



Global Journal Basic Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2022

e-ISSN: 2762-1436

DOI.10.35458

**Pengembangan Media Monopoli pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Negeri
Sudirman III Kota Makassar**

Sri Rahayu¹, Erma Suryani Sahabuddin², Ahmad Syawaluddin³

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: sriyahayuhalik@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: ermasuryani2001@yahoo.com

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Email: unmsyawal@unm.ac.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 7-04-2022</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media monopoli pada mata pelajaran IPA di SD, khususnya di kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar. Penelitian ini mengembangkan produk yang berdasarkan pada hasil observasi kebutuhan siswa dengan menggunakan jenis penelitian <i>research and development</i> (R&D), sedangkan dalam proses pembuatan produknya model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Allesli dan Trollip, yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap <i>planning</i> (perencanaan), tahap <i>design</i> (perancangan) dan tahap <i>development</i> (pengembangan). Produk yang dihasilkan berupa media monopoli yang dikembangkan menggunakan aplikasi <i>Microsoft Word 2010</i> dan <i>Microsoft PowerPoint 2010</i> .
<i>Revised; 10-04-2022</i>	
<i>Accepted; 25-04-2022</i>	
<i>Published; 16-04-2022</i>	

Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Selain itu juga melibatkan guru dan siswa kelas IV UPT SPF SD Sudirman III Kota Makassar sebagai responden. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap media monopoli yang dikembangkan. Hasil validasi materi diperoleh sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media diperoleh 100% dengan kategori sangat layak menggunakan skala *Likert*. Respon guru diperoleh 90% dengan kategori sangat layak sedangkan respon siswa diperoleh sebesar 93,84% dengan kategori sangat layak menggunakan skala Gutman. Sehingga media monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Sudirman III Kota Makassar dapat digunakan sebagai salah satu media belajar.

Key words:

Pengembangan, Media Pembelajaran, Media Monopoli, IPA

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus. Pendidikan sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru ke arah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi (Rahmat Hidayat, 2019).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hendaknya media pembelajaran dibuat dengan tampilan maupun konten atau isinya semenarik mungkin dan pembelajaran tetap mengacu pada kebutuhan dan memuat materi

pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar.(Utami dkk, 2021).

Hasil observasi yang telah peneliti laksanakan pada bulan Februari 2022 bertempat di UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar khususnya di kelas IV, dimana dari hasil observasi tersebut ditemukan saat kegiatan pembelajaran sebagian siswa kurang fokus memperhatikan guru dan tidak memperhatikan instruksi guru sebab pemanfaatan media oleh guru belum maksimal karena keterbatasan guru dalam membuat dan menyediakan media sehingga dalam memberikan media kurang ada variasi dalam kegiatan pembelajarannya, hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan pembelajaran kurang menarik.

Akibatnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak dapat dicapai secara maksimal. Berdasarkan uraian tersebut, solusi yang ditawarkan untuk memecahkan permasalahan yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yakni media pembelajaran yang berbasis permainan berupa Monopoli.

Penelitian yang mendukung yakni dilakukan oleh Rizki Lia Utami, dkk (2021) dengan judul Pengembangan Mosbee (Monopoli Sumber Dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mosbee valid dan efektif, dapat digunakan serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa Kelas III di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar. Hasil penelitian ini meliputi validasi ahli media diperoleh persentase 82,69% dengan kriteria valid, validasi ahli materi diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat valid, keefektifan media oleh guru diperoleh persentase sebesar 85% yang termasuk kategori sangat efektif. Media Mosbee dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dengan skor peningkatan motivasi sebesar 39,5% dan keaktifan sebesar 41% dengan kategori sedang.(Utami dkk, 2021)

Berdasarkan uraian dan latar belakang masalah diatas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media monopoli dengan rumusan judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media Monopoli pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*. *Research and Development* merupakan penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pengguna kemudian melakukan pengembangan guna menghasilkan suatu produk serta mengkaji kelayakan dari produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna (Sugiyono, 2009). Jadi *Research and Development* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian guna menghasilkan dan melakukan pembaruan atau inovasi dari produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan adalah model Allesi dan Trollip yang merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran. Model ini terdiri dari 3 tahapan, yaitu: *planning, design, dan development*. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip yang dimodifikasi. Tahapan penelitian dijelaskan pada uraian dibawah ini.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam proses pengembangan produk penelitian ini. Pada tahap perencanaan yang pertama dilakukan yaitu menentukan ruang lingkup kajian, pada tahap ini mendefinisikan tujuan media pembelajaran monopoli, menentukan materi yang diangkat dan menentukan target capaian. Setelah itu mengidentifikasi karakteristik siswa, pada tahap ini mengidentifikasi karakteristik pengguna produk yang dijadikan sebagai sasaran pengembangan media monopoli. Sasaran pengguna produk dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Langkah selanjutnya membuat dokumen perencanaan, sebelum mengembangkan sebuah produk, sebaiknya membuat dokumen perencanaan yang berisi materi, gambar, naskah teks, yang disajikan dalam media monopoli. Setelah semua langkah selesai, terakhir mengumpulkan bahan dan sumber yang berkaitan dengan materi dalam produk yang akan dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan dengan mencari dan menyiapkan materi dengan acuan sebagai berikut: a) Media yang dikembangkan digunakan bagi siswa sekolah dasar kelas IV, materi sesuai dengan kompetensi dan karakteristik siswa, yakni KD. 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari, b) Membuat gambaran umum tentang media monopoli yang akan dibuat, antara lain mencari materi pembelajaran, menentukan ukuran tiap komponen media, mencari gambar-gambar

