

Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau

Wenitasari¹, Tri Juli Hajani², Dedy Firduansyah³

Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau, Indonesia^{1,2,3}

Email: wenita21@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media monopoli pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R & D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu 4D (*define, design, develop* dan *desseminate*). Sampel penelitian atau subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 9 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan nilai rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Kualitas media dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori cukup tinggi dengan validasi bahasa 0,667, validasi media 0,72 dan validasi materi 0,76; 2) Kualitas Media Monopoli IPA dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis baik respon siswa secara perorangan dengan persentase skor 79% sedangkan untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 materi organ pernapasan hewan dan manusia memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Monopoli, Pembelajaran IPA*

ABSTRACT

This study aims to develop a learning product in the form of a monopoly media in science learning for class V SD Negeri 25 Lubuklinggau which is valid and practical. This type of research is research and development (R & D) with the development model used, namely 4D (define, design, develop and disseminate). The research sample or the subject of this study were grade 5 A students, totaling 9 students. Data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. The data analysis technique uses the average value. The results showed that: 1) The quality of the media from the aspect of validity was included in the fairly high category with language validation 0.667, media validation 0.72 and material validation 0.76; 2) The quality of the Science Monopoly Media seen from the practical aspect is categorized as practical both individual student responses with a percentage score of 79% while for the percentage score of small group student responses with a percentage score of 83%. So it can be concluded that the monopoly media on science learning on theme 2 clean air for health, sub-theme 1 material for animal and human respiratory organs meets valid and practical criteria so that it can be used in learning.

Keywords: *Development, Monopoly Media, Science Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang penting untuk kehidupan manusia, salah satunya adalah sebagai media yang berfungsi menjadikan manusia lebih baik lagi dari sebelumnya. Pendidikan juga merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan seseorang karena pendidikan menentukan dan menuntun masa depan serta arah hidup seseorang. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk menghantarkan peserta didik menuju perubahan tingkah laku, kecerdasan, sikap maupun sosial ke arah yang lebih baik sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk menjadi manusia yang berkualitas tentu diperlukannya keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan siswa dapat dikembangkan atau dapat diasah ketika sudah mulai memasuki bangku sekolah. Ketika duduk di bangku sekolah dasar potensi ini dapat dipupuk dengan proses pembelajaran menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran maka dapat ditunjang dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran secara umum bisa diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Menurut Sukiman (2012:29) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Sama halnya menurut Heinich, dkk., dalam (Jannah, 2009:2) mengatakan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Adapun juga pendapat menurut Musfiqon (2012:28) mengatakan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat

membantu dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih kompleks lagi. Penggunaan media yang kurang efektif mengakibatkan dampak pada siswa yang kurang aktif. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung melakukan aktifitas-aktifitas yang tidak bersangkutan dengan pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran IPA.

Secara umum IPA sebagai ilmu kealaman, yaitu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamat. Trianto (2010:138) mengemukakan bahwasannya terdapat nilai-nilai yang dianggap berharga dalam IPA dan menjadi tujuan yang akan dicapai. Nilai-nilai tersebut yaitu: nilai praktis, nilai intelektual, nilai sosial-budaya-ekonomi-politik, nilai kependidikan dan nilai keagamaan. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan penting dalam mencapai dan mengembangkan nilai-nilai IPA dalam diri siswa yang di dukung oleh proses maupun media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap wali kelas V yaitu dengan ibu

Tri Ferriani, S.Pd., diketahui bahwa kelas V terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B. Untuk kelas A terdiri dari 24 siswa sedangkan kelas B terdiri dari 25 siswa dan untuk subjek penelitian ini adalah kelas Va. Adapun hasil wawancara oleh Ibu Tri selaku wali kelas V menjelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran penggunaan media masih sangat minim dan media yang sering digunakan adalah media gambar (*visual*) sehingga diperlukannya pengembangan media pada saat proses pembelajaran. Materi pembelajaran IPA yang melibatkan benda konkret dan lingkungan jika menggunakan media sederhana berupa gambar-gambar saja, peserta didik akan sulit memahami materi yang diajarkan, Campbell dalam (Asep Sukenda, 2018:143). Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap dimana anak-anak senang bermain, siswa kelas V SD juga berada pada tahap operasional konkret pada tahap ini siswa dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh wali kelas V bahwa memang dalam kegiatan pembelajaran alangkah

