



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN PADA KELAS V SDN NO 112312 SIMPANG EMPAT KECAMATAN MARBAU

Oleh:

**Nurlaili Afsari Tanjung^{*}, Eva Betty Simanjuntak² Wildansyah Lubis³ Lala Jelita
Ananda⁴ Dody Feliks Pandimun Ambarita⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Medan

*Email: nurlailiafsari@gmail.com, evabettysimanjuntak@unimed.ac.id, wildansyahlubis@unimed.ac.id,
lalajelitaananda@unimed.ac.id, dodyfelikspandimunambarita@unimed.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3067>

Article info:

Submitted: 13/05/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan Monopoli pada materi pencemaran lingkungan di kelas V SDN No. 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk permainan Monopoli yang telah dimodifikasi untuk memuat materi pencemaran lingkungan, termasuk jenis pencemaran, penyebab, dampak, dan solusi. Media ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta guru praktisi, dan diuji coba pada 24 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monopoli layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi pencemaran lingkungan, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Monopoli*, pencemaran lingkungan, IPAS

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Irfana Eka Azzahra, Aan Nurhasanah, 2023, h. 141). IPAS adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mana digabungkan menjadi satu pada kurikulum merdeka dengan harapan dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan dan sosial dalam satu kesatuan (Billa et.al., 2023, h. 141). Menurut pengertian terbaru, IPAS mendukung pengembangan kompetensi literasi dan numerasi siswa melalui pendekatan yang terpadu. Desain pembelajaran IPAS membantu siswa tidak hanya memahami konsep-konsep alam dan sosial, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah berdasarkan fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, IPAS



diharapkan dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang dunia alam dan sosial secara lebih mendalam, serta mengajak mereka untuk berperan aktif dalam melestarikan lingkungan dan memahami dinamika sosial.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dalam satu kesatuan. Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai fenomena alam dan sosial secara menyeluruh, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dengan mempelajari IPAS siswa dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan, mengembangkan nilai, sikap dan keterampilan sosial sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan lingkungannya dan mampu memecahkan berbagai masalah sosial di lingkungannya. Begitu kompleksnya cakupan materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS, tentunya sebagai pendidik membutuhkan pembelajaran yang baik dalam di kelas agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil observasi dan wawancara peneliti pada 18 Oktober 2024 dengan guru kelas V SDN 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau yaitu ibu Erlindawati Siregar S.Pd diperoleh beberapa masalah, diantaranya teknik mengajar guru yang monoton dan kurangnya media pembelajaran seperti gambar, buku, video yang berasal dari *youtube*, dan benda-benda di lingkungan sekitar dapat mengakibatkan siswa bosan dalam belajar yang diakibatkan oleh kurangnya inovasi, kreativitas, dan strategi dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran. Guru juga cenderung menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi pasif. Selain itu guru cenderung menggunakan buku teks dan benda-benda sekitar, oleh karena itu diperlukan media yang menarik dan menyenangkan.

Selanjutnya peneliti memperoleh hasil persentase nilai ulangan harian siswa kelas V pada pembelajaran IPAS dengan materi pencemaran lingkungan, sebagai berikut:

Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V Tema Menjaga Lingkungan Materi Pencemaran Lingkungan

NO	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	16 siswa	42%
2.	≤ 70	Belum Tuntas	8 siswa	58%
			24 siswa	100%

Sumber: Buku Nilai Guru Kelas V SDN 112312 Simpang Empat

Berdasarkan tabel hasil nilai ulangan harian siswa kelas V SDN 112312 Simpang Empat pada Tema Menjaga lingkungan, terdapat persentase siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sebesar 42% dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebesar 58%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan materi pencemaran lingkungan masih tergolong rendah. Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa adalah tidak terdapat pengembangan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa menjadi tidak memiliki minat dalam proses pembelajaran dan merasa jenuh.

Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh hasil belajar, dan jika siswa kurang dalam belajar selama pembelajaran, kinerjanya akan menurun. Siswa kehilangan kepercayaan pada kemampuan mereka untuk belajar dan merasa tidakpuas dengan kursus yang mereka ikuti. Sebaliknya, karena rasa ingin tahu dapat memotivasi kegiatan belajar siswa, maka proses pembelajaran itu sendiri menarik perhatian siswa agar lebih mudah menyerap materi pelajaran. Oleh karena itu, dengan mengacu pada penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa salah satu faktor yang dapat menghasilkan siswa yang



berkualitas dalam proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan baik guna membangkitkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dalam artian bahwa siswa secara konsisten rajin mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru karena sebaik apapun siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi cara guru mengajar, dapat membuat perbedaan kualitas. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang pencapaian proses belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu Media monopoli dapat memunculkan refleksi siswa dan meningkatkan pemahaman siswa lebih mendalam. Hal ini karena penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai penghubung antara guru sebagai fasilitator dengan siswa untuk memperluas komunikasi di kelas agar berjalan dengan lebih kondusif sesuai tujuan yang akan dicapai. Siswa dapat lebih mudah untuk meningkatkan pengetahuan serta mendalami pemahaman materi. Pada penggunaan media monopoli ini diperlukan kecerdasan, ketangkasan, serta ketegasan dari para pemain. Manfaat dari media monopoli sebagai media praktis yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, menumbuhkan minat dan rasa keingintahuan siswa tentang materi yang sedang dipelajari, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan pemahaman informasi yang telah mereka terima sebelumnya. Melalui penggunaan media monopoli peserta didik dimudahkan dalam mempelajari materi yang luas dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan serta menciptakan suasana belajar yang baru dan tidak monoton. Melalui media pembelajaran monopoli diharapkan siswa dapat lebih mudah untuk menguasai pemahaman materi pembelajaran.