yang sesuai untuk petak-petak monopoli, menentukan jenis huruf yang digunakan, membuat petak-petak monopoli serta menentukan tata letak setiap gambar, menentukan warna dan gambar tiap petak, menyusun kartu-kartu yang digunakan seperti, membuat kartu langkah sebagai pengganti dadu, membuat kartu belajar, membuat kartu hak milik, membuat kartu bantuan, dan kartu tantangan. Menyusun buku pedoman untuk guru dan untuk siswa yang berisi materi sumber energi, dan yang terakhir membuat papan bintang penghargaan dan bintang penghargaan, serta pion berkarakter.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahapan dimana menerjemahkan rancangan ke dalam bentuk media monopoli. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media monopoli yakni membuat petak-petak gambar, kemudian meletakkan gambar sesuai rancangan tata letak yang dibuat sebelumnya dan dicetak kedalam kertas *sticker*. Membuat kartu-kartu soal (tantangan), kartu belajar, kartu kompleks, kartu bantuan, kartu langkah, kartu petunjuk permainan, kemudian mencetak media kartu dan bintang penghargaan ke dalam kertas HVS serta membuat papan bintang penghargaan dan pion berkarakter menggunakan akrilik, serta buku pedoman guru dan siswa dibuat secara terpisah sebagai petunjuk permainan monopoli. Rancangan kerangka produk ini menjadikan produk awal media pembelajaran yaitu media monopoli. Selanjutnya media yang sudah jadi, divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media yang telah dibuat sebelum melaksanakan uji coba kepada siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar yang berjumlah 26 siswa. Instrumen penelitian ini untuk mengidentifikasi kelayakan media monopoli yang dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data kelayakan media monopoli tersebut yaitu, instrumen penilaian oleh validator/ahli media dan ahli materi, dan instrumen (angket) untuk responden yakni guru dan siswa. Respon para ahli digunakan untuk menentukan validitas dari produk yang dikembangkan. Sedangkan respon siswa digunakan untuk mendapatkan data kelayakan penggunaan media monopoli. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen validasi ahli dan responden.

Data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Likert*, (Sugiyono, 2016) dengan rentang 1) Sangat

tidak valid, 2) Tidak valid, 3) Valid, 4) Sangat valid. Setelah data dikumpulkan menggunakan skala *Likert*, maka selanjutnya dilakukan akumulasi data dengan perolehan skor total.

Pengolahan data hasil validasi materi dan media menggunakan rumus Sugiyono (Utami dkk, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum X$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon

N = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan kevalidan dengan kriteria penilaiannya Yamasari (Utami dkk, 2021) sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Persentase Tingkat Kevalidan

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
01,00-50,00%	Sangat Tidak Valid	Tidak dapat digunakan, perlu revisi
50,01-70,00%	Tidak Valid	Dapat digunakan, perlu revisi
70,01-85,00%	Valid	Dapat digunakan, tanpa revisi
85,01-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Nomor Butir
1	Pembelajaran	1-4
2	Isi materi	5-12
3	Penggunaan bahasa	13-15

Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Nomor Butir
1	Kesesuaian	1
2	Materi	2-4
3	Ilustrasi	5-7
4	Kualitas dan Tampilan Media	8-13
5	Daya Tarik	14-15

Data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Guttman*. Skala pengukuran dengan skala ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya – tidak”, “benar – salah”, “Setuju – tidak setuju”. Adapun format pernyataan dengan menggunakan skala *Guttman* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kisi- Kisi Instrumen Respon Guru dan Siswa

No.	Aspek	Nomor Butir
1	Materi	1-5
2	Kenyamanan	6-10

Tabel 3. 5 Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Nomor Butir
1	Kesesuaian	1
2	Materi	2-4
3	Ilustrasi	5-7

4	Kualitas dan Tampilan Media	8-13
5	Daya Tarik	14-15

Data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Guttman*. Skala pengukuran dengan skala ini akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya – tidak”, “benar – salah”, “Setuju – tidak setuju”. Adapun format pernyataan dengan menggunakan skala *Guttman* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Format Pernyataan Skala Guttamn

Pernyataan	Tidak / Tidak Setuju	Ya / Setuju
Pernyataan Positif dan Pernyataan Negatif	0	1

Sumber: Sugiono (Utami dkk, 2021)

Pada tahap analisis, data yang dianalisis yakni data kelayakan media pembelajaran monopoli dari respon guru dan respon siswa. Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan menggunakan skala *Guttman*, yaitu dikatakan layak jika rata-rata dari setiap aspek penilaian minimal mendapatkan kriteria baik menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

f = Perolehen skor

N = Skor maksimal

Nilai akhir yang diperoleh kemudian dikonfirmasi dengan menggunakan kategori kelayakan yang telah ditetapkan.

Tabel 3. 7 Kriteria Kategori Kelayakan

Kategori	Presentasi
Sangat Layak	76% - 100
Layak	51% - 75%
Tidak Layak	26% - 50%
Sangat Tidak Layak	0% - 25%

Sumber: Sukardiyanto (Nurhalifa, 2022).

Tabel 3. 8 Kisi- Kisi Instrumen Respon Guru dan Siswa

No.	Aspek	Nomor Butir
1	Materi	1-5
2	Kenyamanan	6-10

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini telah menghasilkan Media Monopoli pada Mata pelajaran IPA Kelas IV di UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar dengan Prosedur Pengembangan Allessi & Trollip (2001)) sebagai berikut.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal untuk mengembangkan produk penelitian ini. Pada tahap perencanaan dilakukan pada bulan Maret 2022. Adapun hasil yang diperoleh dalam rangkaian ini adalah:

a. Ruang Lingkup Materi

Pengembangan diawali dengan mendefinisikan ruang lingkup materi yang di sajikan pada media pembelajaran. Ruang lingkup materi yang disajikan berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada mata pelajaran IPA kelas IV, tema 9 Kayanya Negeriku, subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. Adapun identifikasi ruang lingkup materi terdapat pada RPP sebagai berikut:

b. Identifikasi Karakteristik Siswa

Pada tahap ini dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui karakteristik siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar yang berjumlah 26 orang, terdiri 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Usia rata-rata siswa kelas IV yaitu 9 sampai 10 tahun. Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget rentang usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional kongkret, dimana anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika. Adapun hasil penyebaran angket yang diberikan kepada siswa kelas IV SD diketahui bahwa, sebesar 65% siswa mengatakan pembelajaran IPA sulit dipahami, 73% siswa mengatakan materi sumber energi sulit dipahami, 100% siswa mengatakan tertarik menggunakan media monopoli, 100% siswa senang mengatakan senang belajar dengan menggunakan media, dan sebanyak 88% siswa mengatakan tertarik menggunakan media berbasis visual. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka diketahui bahwa siswa kelas IV UPT SPF SD Sudirman III membutuhkan media pembelajaran berbasis visual yang mampu memfasilitasi pembelajaran siswa. Selain itu guru juga menyatakan bahwa membutuhkan media pembelajaran yang dapat diterapkan pemberdayaan pelajaran IPA di kelas IV.

c. Dokumen Perencanaan

Pembuatan dokumen perencanaan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan produk nantinya. Yaitu penentuan rencana tampilan yang dimana elemen-elemen yang akan dimasukkan kedalam media nantinya, seperti yang berisi materi, gambar, dan naskah teks yang disajikan dalam media monopoli. Setelah ditetapkannya rencana tampilan maka akan disiapkan kisi-kisi instrument, angket penilaian ahli dan angket penilaian responden. Dokumen tersebut digunakan sebagai acuan dalam pengembangan produk agar sesuai dengan tujuan.

d. Mengumpulkan bahan dan sumber yang dibutuhkan

Materi yang disajikan pada media yang dikembangkan tidak hanya berupa teks materi saja tetapi disajikan juga komponen pendukung berupa gambar, naskah teks, dan animasi.

1. Sumber dari isi materi

- a. Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

- b. Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- c. Modul Kelas IV Tema 9
- d. Sumber gambar

Gambar-gambar yang dijadikan tampilan dalam media maupun gambar yang menjadi pendukung pada mata pelajaran IPA didapatkan dari *google images*.

2. Sumber daya pengembangan

Sumber daya pengembangan merupakan aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk membuat media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPA sebagai berikut:

- a. Microsoft Word 2010, software ini digunakan untuk mendesain pion berkarakter dan papan bintang penghargaan, kartu-kartu, bintang penghargaan, serta buku pedoman guru dan buku pedoman siswa.
- b. Microsoft PowerPoint 2010, software ini digunakan untuk merancang tata letak gambar pada papan monopoli.

3. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan selanjutnya adalah perancangan, dari hasil proses perencanaan kemudian dirancang produk media pembelajaran monopoli yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangannya sebagai berikut:

a. Mencari dan menyiapkan materi

Pada tahap ini peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kemudian mencari dan menyiapkan materi sumber energi pada mata pelajaran IPA beserta soal yang bersumber dari buku guru, buku siswa dan modul.

b. Membuat rancangan desain media monopoli

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan desain media monopoli yang terdiri dari papan permainan monopoli, kartu langkah, kartu belajar, kartu bantuan, kartu tantangan, kartu hak milik, pion berkarakter, papan bintang penghargaan, bintang penghargaan, buku pedoman guru dan buku pedoman siswa. Dengan menampilkan berbagai ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi, bahasa yang sederhana serta penyajian tampilan media, ukuran, tata letak, dan

warna yang sesuai dengan karakteristik siswa. Papan permainan dicetak menggunakan kertas *sticker*, kartu-kartu dicetak menggunakan kertas HVS A4 dan dilapisi kertas samson Kraft, pion dan papan penghargaan dibuat menggunakan akrilik, buku pedoman guru dan siswa dicetak terpisah.

4. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap akhir setelah tahap perencanaan dan desain telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media monopoli yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Pembuatan Media

Pada tahap produksi media, dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk media monopoli mata pelajaran IPA. Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media monopoli yaitu aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *Microsoft PowerPoint 2010*.



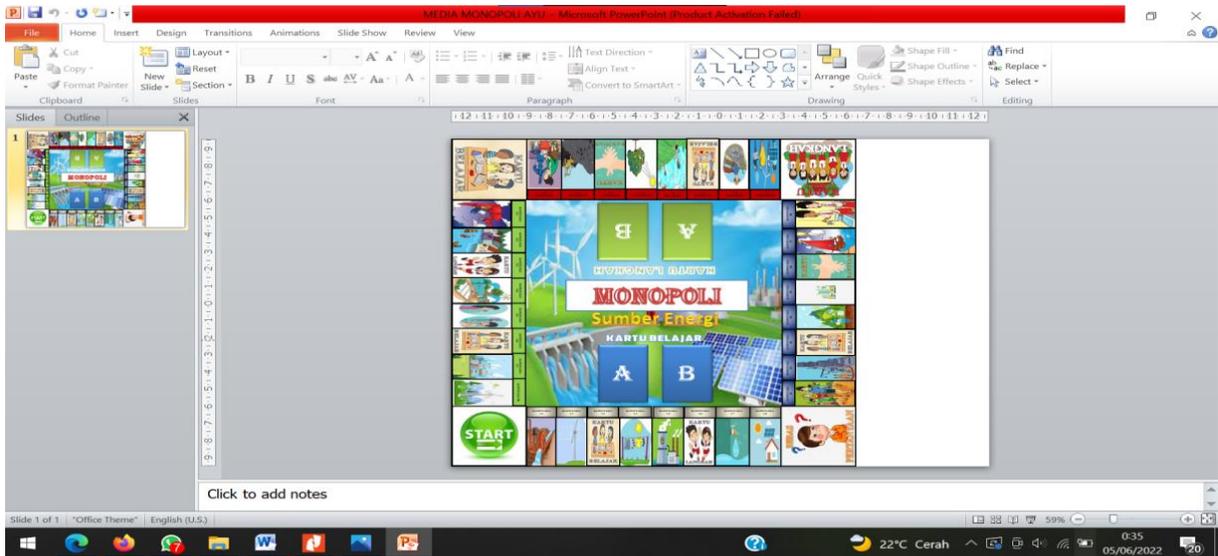
Gambar 4. 1 Logo Aplikasi Microsoft Word 2010



