

Media Permainan Monopoli Sumber Energi Untuk Siswa SD Tales 3 Kelas IV Kecamatan Ngadiluwih

Intan Kharisma Wati¹, Endang Sri Mujiwati², Andri Pitoyo³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

e-mail, kharismai748@gmail.com

ABSTRACT

The results of observations in the fourth-grade classroom at SDN Tales 3 in Ngadiluwih District, Kediri Regency during the implementation of IPAS learning have been conducted using PowerPoint as a learning medium. This medium has drawbacks, such as the lack of interactivity where students only look at the slide displays without many opportunities to participate. As a result, students are less active in the learning process and lack enthusiasm for studying. The development of this monopoly game media is expected to enhance students' desire to actively learn about energy sources and energy transformations. This research falls under the category of development research or Research and Development (R&D); the subjects of the study are third-grade students at SDN Tales 3, Kediri Regency. The research results indicate that the monopoly game media on energy sources and energy transformations for fourth-grade students at SDN Tales 3 is considered very valid and can be used without revision as it achieved a validation result of 98%, The validation of the material is 85%, the validation of the learning tools is 81%, and the validation of the evaluation questions is 82% with an average score of 86.5%, categorized as very valid and can be used. The monopoly game media on the topic of energy sources and energy transformation for fourth-grade students at SDN Tales 3 is declared very effective, reaching a classical completeness of 100% with an average score of 96%. Meanwhile, the extensive trial produced a classical completeness of 95.83% and an average score of 94.37%. The practical test is declared very practical with a percentage of 92% in the limited trial and 88% in the extensive trial. From the students' responses, a percentage of 94% was obtained in the limited trial and 95% in the extensive trial.

Keywords: Development, Monopoly Game, IPAS.

ABSTRAK

Hasil observasi di kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada pelaksanaan pembelajaran IPAS yang dilakukan sudah menggunakan media pembelajaran power point. Media ini memiliki kekurangan seperti kurangnya interaktif siswa hanya melihat tampilan slide tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar. Pengembangan media permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar tentang sumber energi dan perubahan bentuk energi dengan aktif. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau Research and Development subyek penelitian ialah siswa kelas 3 SDN Tales 3 Kabupaten Kediri. Hasil penelitian menyatakan bahwa media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi karena memperoleh hasil validasi dengan persentase sebesar 98% , validasi materi sebesar 85%, validasi perangkat pembelajaran sebesar 81%, dan validasi soal evaluasi sebesar 82 % skor rata-rata sebesar 86,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat efektif diperoleh ketuntasan klasikal mencapai 100% dengan rata-rata nilai sebesar 96%. Sementara itu, pada uji coba luas menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 95,83% dan rata-rata nilai sebesar

94,37%. Sedangkan untuk uji praktis dinyatakan sangat praktis dengan persentase 92% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas. Dari hasil respon siswa memperoleh persentase 94% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan Monopoli, IPAS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Menurut Suhelayanti (2023: 40), "IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya". Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mencakup beberapa materi. Sesuai dengan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022, materi yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar meliputi, bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan, siklus hidup makhluk hidup serta upaya pelestariannya: macam -macam gaya (gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya, gravitasi, dan gaya gesek), hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar, sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir): sifat – sifat bunyi dengan kaitannya dengan indera pendengaran, sifat – sifat cahaya dan kaitannya dengan indera penglihatan, dan upaya keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada pelaksanaan pembelajaran IPAS yang dilakukan Sudah menggunakan media pembelajaran power point. Power point ini hanya menampilkan teks dan gambar. Media ini memiliki kekurangan seperti kurangnya interaktif siswa hanya melihat tampilan slide tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi. Sehingga dari semua kelemahan itu dapat mempengaruhi siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi sumber energi dan perubahan bentuk energi, motivasi pembelajaran menurun efeknya penguasaan materi sumber energi dan perubahan bentuk energi juga rendah. Akibatnya, siswa kesulitan dalam mencapai kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan perubahan bentuk energi. Hal ini dibuktikan dari nilai leger guru dengan jumlah siswa 30, siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75 sebanyak 15 siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru tanpa media pembelajaran pada materi sumber energi dan perubahan bentuk energi belum efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan, solusi yang ditawarkan berupa media permainan *MONOPOLI* dengan menekankan pada kreativitas dan keterampilan berpikir kritis yang meminta siswa memberikan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan materi sumber energi dan perubahan

bentuk energi dengan memberikan kartu tantangan dalam permainan dapat berisi pertanyaan, Membantu siswa memahami perubahan bentuk energi secara interaktif. Menurut Wulandari (2023:32), "Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain". Dalam media monopoli mengharuskan para pemain berkompetisi melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak pertanyaan yang tersedia pada papan permainan.