menariknya menggunakan media untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi, menyampaikan materi contohnya saja pada pembelajaran IPA. Sebagai seorang guru maka di perlukannya inovasi media pembelajaran yang digunakan dapat dipahami oleh siswa secara mudah, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yang dimana pada umumnya anak-anak sedang belajar sambil bermain.

Media pembelajaran berbentuk gambar (*visual*) tentu banyak sekali ragamnya, jika media gambar bisa diinovasikan menjadi sebuah media permainan tentu akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu jenis media gambar (*visual*) yang berbasis permainan yaitu media pembelajaran tradisional seperti media permainan papan. Ada beberapa jenis permainan papan yang sangat familiar dan digemari salah satunya adalah permainan monopoli, monopoli adalah salah satu permainan yang terkenal di dunia serta dapat diadaptasi menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan

kognitif siswa. Untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dari permasalahan yang terjadi dapat memungkinkan saya sebagai peneliti mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang signifikan diharapkan oleh siswa untuk meningkatkan hasil afektif maupun kognitif siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPA. Diketahui juga bahwasannya berdasarkan hasil dari beberapa peneliti terdahulu yang telah mengembangkan media monopoli terdapat hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media monopoli. Sejalan dengan hal itu peneliti memberikan solusi untuk menangani masalah tersebut yaitu dengan dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, bahwasannya perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran agar

dapat mengatasi permasalahan siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau”

METODE

Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu produk pengembangan terutama dalam bidang pendidikan. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model 4-D, Al-Tabany (2014:232). Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama, yaitu: 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perencanaan), 3) *develop* (pengembangan), 4) *disseminate* (penyebaran).

Instrumen pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Instrumen pengumpulan data sangat penting agar data yang diperoleh valid dan

menghasilkan kesimpulan yang valid pula. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media monopoli ini yaitu berupa observasi, wawancara dan angket.

Teknik analisis data yaitu suatu teknik untuk menganalisis data dari proses penelitian. Tujuan analisis data pada penelitian ini ialah untuk mengetahui kualitas produk media monopoli yang berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media monopoli IPA pada tema 2 Udara bersih bagi kesehatan, subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia. Penelitian ini telah dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sesuai dengan metode dalam *research and development*, dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan diantaranya tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (pendefinisian),

Development (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) dengan tujuan agar dapat menghasilkan modul pembelajaran yang valid dan praktis

Hasil Analisis Data

Validasi dilakukan dengan tujuan untuk dapat melihat kevalidan dari media yang dikembangkan yaitu media monopoli IPA yang telah disusun oleh penulis. Untuk dapat mengetahui kevalidan dari suatu media pembelajaran tersebut digunakannya sebuah instrumen penelitian. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah *kuesioner* atau angket. Terdapat 2 angket yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu angket untuk dapat menilai kevalidan media pembelajaran dan kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan uraian dari angket penilaian kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran yaitu :

1. Angket Penilaian Validitas Monopoli IPA

Angket penilaian validitas pada penelitian ini terdiri dari 40 pernyataan disusun menggunakan skala *likert* dengan alternatif jawaban 4, 3, 2 dan 1 dengan kriteria berturut-turut sangat baik, baik, kurang dan

sangat kurang. Angket ini terdiri dari 3 macam yaitu angket penilaian validitas media pembelajaran untuk bagian bahasa, angket penilaian validitas media pembelajaran untuk bagian materi dan angket penilaian validitas media pembelajaran untuk bagian media.