Gambar 4. 2 Logo Aplikasi Microsoft PowerPoint 2010

Selanjutnya untuk proses pembuatan media monopoli pada mata pelajaran IPA sebagai berikut:

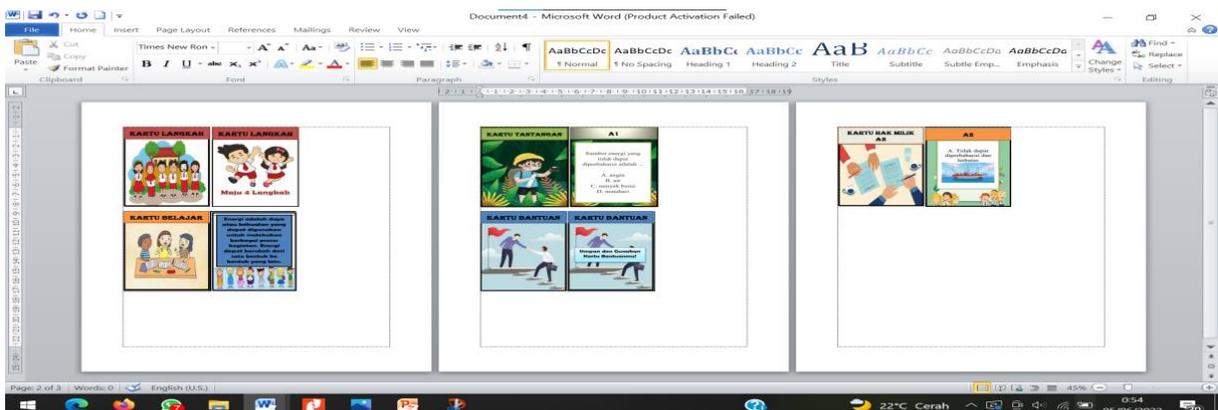
1) Pembuatan petak-petak papan media monopoli



Gambar 4. 3 Papan Media Monopoli

Pada tahap ini dilakukan pembuatan papan media monopoli dengan menggabungkan beberapa gambar secara teratur. Untuk proses pembuatan papan monopoli menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010*.

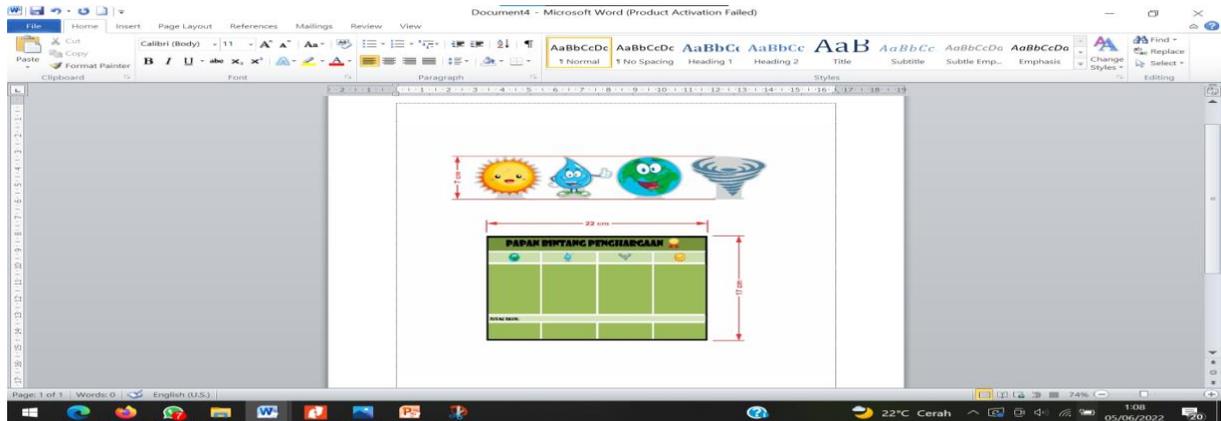
2) Pembuatan kartu-kartu perlengkapan



Gambar 4. 4 Kartu-kartu Perlengkapan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan kartu-kartu perlengkapan seperti, kartu langkah, kartu belajar, kartu tantangan, kartu bantuan, dan kartu hak milik. Untuk proses pembuatan papan monopoli menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010*.

3) Pembuatan papan bintang penghargaan dan pion berkarakter



Gambar 4. 5 Papan Bintang Penghargaan dan Pion Berkarakter

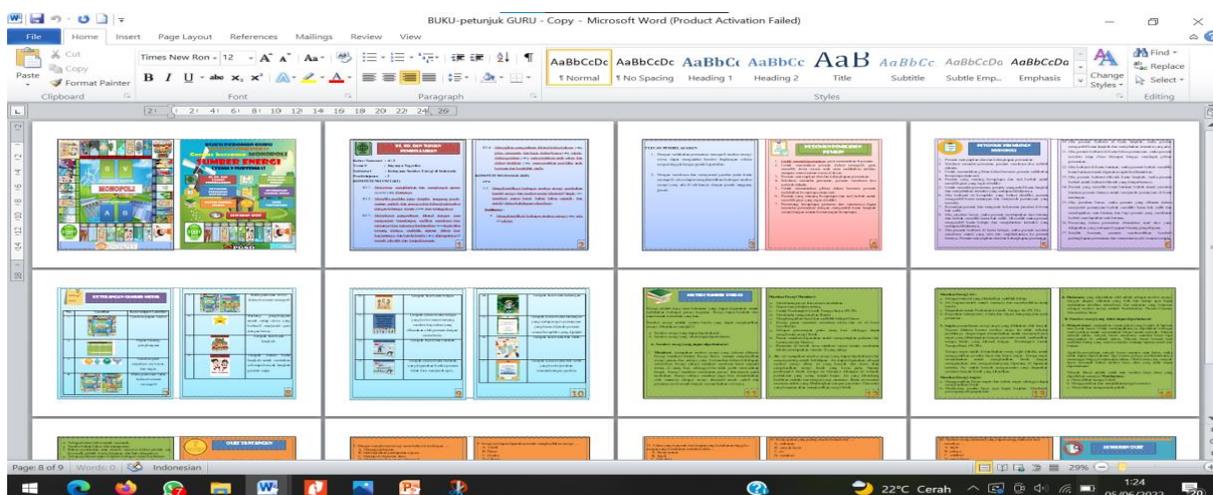
Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain papan penghargaan dan pion berkerakter. Untuk proses pembuatan papan monopoli menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010*.

