
Validasi	**75%**			
Kriteria Interprestasi	**Layak**			

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa untuk kelayakan media pembelajaran monopoli dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut : pada aspek penilaian relevansi dengan peserta didik mendapatkan hasil presentase 75%, sedangkan pada aspek penilaian keterbacaan mendapatkan hasil presentase 75%. Sehingga total rata-rata presentase validasi ahli bahasa yaitu 75% termasuk dalam kategori "Layak" untuk diujicobakan dilapangan dengan perbaikan dan saran yaitu : 1) Ketepatan dalam penggunaan tanda baca perlu diperhatikan, 2) Perubahan icon gambar pada kartu komplek, dan 3) Penggunakan huruf kapital perlu diperhatikan.

Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli ini layak untuk diujicobakan oleh peneliti pada siswa kelas V SDN 01 Gedung Asri. Berikut hasil perbandingan persentase yang disajikan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 1
Diagram Hasil Validasi ahli Materi, Media dan Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk yang termasuk kedalam tahap implementasi melakukan uji coba ini termasuk tahap implementasi (*implementation*) dalam tahap penelitian dan pengembangan tipe ADDIE yang diuji cobakan dengan kelompok kecil terdiri dari 4 peserta didik, dan uji coba lapangan dilakukan dengan 18 peserta didik kelas V B serta uji coba pendidik, adapun hasil uji berikut ini :

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas V SDN 01 Gedung Asri dengan melibatkan 4 orang peserta didik yang masing-masing memiliki kemampuan beragam. Produk yang telah dikembangkan ditampilkan kepada peserta didik, selama penerapan kegiatan peneliti dibimbing oleh oleh guru pengajar. Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dilakukan di SDN 01 Gedung Asri. Respon peserta didik terhadap media monopoli menghasilkan nilai rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi yang dicapai "Sangat Menarik". Media monopoli yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria yang sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada materi Sumber Daya Alam untuk kelas V SD/MI

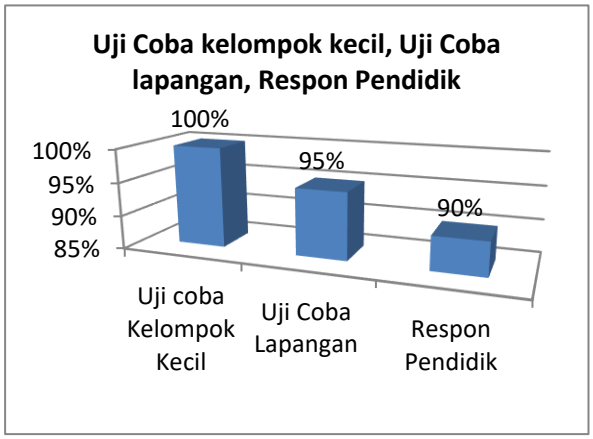
2. Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka produk akan diuji cobakan di lapangan atau kelompok besar. Pada uji coba ini melibatkan 18 orang peserta didik kelas V yang ada di SDN 01 Gedung Asri. Respon peserta didik terhadap media Pembelajaran monopoli mendapatkan skor rata-rata 95% dengan kategori "sangat Menarik".

3. Respon Pendidik

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan produk dapat diuji cobakan terhadap pendidik untuk dapat mengetahui respon terhadap media Pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPAS yang telah di kembangkan. Untuk mengetahui menarik atau tidaknya dari pendidik, yang ada di kelas V yaitu Ibu Margareta Tutik Wahyuni, S.Pd. selaku guru kelas dengan cara pemberian angket mengenai media Pembelajaran monopoli yang telah di kembangkan dengan rata-rata skor 96% dengan kriteria "Sangat Menarik".

Setelah mendapatkan hasil dari respon pendidik, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan peneliti memperoleh kriteria menarik yang cukup tinggi, sehingga dapat kita bandingkan penilaian yang diperoleh dalam bentuk grafik. Berikut diagram hasil uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan respon pendidik:



Gambar 2
Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan, dan Respon Pendidik

4. Uji Keefektifan Produk

Berdasarkan hasil nilai uji keefektifan produk diperoleh dari soal *Post-Test* dan soal *pre-test* yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas VB dengan 22 responden soal post-test diberikan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung sedangkan soal pre-test diberikan sebelum kegaiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media pembelajaran monopoli tersebut. Berdasarkan hasil pada tabel diatas, diketahui bahwa hasil dari perhitungan N-Gain Score dengan kriteria Gain Ternormalisasi mencapai angka 0,84 dengan kategori ”Tinggi” dan tingkat keefektifan mencapai angka 84% dengan kategori “Efektif”.