2. Angket Penilaian Kepraktisan Monopoli IPA

Angket dalam penilaian kepraktisan terdiri dari angket respon guru yang terdiri dari 12 pertanyaan dan angket respon siswa yang terdiri dari 10 pertanyaan yang disusun menggunakan skala *likert* dengan kriteria sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Alternatif jawaban pada skala *likert* tersebut adalah skor 5 pada jawaban sangat setuju, skor 4 pada jawaban setuju, skor 3 pada jawaban ragu-ragu, skor 2 pada jawaban tidak setuju dan skor 1 pada jawaban sangat tidak setuju. Setelah angket penilaian kepraktisan tersebut selesai disusun dan kemudian dikonsultasikan dengan bantuan dari dosen pembimbing yang kemudian akan diisi oleh siswa.

3. Hasil Validasi Monopoli IPA

Media monopoli IPA yang dikembangkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada tema 2 Udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia yang telah disusun perlu dilakukan validasi sebelum diuji

cobakan kelapangan. Media pembelajaran yang telah selesai dirancang kemudian dilakukannya tahap validasi dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahlinya. Validasi ahli ini dilakukan untuk mendapatkan adanya masukan, kritik maupun saran sekaligus memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah disusun dan dirancang dengan menggunakan model 4-D melalui skala likert yaitu 1 sampai dengan 4 keterangan masing-masing menunjukkan penilaian yang sangat baik, baik, kurang dan sangat kurang.

Hasil Analisis Data

Pengambilan data hasil uji coba pada media monopoli IPA dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media serta siswa. Pengambilan data hasil uji coba oleh siswa dilakukan setelah media monopoli IPA mendapatkan penilaian layak dari ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Ahli bahasa yang bertindak sebagai validator adalah Dr. Rusmana Dewi, M.Pd kemudian ahli materi yang bertindak sebagai validator adalah Tri Ferriani, S.Pd sedangkan ahli media yang bertindak sebagai validator adalah Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Uji coba

perorangan (*one to one*) dilakukan oleh kelas Va yang terdiri dari 3 siswa dan untuk uji coba kelompok kecil (*small group*) terhadap media monopoli IPA dilakukan oleh kelas Va yang terdiri dari 6 orang siswa. Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh jumlah nilai skornya 0,72. Hal ini dapat dikatakan valid dari segi media sesuai dengan kriteria validitas di atas yaitu $0,60 \leq 0,80$ dapat dikategorikan “Cukup Tinggi”. Maka dari itu layak untuk dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan saran ataupun masukan dari validator.

Hasil dari penilaian ahli materi tersebut dianalisis dengan menggunakan hasil nilai angket untuk mengetahui validitas dari media monopoli pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada tema 2 Udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia yang telah disusun dan dikembangkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh nilai 0,76. Hal ini dapat dikatakan valid dari segi materi sesuai dengan kriteria validitas di atas yaitu $0,60 \leq 0,80$ dapat dikategorikan “Cukup

Tinggi”. Maka dari itu layak untuk dapat diuji cobakan tanpa revisi.

a. Kepraktisan media monopoli IPA

Media monopoli IPA yang telah di validasi dan dinyatakan sudah valid oleh beberapa ahli baik itu validator ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Kemudian dilakukan uji coba kepraktisan guru dan siswa, uji coba kepraktisan guru oleh wali kelas Va yang dilakukan pada tanggal 22 November 2021 dilanjutkan dengan uji coba perorangan (*one to one*) dan kelompok kecil (*small group*) kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau. Uji coba perorangan (*one to one*) dilakukan pada tanggal 23 November 2021 berjumlah 3 orang siswa dan uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan pada tanggal 24 November 2021 berjumlah 6 orang siswa. Setelah melakukan uji coba kepraktisan perorangan (*one to one*) dan kelompok kecil (*small group*) kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau dilakukan analisis hasil respon siswa terhadap media monopoli pada pembelajaran IPA yang telah dihasilkan.