4) Pembuatan buku pedoman siswa dan guru



Gambar 4. 6 Buku Pedoman Siswa

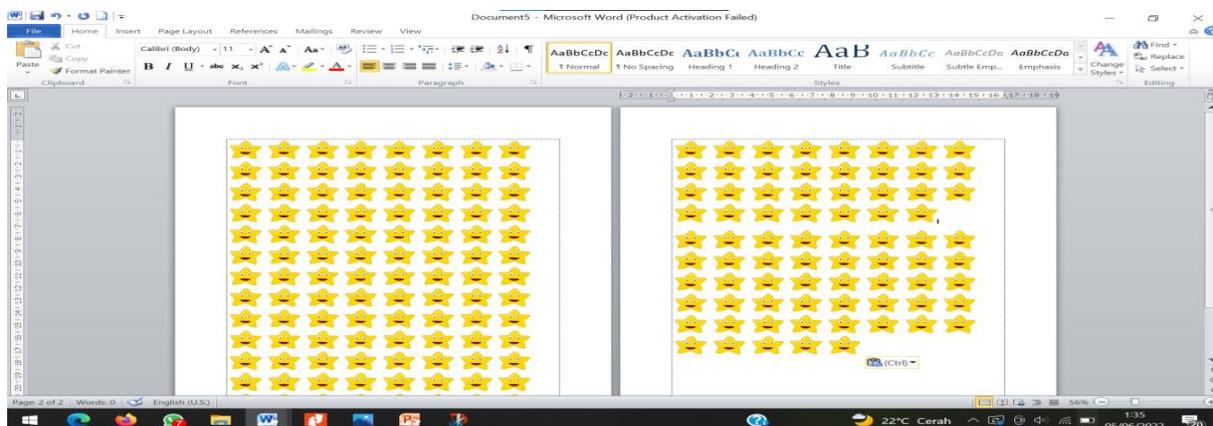
Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain buku pedoman siswa dalam bermain monopoli yang proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010*.



Gambar 4. 7 Buku Pedoman Guru

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain buku pedoman guru dalam bermain monopoli yang proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010*.

5) Pembuatan bintang penghargaan



Gambar 4. 8 Pembuatan Bintang penghargaan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain bintang penghargaan dalam bermain monopoli yang proses pembuatannya menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010*.

Responden pada uji alpha yaitu seorang ahli media dan seorang ahli materi. Adapun hasil yang diperoleh setelah melakukan uji alpha yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh bapak Muhammad Irfan, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen PGSD FIP UNM. Penilaian ini dikonfirmasi pada aspek materi, dimana penilaian ini menggunakan angket Skala *Likert*. Hasil penilaian pada aspek materi dapat dilihat pada tabel 4.2 data hasil penilaian ahli materi:

Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	Kriteria
1	Pembelajaran		
	Kesesuaian materi dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran.	4	Sangat Valid
	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Sangat Valid
	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa	3	Valid
	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna	4	Sangat Valid
2	Isi Materi		
	Ketepatan materi	4	Sangat Valid
	Penyajian materi	4	Sangat Valid
	Kedalaman Materi	4	Sangat Valid
	Keruntutan materi	4	Sangat Valid
	Pemberian evaluasi	4	Sangat Valid
	Kualitas pertanyaan	3	Valid
	Visualisasi materi	4	Sangat Valid
	Kesesuaian gambar dengan materi	4	Sangat Valid

3	Penggunaan Bahasa		
	Penggunaan bahasa yang baku	4	Sangat Valid
	Ketepatan kosa kata	4	Sangat Valid
	Penggunaan kata hubung	4	Sangat Valid

Hasil data validasi oleh ahli materi dijabarkan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96,66\%$$

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan 15 aspek yang dinilai diperoleh 96,66% dengan kriteria sangat valid. Jadi kesimpulannya bahwa media monopoli sangat valid dan dapat digunakan. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu pertajam unsur materi pada media disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh ibu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd. dosen PGSD FIP UNM. Penilaian ini difokuskan pada aspek media, dimana penilaian ini menggunakan angket penilaian dengan skala *Likert* dengan rentang 1) sangat tidak valid, 2) tidak valid, 3) valid, 4) sangat valid. Validasi oleh ahli media dikukan sebanyak tiga kali. Berikut ini dijabarkan hasil validasi oleh ahli media.

a. Validasi pertama ahli media

Validasi pertama dilakukan untuk menilai beberapa aspek dari produk media monopoli pada mata pelajaran IPA dari sudut pandang ahli media. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Data Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	Kriteria
1	Kesesuaian Kesesuaian media dengan KI,	3	Valid