Kajian Produk Akhir

Pada tahap ini produk akhir merupakan hasil pengembangan media pembelajaran Monopol. Media pembelajaran ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Produk Monopoli ini yang nantinya akan didistribusikan ke peserta didik kelas V SD/MI dan pendidik yang melaksanakan proses pembelajaran pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berikut ini adalah kajian produk Monopoli.

1. Papan



Gambar 3
Desain Akhir Papan Media Monopoli

2. Kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu bantuan, dan kartu Belajar



Gambar 4
Macam-macam kartu

3. Buku Panduan Permainan Monopoli

Buku panduan dalam permainan ini berisi komponen-konmponen Monopoli, petunjuk permainan, tujuan permainan monopoli.



Gambar 5
Desain Akhir Cover Buku Panduan Monopoli

4. Dadu, Pion, Bidak



Gambar 6
Desain Akhir Dadu, Pion, Bidak

5. Uang Mainan



Gambar 7
Uang Mainan

6. Bintang Perhargaan



Gambar 8
Bintang Penghargaan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan ini peneliti mengembangkan kembali sebuah media pembelajaran yang sama yaitu Monopoli namun pada proses pengembangan terdapat beberapa perbedaan mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu terdapat perbedaan lokasi, materi, desain, warna dan gambar karena peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Apabila media pembelajaran telah selesai dibuat. Setelah itu dilakukan evaluasi oleh para ahli. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan dan saran guna memperbaiki kesalahan-kesalahan pada materi yang telah dikembangkan dengan hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan validasi oleh masing-masing dosen ahli/validator diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan media pembelajaran Monopoli diperoleh total rata-rata presentase validasi ahli materi 90%, validasi ahli media 94%, validasi ahli bahasa 75% dengan kriteria interpretasi " sangat layak" dan dinyatakan bahwa produk media Monopoli yang dikembangkan layak dan dapat diuji cobakan dilapangan.
2. Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran monopoli Kelas V SDN 01 Gedung Asri. Menurut pengguna, pada tahap uji kelompok kecil diperoleh hasil respon peserta didik terhadap Monopoli memperoleh rata-rata 100% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Uji coba kelompok besar diperoleh hasil respon peserta didik Monopoli memperoleh rata-rata yang dicapai 95% dengan kriteria interpretasi "Sangat Menarik". Hasil uji coba respon pendidik terhadap media Monopoli diperoleh rata-rata 96% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Menarik". Media Monopoli yang dikembangkan peneliti mempunyai kriteria menarik digunakan sebagai media

pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran lebih bervariasi pada mata pelajaran IPAS materi Sumber Daya Alam semester dua untuk kelas V SD/MI.

3. Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli Untuk mendukung kolaborasi antar peserta didik dinilai melalui analisis perkembangan peserta didik menggunakan Pre-test dan Pos-test. Uji keefektifan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-Gain Score. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain Score dengan kriteria Gain Ternormalisasi mencapai angka 0.84, yang dikategorikan sebagai "Tinggi". Tingkat keefektifan Media Monopoli mencapai 84% dengan kategori "Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli untuk mendukung kolaborasi antar peserta didik sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi. Ani. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar.* Serang: Laksita Indonesia.

Christanto, Joko. "*Ruang Lingkup Konservasi Sumber Daya Alam dan Lingkungan*." Konservasi Sumber Daya ALam 3 (2014).

Costarica, Helena. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur Bumi di MTS Yasmi Duri*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.Pekan Baru.

Kepmendikbudristekdikti. (2022). *Pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemilihan pembelajaran*. Menpendikbudristek, 1–112.

Nadhifah, Yenin dkk. (2022). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial* (IPAS). PT GLOBAL EKSKUTIF TEKNOLOGI.

Risma. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema 5 Ekosistem Sub Tema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V-B SDN 007 Nunukan. *Skripsi Universitas Borneo Tarakan* .

Saleh, Choirul. Konsep, pengertian, dan tujuan kolaborasi. *Pustaka Universitas Terbuka 1 (2020).*

Siska, Y. (2023). *Pengembangan pembelajaran ips di SD*. Buku ajar, Sleman, D.I. Yogyakarta. Garudhawaca.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatakan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung*: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatig, dan R&D*. penerbit Alfabeta, Bandung.

Wicaksono, A. (2022). *Metodologoi Penelitian Pendidikan*. Sleman, D.I.Yogyakarta. Garudhawaca.