1) Hasil Kepraktisan Guru

Uji kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan oleh ibu

Tri Ferriani S.Pd., selaku guru kelas Va di SD Negeri 25 Lubuklinggau pada tanggal 22 November 2021. Pada lembar kepraktisan guru tersebut berisikan 12 pernyataan untuk dapat dijawab oleh guru di SD Negeri 25 Lubuklinggau. Guru menjawab dengan memberikan sebuah tanda *checklist* (✓) pada angket kepraktisan modul pembelajaran yang telah disiapkan oleh penulis terdiri dari 4 kriteria atau 4 kategorinya yaitu sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Tujuannya adalah untuk dapat mengetahui kepraktisan dari pada media monopoli pada pembelajaran IPA yang telah dikembangkan dan juga dihasilkan.

Berdasarkan penilaian di atas yang didapatkan melalui angket respon guru pada media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 subtema 1 materi organ pernapasan hewan dan manusia kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau dikategorikan “Sangat praktis” dengan persentase 85%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan

manusia untuk kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada perorangan (*one to one*) kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) tanpa revisi.

2) Hasil Uji Coba Perorangan (*One to One*)

Hasil uji perorangan dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktikalitas media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. Penelitian ini melibatkan 3 siswa kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. Lembar kepraktisan perorangan ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas media monopoli IPA, pada lembar kepraktisan ini terdapat 10 pernyataan. Selanjutnya siswa akan memberikan penilaian serta memberikan saran dan masukan terhadap media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia yang masih memiliki banyak kekeliruan dan kesalahan.

Berdasarkan hasil di atas penilaian angket yang didapatkan melalui uji coba kepraktisan perorangan (*one to one*) pada Tema 2 subtema 1 materi organ pernapasan hewan dan manusia kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau yaitu 40 yang dikategorikan “Praktis” dengan persentase 80%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia untuk kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil tanpa revisi.

3) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Hasil uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktikalitas media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. Lembar kepraktisan kelompok kecil ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas media monopoli IPA, pada lembar kepraktisan ini terdapat 10 pernyataan. Selanjutnya siswa akan

memberikan penilaian serta memberikan saran dan masukan terhadap media monopoli pada pembelajaran IPA yang masih memiliki banyak kekeliruan dan kesalahan.

Berdasarkan penilaian angket yang didapatkan melalui uji coba *small group* pada media monopoli pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau dikategorikan “Sangat Praktis” dengan persentase 83%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2 udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia sudah praktis dengan dan tanpa revisi.

Media monopoli IPA dapat dikatakan “Valid” hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli bahasa, media dan materi. Validator memberikan penilaian melalui angket yang diberikan oleh peneliti yang terdapat kritik maupun saran terhadap Media monopoli IPA. Kemudian produk direvisi sesuai dengan kritik maupun saran yang diberikan oleh para ahli. Berdasarkan hasil analisis validator dari ketiga ahli maka media monopoli pada pembelajaran IPA tema 2

udara bersih bagi kesehatan subtema 1 pada materi organ pernapasan hewan dan manusia dapat di uji cobakan dengan perbaikan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

Media monopoli pada pembelajaran IPA dapat dinyatakan “Praktis” dari hasil analisis uji praktikalitas dengan diukur menggunakan angket respon siswa yang diberikan pada siswa kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau. Kepraktisan media monopoli pada pembelajaran IPA dengan analisis respon siswa dikatakan praktis atau baik digunakan dengan persentase 61%. Uji coba *one to one* dikatakan praktis atau baik dengan persentase kepraktisan yaitu 80% dan uji kepraktisan media monopoli pada pembelajaran IPA dengan uji coba *small group* dikatakan praktis atau sangat baik digunakan dengan persentase kepraktisan yaitu 83% yang dilakukan oleh 6 siswa kelas Va SD Negeri 25 Lubuklinggau, setiap masing-masing siswa diberikan angket untuk mengukur kepraktisan media monopoli IPA yang telah dikembangkan penulis.