		KD, dan tujuan pembelajaran.		
2	Materi	Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	3	Valid
		Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	Valid
		Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami.	3	Valid
3	Ilustrasi	Tampilan gambar atau konten menarik	3	Valid
		Gambar disusun rapi sesuai dengan desain media.	4	Sangat Valid
		Penempatan gambar dan kata sesuai.	2	Tidak Valid
4	Kualitas dan Tampilan Media	Penampilan media menarik perhatian siswa.	3	Valid
		Media kuat dan tidak mudah rusak.	3	Valid
		Ukuran font pada media jelas.	3	Valid
		Media mudah dibawa dan dipindah atau fleksibel dan aman digunakan.	4	Sangat Valid
		Penggunaan kartu belajar, kartu langkah, kartu tantangan, kartu kompleks dan kartu bantuan yang menarik.	3	Valid
		Media dilengkapi buku petunjuk penggunaan media.	2	Tidak Valid
5	Daya Tarik	Kombinasi pemilihan warna media menarik.	3	Valid
		Penggunaan pion berkarakter dan papan penghargaan yang menarik.	4	Sangat Valid

Hasil data validasi oleh ahli materi dijabarkan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{60} \times 100\%$$

$$= 76,7\%$$

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil validasi ahli media dengan 15 item pernyataan diperoleh 76,7% dengan kriteria valid. Jadi kesimpulannya bahwa media monopoli valid dan dapat digunakan perlu revisi. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu buku pedoman dibuat menjadi dua buku yaitu buku pedoman guru dan buku buku siswa, pada buku guru ditambah KI, KD dan tujuan pembelajaran, pedoman pemilihan pemain, dan keterangan gambar media.

b. Validasi kedua ahli media

Validasi kedua dilakukan untuk menilai beberapa aspek dari produk media monopoli pada mata pelajaran IPA dari sudut pandang ahli media. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	Kriteria
1	Kesesuaian Kesesuaian media dengan KI,KD, dan tujuan pembelajaran.	4	Sangat Valid
2	Materi Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	3	Valid
	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	Valid
	Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami.	3	Valid
3	Ilustrasi Tampilan gambar atau konten menarik	4	Sangat Valid
	Gambar disusun rapi sesuai dengan desain media.	4	Sangat Valid
	Penempatan gambar dan kata	3	Valid

		sesuai.		
4	Kualitas dan Tampilan Media	Penampilan media menarik perhatian siswa.	4	Sangat Valid
		Media kuat dan tidak mudah rusak.	4	Sangat Valid
		Ukuran font pada media jelas.	4	Sangat Valid
		Media mudah dibawa dan dipindah atau fleksibel dan aman digunakan.	4	Sangat Valid
		Penggunaan kartu belajar, kartu langkah, kartu tantangan, kartu kompleks dan kartu bantuan yang menarik.	4	Sangat Valid
		Media dilengkapi buku petunjuk penggunaan media.	3	Valid
5	Daya Tarik	Kombinasi pemilihan warna media menarik.	4	Sangat Valid
		Penggunaan pion berkarakter dan papan penghargaan yang menarik.	4	Sangat Valid

Hasil data validasi oleh ahli media dijabarkan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$= 91,66\%$$

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil validasi ahli media dengan 15 aspek yang dinilai diperoleh 91,66% dengan kriteria sangat valid. Jadi kesimpulannya bahwa media monopoli sangat valid dan dapat digunakan perlu revisi. Saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu pada buku pedoman guru ditambah pedoman menyimpan media monopoli.

c. Validasi ketiga ahli media

Validasi ketiga dilakukan untuk menilai beberapa aspek dari produk media monopoli pada mata pelajaran IPA dari sudut pandang ahli media. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Ketiga Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Penilaian	Kriteria	
1	Kesesuaian	Kesesuaian media dengan KI,KD, dan tujuan pembelajaran.	4	Sangat Valid
2	Materi	Media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	4	Sangat Valid
		Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	Sangat Valid
		Penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami.	4	Sangat Valid
3	Ilustrasi	Tampilan gambar atau konten menarik	4	Sangat Valid
		Gambar disusun rapi sesuai dengan desain media.	4	Sangat Valid
		Penempatan gambar dan kata sesuai.	4	Sangat Valid
4	Kualitas dan Tampilan Media	Penampilan media menarik perhatian siswa.	4	Sangat Valid
		Media kuat dan tidak mudah rusak.	4	Sangat Valid
		Ukuran font pada media jelas.	4	Sangat Valid
		Media mudah dibawa dan dipindah atau fleksibel dan aman digunakan.	4	Sangat Valid
		Penggunaan kartu belajar, kartu langkah, kartu tantangan, kartu kompleks dan kartu bantuan yang menarik.	4	Sangat Valid

		Media dilengkapi buku petunjuk penggunaan media.	4	Sangat Valid
5	Daya Tarik	Kombinasi pemilihan warna media menarik.	4	Sangat Valid
		Penggunaan pion berkarakter dan papan penghargaan yang menarik.	4	Sangat Valid

Hasil data validasi oleh ahli media dijabarkan di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{60}{60} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan tabel menunjukkan hasil validasi ahli media dengan 15 aspek yang dinilai diperoleh 100% dengan kriteria sangat valid. Jadi kesimpulannya bahwa media monopoli sangat valid dan dapat digunakan. Komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu media layak diuji cobakan.

Berdasarkan penilaian, komentar dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi maupun ahli media maka dilakukan revisi awal terhadap media monopoli yang dikembangkan. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu buku pedoman dibuat menjadi dua buku yaitu buku pedoman guru dan buku buku siswa, pada buku guru ditambah KI, KD dan tujuan pembelajaran, pedoman pemilihan pemain, dan keterangan gambar media, dan buku guru ditambah pedoman menyimpan media monopoli. Sedangkan buku siswa ditambah KI, KD dan tujuan pembelajaran dan jawaban quiz dihapus.

A. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Allesi & Trollip terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Peneliti mengembangkan media monopoli mata pelajaran IPA menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *Microsoft PowerPoint 2010*. Landasan pengembangan media monopoli mata pelajaran IPA ini dibuat berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar yang menyatakan bahwa siswa lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran dan siswa tertarik menggunakan media berbasis visual seperti media monopoli.