Adapun kelebihan dari media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi ini adalah memiliki banyak komponen yang ada di papan permainan sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa, media permainan monopoli adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, media permainan monopoli memberikan umpan balik langsung berupa pertanyaan yang ada di setiap petak kepada siswa terkait materi yang disampaikan, media ini mudah dan praktis untuk dibawa kemana saja. Dengan media permainan monopoli pada pembelajaran materi sumber energi dan perubahan bentuk energi akan mengaktifkan siswa dan memahami siswa terhadap materi. Berdasarkan pemamparan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian "Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk Energi Kelas IV SDN Tsles 3". Dengan adanya pengembangan media permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar tentang sumber energi dan perubahan bentuk energi dengan aktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dalam memperoleh materi yang sedang dipelajari secara mendalam.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:26) "Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Desain pengembangan yang digunakan mengembangkan media permainan monopoli mengacu pada desain Sugiyono (2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Yudi (2020) yang terdiri lima tahapan yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subyek penelitian ialah siswa kelas 3 SDN Tales 3 Kabupaten Kediri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan

Berikut ini hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi pada siswa kelas IV SDN Tales 3.

a. Kevalidan Media

Kevalidan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dengan persentase sebagai berikut. validasi media sebesar 98%, validasi materi sebesar 85%, validasi modul IPAS sebesar 81%, dan validasi soal evaluasi sebesar 82%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan rekapitulasi keseluruhan, media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi mendapatkan skor rata-rata sebesar 86,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Dengan demikian, media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Keefektifan Media

Keefektifan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri diperoleh melalui hasil evaluasi belajar siswa. Pada uji coba terbatas yang melibatkan enam siswa, satu siswa memperoleh nilai 90, dua siswa memperoleh nilai 95, dan tiga siswa memperoleh nilai 100. Semua siswa dinyatakan tuntas karena telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100% dengan rata-rata nilai sebesar 96%. Sementara itu, pada uji coba luas yang melibatkan 24 siswa, sebanyak delapan siswa memperoleh nilai 100, sebelas siswa memperoleh nilai 95, tiga siswa memperoleh nilai 90, dan hanya satu siswa yang belum tuntas dengan nilai 60. Dengan demikian, 23 dari 24 siswa mencapai nilai di atas KKM, menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 95,83% dan rata-rata nilai sebesar 94,37%. Dengan demikian, media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat efektif dan memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sumber energi dan perubahan bentuk energi.

c. Kepraktisan Media

Kepraktisan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri diperoleh dari hasil angket respon guru dan respon siswa yang diberikan saat uji coba terbatas dan uji coba luas. Berdasarkan hasil angket respon guru terhadap media permainan monopoli

materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 memperoleh persentase 92% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas. Dari hasil respon siswa memperoleh persentase 94% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas. Dengan demikian, media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi Media Permainan Monopoli materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk energi

1. Media permainan monopoli untuk siswa kelas IV SD berisi soal yang memuat materi tentang sumber energi dan perubahan bentuk energi.
2. Media permainan Monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV berbentuk papan permainan dicetak pada banner ukuran 60 x 60 cm.
3. Media permainan Monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV dilengkapi pion, dadu, kartu soal, kartu kejutan, dan poin.

Prinsip-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan Monopoli Materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk Energi

- a. Prinsip-Prinsip Media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi
 - b. Siswa dapat menggunakan media permainan monopoli jika ada 3 orang yang terlibat.
 - c. Siswa akan memperoleh poin jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar selama permainan monopoli berlangsung.
- b. Keunggulan Media Permainan Monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi
 1. Media permainan monopoli mudah dibawa kemana – mana.
 2. Ukuran media permainan monopoli kecil dan ringan.
- c. Kelemahan Media Permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi
 1. Media permainan monopoli mudah rusak.
 2. Tidak tahan air.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Permainan Monopoli materi Sumber energi dan Perubahan Bentuk Energi

- a. Faktor Pendukung Implementasi Media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi
 1. Antusiasme siswa dalam pembelajaran menggunakan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi
 2. Dukungan fasilitas sekolah seperti Penataan ruang kelas yang fleksibel memungkinkan siswa duduk melingkar atau membentuk kelompok kecil,

sehingga permainan dapat berjalan lancar tanpa mengganggu kegiatan belajar lainnya.

b. Faktor Penghambat Implementasi Media Permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi

1. Kurangnya pemahaman awal siswa belum memahami aturan permainan dengan baik.
2. Keterbatasan waktu pembelajaran di Kelas permainan bisa berjalan tidak efektif dan membutuhkan waktu tambahan untuk menjelaskan..

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 sebagai berikut. Media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi karena memperoleh hasil validasi dengan persentase sebagai berikut.. validasi media sebesar 98% , validasi materi sebesar 85%, validasi perangkat pembelajaran sebesar 81%, dan validasi soal evaluasi sebesar 82 %. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan rekapitulasi keseluruhan, media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi mendapatkan skor rata-rata sebesar 86,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan. Dengan demikian, media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena pada uji coba terbatas, diperoleh ketuntasan klasikal mencapai 100% dengan rata-rata nilai sebesar 96%. Sementara itu, pada uji coba luas menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 95,83% dan rata-rata nilai sebesar 94,37%. Media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat praktis dan sangat boleh digunakan dalam pembelajaran karena hasil angket respon guru terhadap media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi memperoleh persentase 92% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas. Dari hasil respon siswa memperoleh persentase 94% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas.

DAFTAR RUJUKAN

Buku :

- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Reasearch and Development (Alfabeta (ed.); Terbaru).
- Yudi Hari (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2RD2. Kota Pasuruan Indonesia: Lembaga Accademic & Research Institute.

Jurnal :

- Suhelayanti, dkk. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis
- Wulandari. (2023). Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akutansi . Jakarta : Adab.
- Zainal, Aqib. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Yrama Widya