Revisi Produk Akhir

Hasil uji coba yang telah dilakukan oleh responden dijadikan masukan dan saran bagi penulis untuk merevisi produk yang telah dihasilkan. Saran dari responden tersebut secara umum dapat disimpulkan bahwa untuk media monopoli IPA yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah sangat baik namun kartu pertanyaan merah dan biru untuk tata letak susunan kalimat nya kurang rapi dan untuk warna tulisan yang ada pada kartu warna merah kurang jelas sehingga membuat siswa sedikit sulit membaca maka dari itu dilakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan saran dari responden tersebut sehingga mendapatkan media monopoli pada pembelajaran IPA sesuai dengan keinginan dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil dari uji coba yang dilakukan dengan skala terbatas diperoleh hasil analisis terhadap kelemahan-kelemahan terkait dengan produk. Masukan, kritik maupun saran dari siswa selama proses pembelajaran yang dijadikan dasar dalam revisi produk. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk uji coba agar

menjadi produk akhir yang sangat baik dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Proses pengembangan media monopoli pada pembelajaran IPA ini melalui 4 (empat) tahapan yaitu tahapan *define* (pendefinisian), tahapan *design* (perancangan), tahapan *development* (pengembangan) dan *dissemate* (penyebaran). Dimana tahapan pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, perumusan dan spesifikasi tujuan pembelajaran. Tahapan perancangan meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal kemudian tahapan selanjutnya pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran berupa media melalui langkah validasi ahli dan uji pengembangan dan untuk tahap penyebaran media monopoli IPA dilakukan sosialisasi kepada guru-guru di SD Negeri 25 Lubuklinggau mengenai media yang dikembangkan.

Media monopoli IPA yang telah dikembangkan sudah dikategorikan valid dengan hasil validitas bahasa 0,667, validasi media 0,72, dan validitas materi 0,76 dan untuk hasil penilaian seluruh validator yaitu 0,71 yang dimana berdasarkan kriteria validitas *Aiken's V* dapat dikategorikan cukup tinggi. Setelah divalidasi media monopoli yang dikembangkan selanjutnya dilakukan uji respon guru dan uji respon siswa. Hasil uji coba tersebut diketahui respon guru pada media monopoli IPA yaitu sangat praktis dengan persentase 85% sehingga dapat diuji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*) dimana kepraktisan media monopoli IPA diukur melalui hasil angket yang diperoleh dengan dua tahap yaitu uji coba *one to one* yang terdiri dari 3 siswa dengan persentase 80 % dan uji coba *small group* (kelompok kecil) dengan melibatkan sebanyak 6 orang siswa yang dikategorikan baik dengan memperoleh persentase 83 % artinya media monopoli IPA ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Z. (2020). *Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi*. Jambi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.
- Alfin, J. (2014). *Prosiding Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional*. Surabaya: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Al-Tabany, B. I. T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Anggraheni, S. N. (2018). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI*. Lampung: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Annisa, R. A., Putra, P. A., Dharmono. (2020). *Practicality of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash*. 11 (1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Egok, S. A., Hajani, J.T. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau*. 1 (2).
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Malang: literasi nusantara.
- Jalinus, N., Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Kusumawati, H. (2017). *Buku Siswa Tematik Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, Fida. Egok, S. A. Febriandi, R. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD*. 18 (3).
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Umsida Press.
- Rahayu, S. I., Santoso. H., Asih. T. (2019). *Permainan Monopoli Berbasis Metode Stad (Student Teams Achievement Division) Sebagai Media Pembelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan*. 1 (1).
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Rosdiana, M. Hidayat, N. J., Nurbudi, F. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains Pada Siswa Kelas IV Sdn Pragaan Laok I*. 1 (2).
- Rositalia, M., Frima, A., Firduansyah, D. (2021). *Pengembangan Media Explosion Box Pada Pembelajaran IPA SD Negeri 69 Lubuklinggau*. 1 (2).
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Septianti, N., Alfiani, R. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2*. 2 (1).
- Setyaningrum, V. (2019). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Pada Muatan Ppkn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

-
- Sufiyanto, I. M. (2020). *Pembelajaran IPA SD/MI*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, H., Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Infomasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, U. A. (2016). *Pengembangan Media Monopoli Ipa Berbasis Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Bumi Dan Alam Semesta*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.