Global Journal Basic Education

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan ruang lingkup materi, identifikasi karakteristik siswa, membuat dokumen perencanaan dan mengumpulkan bahan dan sumber materi. Adapun materi yang dikembangkan adalah materi sumber energi yang berfokus pada mata pelajaran IPA kelas IV SD tema 9 kayanya negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran ke 3, kemudian mengidentifikasi karakteristik siswa dengan cara penyebaran angket di peroleh hasil bahwa 65% siswa mengatakan pembelajaran IPA sulit dipahami, 73% siswa mengatakan materi sumber energi sulit dipahami, 100% siswa mengatakan tertarik mrnggunakan media monopoli, 100% siswa senang mengatakan senang belajar dengan menggunakan media, dan sebanyak 88% siswa mengatakan tertarik menggunakan media berbasis visual. Setelah itu membuat dokumen perencanaan mengenai produk yang dikembangkan. Setelah semua selesai, maka langkah terakhir pada tahap perencanaan yaitu mengumpulkan bahan dan sumber yang terdiri dari buku siswa, buku guru dan modul kelas IV .

Tahap selanjutnya adalah perancangan (*design*), dari hasil proses perencanaan yaitu mencari dan menentukan materi, membuat rancangan desain media monopoli, membuat papan media monopoli hingga buku pedoman guru dan pedoman siswa. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah merancang petak-petak gambar pada papan terdiri dari 36 petak gambar animasi yang sesuai materi, papan berukuran 50 cm x 50 cm, yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi sesuai materi yang terletak pada tengah papan dan terdapat gambar dan judul media, terdapat pula tempat meletakkan kartu belajar dan kartu langkah, kotak A tempat kartu sebelum diambil dan kotak B tempat menyimpan kartu yang telah dibuka. Merancang kartu langkah untuk menenutkan sejauh mana pemain melangkah sebanyak 18 kartu, kartu belajar berisi materi tentang sumber energi sebanyak 11 kartu, kartu bantuan dipergunakan apabila siswa tidak dapat menjawab quiz pada kartu tantangan sebanyak 7 kartu, kartu tantangan untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut sebanyak 24 kartu, kartu hak milik yang berisi jawaban dari kartu tantangan sebanyak 24 kartu, setiap kartu didesain dengan ukuran 8,5 x 5,3 cm. Pion berkarakter matahari, air, bumi, dan angin masing-masing tingginya 7 cm. Papan bintang penghargaan dengan ukuran 22 x 17 cm dan bintang penghargaan apabila siswa dapat menjawab quiz dengan benar maka siswa tersebut berhak mendapatkan bintang penghargaan begitu juga dengan siswa yang mendapat kartu belajar yang materinya dibaca dengan lantang di depan kelas, kemudian

bintangnya ditempel pada papan penghargaan yang tersedia. Buku pedoman guru berisikan, KD, KI, dan tujuan pembelajaran, pedoman pemilihan pemain, petunjuk permainan monopoli, keterangan gambar media, materi sumber energi, quiz tantangan, jawaban quiz dan pedoman cara simpan media. Sedangkan buku pedoman siswa berisikan, KD, KI, dan tujuan pembelajaran, petunjuk permainan monopoli, materi sumber energi dan quiz tantangan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan media. Tahap ini merupakan kombinasi dari tahap sebelumnya, yaitu tahap perencanaan dan tahap perancangan atau desain. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media monopoli dari menyiapkan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat papan permainan, bintang penghargaan, kartu langkah, kartu belajar, kartu bantuan, kartu tantangan, kartu hak milik, pion berkarakter, papan bintang penghargaan, buku pedoman guru dan buku pedoman siswa. Dengan menggunakan Aplikasi *Microsoft Word 2010* dan *Microsoft PowerPoint 2010*. Proses pengembangan ini berlangsung selama 15 hari. Mulai dari mengumpulkan gambar-gambar serta pengumpulan materi dan soal-soal, pengaturan tampilan media monopoli yang membutuhkan ketelitian, perancangan dan pemesanan pion berkarakter dan papan penghargaan terbuat dari akrilik. Setelah selesai media dibuat, selanjutnya peneliti melakukan uji alfa untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan terhadap media yang dibuat kepada ahli materi dan ahli media. Sedangkan uji beta dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media monopoli yang telah dikembangkan di kelas IV UPT SPF SD Sudirman III Kota Makassar. Pada uji alfa dan beta digunakan instrument penilaian dengan menggunakan skala *Likert* dan skala Guttman.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Muhammad Irfan, S.Pd., M.Pd. media ini dikatakan layak jika memenuhi aspek penilaian diantaranya pada aspek pembelajaran yang meliputi kesesuaian dengan KI (kompetensi), kesesuaian indikator KD (kompetensi dasar), dan tujuan pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan, kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa, kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna, ketepatan materi, penyajian materi, kedalaman materi, keruntutan materi, pemberian evaluasi, kualitas pertanyaan, visualisasi materi, kesesuaian gambar dengan materi, penggunaan bahasa yang baku, ketepatan kosa kata, penggunaan kata hubung. Dari hasil penilaian tersebut dilakukan revisi sesuai saran. Hasil dari penilaian ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan 96,66% dengan kategori sangat layak.

Global Journal Basic Education

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media yaitu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd., media dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa aspek penilaian diantaranya aspek kesesuaian yang meliputi, kesesuaian media dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, aspek materi yang meliputi media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi pada media jelas dan mudah dipahami, aspek ilustrasi. Tampilan gambar atau konten menarik, gambar disusun rapi sesuai dengan desain media, penempatan gambar dan kata sesuai, aspek kualitas dan tampilan media monopoli, penampilan media menarik perhatian siswa, media kuat dan tidak mudah rusak, ukuran font pada media jelas, media mudah dibawa dan dipindah atau fleksibel dan aman digunakan, penggunaan kartu belajar, kartu langkah, kartu tantangan, kartu kompleks dan kartu bantuan yang menarik, media dilengkapi buku pedoman penggunaan media. Aspek daya tarik yang meliputi kombinasi pemilihan warna media menarik dan penggunaan pion berkarakter dan papan bintang penghargaan yang menarik. Dari hasil penilaian tersebut dilakukan revisi sesuai saran. Hasil dari penilaian ahli media didapatkan skor kelayakan 100% dengan kategori sangat layak dan dapat diuji cobakan.

