



## ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MOLIPUZA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT

Inneke Arsita Cristiana Putri<sup>1</sup>, Novi Nitya Santi<sup>2</sup>, Sutrisno Sahari<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>123</sup>

[inekearsitaaa@gmail.com](mailto:inekearsitaaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [novinitya@gmail.com](mailto:novinitya@gmail.com)<sup>2</sup>, [sutrisno@unpkediri.ac.id](mailto:sutrisno@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*This research is motivated by the results of observations and the distribution of Need Assesmesnt questionnaires, based on the results of student needs questionnaires that have been distributed at, especially in grade 4. Students in grade 4 have difficulty understanding ipa lessons due to the lack of teacher creativity when teaching. As a result, grade 4 students in science subjects get unsatisfactory grades. The purpose of this study was to analyze the application of learning media monopoly of changes in the form of substances (molipuza) in grade 4. The type of research used in this research is qualitative descriptive. The data collection techniques used in this study were observation and interviews. Data analysis techniques used in this research are data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of the study, the use of monopoly media changes in the form of substances (molipuza) in class IV can increase student interest and understanding of the material changes in the form of substances. In general, grade IV students gave a positive response to the use of monopoly media changes in the form of substances (molipuza).*

**Keywords:** learning media, monopoly, changes in the form of substances

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan penyebaran angket Need Assesmesnt, berdasarkan dari hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebarluaskan khususnya pada kelas 4. Siswa di kelas 4 mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ipa di karenakan kurangnya kreativitas guru pada saat mengajar. Akibatnya siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPA mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan media pembelajaran monopoli perubahan wujud zat (molipuza) pada kelas 4. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media monopoli perubahan wujud zat (molipuza) pada kelas IV dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud zat. Secara umum, siswa kelas IV memberikan respon positif terhadap penggunaan media monopoli perubahan wujud zat (molipuza).

**Kata Kunci:** media pembelajaran, monopoli, perubahan wujud zat



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk membentuk lingkungan dan proses pembelajaran yang berkualitas, dengan tujuan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan serta keterampilan yang dibutuhkan guna menjadi pribadi yang cerdas, kreatif, dan sesuai harapan masyarakat, bangsa, serta negara. Melalui pendidikan, individu dibentuk menjadi sosok yang kompeten, mandiri, inovatif, dan memiliki rasa tanggung jawab. (Chairiyah, 2017)

Menurut (Fadilah et al., 2023) Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu menyampaikan materi yang sulit dipahami siswa menjadi lebih mudah dimengerti. Media berperan sebagai alat bantu yang menjembatani guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa secara lebih efektif. Jika digunakan dengan tepat, media pembelajaran bisa menunjang kelancaran proses belajar dan berdampak positif terhadap keberhasilan pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa (Utami, 2017).

Menurut (Mohamad Yudiyanto et al., 2022) Permainan dapat diartikan sebagai suatu bentuk aktivitas yang memberikan kesenangan dan hiburan bagi individu yang melakukannya. Selain berfungsi sebagai sarana rekreasi, permainan juga memiliki nilai edukatif apabila dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Di sisi di sisi lain, (Anggraeni & Prima Dewi PF, 2018) menjelaskan bahwa kegiatan bermain memiliki keterkaitan yang erat dengan proses belajar, karena melalui aktivitas tersebut, siswa dapat lebih mudah berkonsentrasi dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan fokus dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Monopoli merupakan suatu bentuk permainan papan yang melibatkan kompetisi antar pemain dalam mengumpulkan aset atau kekayaan melalui mekanisme permainan yang telah diatur. Dalam pengembangan media pembelajaran, permainan ini dapat dimodifikasi dengan menambahkan elemen pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain, sehingga tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. (Ardhani et al., 2021).



Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, ditemukan adanya kendala dalam proses pembelajaran Guru cenderung hanya menjelaskan materi di depan kelas tanpa berkeliling untuk memantau siswa, sehingga banyak siswa kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung. Selain itu, metode yang digunakan masih didominasi oleh ceramah tanpa didukung media konkret dan juga bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku LKS yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian meliputi seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa, serta guru kelas 4. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi wawancara dan observasi. Teknik analisis data kualitatif meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran MOLIPUZA (Monopoli Perubahan Wujud Zat) di kelas 4 menunjukkan hasil yang cukup baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini sebagai alat bantu yang tidak hanya mempermudah dalam menyampaikan materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media MOLIPUZA memberikan nuansa berbeda dari pembelajaran konvensional yang biasanya cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penjelasan singkat dari guru mengenai cara memainkan permainan MOLIPUZA, termasuk aturan main, alur permainan, serta fungsi dari setiap elemen dalam papan monopoli yang telah dimodifikasi sesuai materi IPA khususnya topik perubahan wujud zat. Setelah memahami aturan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4–5 orang. Mereka kemudian memainkan permainan secara bergiliran dengan antusias. Permainan berlangsung secara aktif, di mana



setiap kelompok bergiliran melempar dadu dan berpindah dari satu kotak ke kotak lainnya sesuai angka yang keluar. Setiap kotak pada papan permainan telah diisi dengan berbagai macam pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan materi perubahan wujud zat, seperti proses mencair, membeku, menguap, menyublim, dan mengembun. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar dan mengingat kembali materi secara kontekstual dan menyenangkan.

Selama penerapan media pembelajaran ini, siswa terlihat sangat bersemangat dan menunjukkan partisipasi yang tinggi. Antusiasme mereka terlihat dari ekspresi wajah yang ceria, semangat dalam menjawab pertanyaan, serta sikap kooperatif dalam berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Suasana kelas menjadi lebih hidup dibandingkan dengan pembelajaran biasa, di mana biasanya siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru secara pasif. Interaksi yang terjadi selama permainan tidak hanya terbatas antar siswa dalam satu kelompok, tetapi juga melibatkan komunikasi aktif dengan guru. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu kelancaran permainan, memberikan penjelasan tambahan jika ada materi yang belum dipahami siswa, serta menjaga suasana kelas agar tetap kondusif.

Selain observasi langsung, wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dan respon siswa mengenai pengalaman mereka saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media MOLIPUZA. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media ini. Banyak dari mereka yang mengungkapkan bahwa melalui permainan tersebut, konsep-konsep IPA yang sebelumnya dirasa sulit dan membosankan, kini menjadi lebih mudah dipahami. Siswa merasa bahwa bermain sambil belajar membantu mereka lebih cepat mengingat materi karena aktivitasnya menyenangkan dan tidak membebani. Tidak hanya itu, siswa juga merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Mereka menunjukkan minat yang tinggi terhadap topik perubahan wujud zat karena merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan yang ada di papan permainan. Bahkan, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka ingin kembali memainkan MOLIPUZA di kesempatan belajar



berikutnya. Permainan ini juga mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap contoh-contoh perubahan wujud zat di kehidupan sehari-hari, seperti proses es yang mencair, uap air yang mengembun di kaca, hingga kapur barus yang menyublim. Dengan demikian, media MOLIPUZA tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif dan motivasi belajar mereka.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penerapan media MOLIPUZA dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud zat sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Media ini terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, N. P. L. A., & Prima Dewi PF, K. A. (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.900>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, 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>
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 208–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2116>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.69866/dp.v12i2.34>