Selanjutnya produk yang dinyatakan layak kemudian dilakukannya uji beta oleh responden yaitu siswa dan guru kelas IV UPT SPF SD Sudirman III Kota Makassar, dimana aspek yang dinilai terdiri dari 10 pernyataan yaitu aspek, yaitu: saya mudah memahami materi yang terdapat pada media, dengan menggunakan media monopoli membuat saya belajar lebih giat, materi yang disajikan sesuai dengan yang saya pelajari, saya menjadi semangat belajar menggunakan media monopoli, saya lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media monopoli. Aspek selanjutnya yaitu aspek kenyamanan, terdiri saya mudah mengoperasikan media monopoli, warna dan gambar yang digunakan membuat saya tertarik untuk belajar, bahasa yang digunakan mudah dipahami, adanya bintang penghargaan dan pin berkarakter membangun antusias untuk belajar saya, tampilan media monopoli yang disajikan menarik. Adapun nilai dari respon siswa sebesar 93,84% dengan kategori sangat layak. Hal ini sesuai dengan pengertian media pembelajaran yaitu sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik (Yaumi, 2018).

Adapun respon dari guru yang meliputi aspek aspek materi yang meliputi, Materi yang dibahas mudah pada media mudah dimengerti, dengan menggunakan media monopoli membuat siswa belajar lebih giat, materi yang dibahas sistematis dan memiliki alur yang jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, siswa menjadi semangat belajar menggunakan media monopoli, siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Aspek kedua yaitu aspek kenyamanan, yang meliputi pengoperasian media monopoli mudah digunakan, pemilihan warna, teks, gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran, bahasa yang digunakan mudah dipahami, tampilan media monopoli pembelajaran menarik, dan penggunaan pion berkarakter menarik minat siswa. Berdasarkan hasil perhitungan hasil respon guru diperoleh 90% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan segi tampilan media monopoli sudah dibuat semenarik mungkin agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan sehingga siswa mau ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga kesimpulan dari keseluruhan validasi adalah media monopoli mata pelajaran IPA materi sumber energi dapat digunakan sebagai media atau alat yang dapat mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran siswa kelas IV UPT SPF SD Sudirman III Kota Makassar. Sesuai dengan pendapat dari Yaumi (2018) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Menyadari betapa pentingnya peran dan bantuan dalam perancangan serta pelaksanaan penelitian pengembangan hingga penyusunan artikel ini, penulis berterima kasih kepada pembimbing, validator, guru serta siswa-siswi sebagai subyek penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian Pengembangan Media Monopoli pada Mata Pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Sudirman III Kota Makassar dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Global Journal Basic Education

1. Proses penelitian dan pengembangan media monopoli telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran menggunakan prosedur pengembangan model Alessi & Trollip dengan melalui 3 tahapan meliputi tahap perencanaan (planning), tahap perancangan (design), dan tahap pengembangan.
2. Tingkat kevalidan media monopoli ditinjau berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media dari: a) ahli materi diperoleh 96,66% dengan kategori sangat valid. b) ahli media diperoleh 100% dengan kategori sangat valid. c) Responden guru terhadap media monopoli diperoleh 90% dengan kategori sangat valid. d) responden siswa terhadap media monopoli diperoleh 93,84% dengan kategori sangat valid.

Simpulan tidak sekedar mengulangi data, tetapi berupa substansi pemaknaan. Ia dapat berupa pernyataan tentang apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam bab "Pendahuluan" yang akhirnya dapat menghasilkan bab "Hasil dan Pembahasan" sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

Saran

Adapun beberapa saran yang diberikan dalam pemanfaatan media monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV di antaranya adalah:

1. Pengembangan media monopoli pada mata pelajaran IPA kelas IV diharapkan dapat menjadi pendukung dalam membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Pengembangan media monopoli pada mata pelajaran IPA diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.
3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap kelayakan produk sehingga diharapkan pada penelitian pengembangan selanjutnya dapat dijadikan salah satu referensi dalam melakukan penelitian pengembangan serta dapat mengembangkan media ini ke tahap selanjutnya yaitu keefektifan dan motivasi belajar siswa terhadap media ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alessi, S. M & Trollip, S. R. 2001. *Multimedia For Learning: Methods and Development*.
Massachusetts: A Person Educational Company.

- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa, S. I. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD*. 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Penerbit Laksita Indonesia.
- Dwiputra, D. H. 2016. *Pengembangan Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar*.
- Kristanto, A. 2016. *Media pembelajaran*.
- Kumala, F. N. 2016. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Penerbit Ediiide Infogrifika.
- Muhammad Ramli. 2012. Media Dan Teknologi Pembelajar. *Media Dan Teknologi Pembelajaran, 1*, 1–123.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurhalifa. 2022. Pengembangan media video interaktif IPS Materi Letak Geografis Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Rahmat Hidayat, A. 2019. *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya.”* Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Sulistiyani Piteri Ramadhani. 2019. *Konsep Dasar IPA*. Yayasan Yiesa Rich.
- Surya Dharma. 2008. *Pendekatan, jenis, dan metode penelitian pendidikan*. Direktur Tenaga Kependidikan.
- Utami, R. L., Niam, F., & Rofi, S. 2021. *Pengembangan Mosbee (Monopoli Sumber Dan Bentuk Energi) Materi Sumber dan Bentuk Energi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III di UPT SDN Banggle 02 Kabupaten Blitar*. 1, 32–44.
- Yusuf, M. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. 135.

Global Journal Basic Education