Media pembelajaran monopoli menurut Mahesti dan Koeswanti (2021, h.32), menyebutkan bahwa media monopoli sangat cocok dengan peserta didik Sekolah Dasar (SD) karena pada dasarnya ini media yang sudah ada di kehidupan sehari-harinya. Monopoli yang digunakan untuk materi ajar dapat dimodifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif di dalam proses pembelajaran. Monopoli merupakan permainan papan yang berisi plot, serta tiap-tiap pion ataupun pemain bisa membeli tanah pada kavling yang sesuai dengan harga yang tertera yang mana sudah termasuk bangunan serta tanah (Ramadhani, et al., 2022, h. 62). Media monopoli ialah media yang bisa melatih daya ingat dalam penguasaan modul, melatih keberanian dalam mengemukakan komentar, dan melatih kemampuan penguasaan modul dan konsep pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pendidikan yang mengasyikkan guna mendukung pembelajaran sehingga siswa bisa menguasai modul yang hendak disampaikan guru. Media monopoli lebih disenangi siswa serta bisa menempa kejujuran siswa (Rusmiaty, et al., 2020, h. 62).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media monopoli adalah Media monopoli merupakan suatu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (game). Seperti pada Teori Froebel yang mengatakan bahwa terdapat hubungan antara bermain dengan belajar, karena melalui permainan dapat melatih konsentrasi siswa dalam belajar. Pada penggunaan media monopoli ini diperlukan kecerdasan, ketangkasan, serta ketegasan dari para pemain. Setiap pemain harus siap menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Pemain berlomba untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin agar bisa mendapatkan skor tinggi dan menjadi pemenang. Dalam media Monopoli ini memuat berbagai pertanyaan, jawaban, serta informasi umum seputar materi pencemaran lingkungan. Penggunaan media monopoli seperti permainan monopoli pada umumnya. Modifikasi pada media tersebut yaitu dengan mengganti kartu permainan menjadi kartu soal, kartu jawaban, dan kartu informasi umum yang didalamnya memuat pengetahuan umum seputar materi pencemaran lingkungan. Uang pada permainan monopoli juga akan diganti menjadi skor nilai. Adanya media Monopoli ini diharapkan menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi tidak tegang dan lebih menyenangkan.



Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan media monopoli merupakan suatu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (game). Seperti pada Teori Frobbel yang mengatakan bahwa terdapat hubungan antara bermain dengan belajar, karena melalui permainan dapat melatih konsentrasi siswa dalam belajar. Pada penggunaan media monopoli ini diperlukan kecerdasan, ketangkasan, serta ketegasan dari para pemain. Setiap pemain harus siap menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru, menguji keefektifan dari produk yang telah dirancang, serta mengembangkan produk baru (Sugiyono, 2020). Desain pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini meliputi lima tahapan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), and *Evaluation* (penilaian). Berikut gambaran dari rancangan penelitian ini:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V SDN No. 112312 Simpang Empat, Kecamatan Marbau yang mempelajari materi pencemaran lingkungan. Populasi ini juga mencakup guru kelas V serta ahli media dan ahli materi yang terlibat dalam validasi media pembelajaran Monopoli. Sampel penelitian dipilih secara sampel total (total sampling) dimana seluruh populasi siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa dijadikan sampel. Metode total sampling digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil sehingga seluruh siswa dapat terlibat dalam pengujian media pembelajaran tanpa memerlukan teknik sampling lain.

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang menjadi sumber data atau yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu :

- Siswa Kelas V SDN No 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau. Mereka merupakan target pengguna dari media pembelajaran Monopoli dan akan dilibatkan dalam uji coba untuk menilai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada materi pencemaran lingkungan.
- Guru Kelas V SDN No 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau. Guru dilibatkan untuk memberikan penilaian dan masukan mengenai kesesuaian serta kebermanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan.

Objek penelitian adalah hal atau fenomena yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini, yaitu:

- Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli. Objek penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan yang didesain untuk memfasilitasi pembelajaran mengenai materi pencemaran lingkungan.
- Materi Pencemaran Lingkungan. Materi ini menjadi konten utama dalam Monopoli dan objek kajian untuk melihat bagaimana media pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi pemahaman siswa tentang konsep-konsep terkait pencemaran lingkungan.
- Efektivitas dan hasil Belajar Siswa. Penelitian ini juga mengukur efektivitas Monopoli dalam meningkatkan pemahaman siswa serta hasil belajar mereka terhadap materi pencemaran lingkungan.



Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan terdiri dari instrumen wawancara; instrumen ahli yang meliputi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli praktisi pendidikan; selain itu instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test* yang memiliki bentuk soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang dipakai adalah data kualitatif, data kuantitatif, validitas produk, praktikalitas produk, dan efektifitas produk..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dapat dikatakan juga sebagai istilah *Reserch and Development* (R&D), Dimana penelitian ini berfokus pada pengembangan berupa media pembelajaran monopoli pada materi pencemaran lingkungan hidup. Hasil pengembangan media ini sudah dilakukan validitas materi, desain, dan bahasa oleh para validator.

Setelah dilakukannya validitas dan dinyatakan layak, maka tahap selanjutnya peneliti menguji cobakan kelompok kecil terhadap 24 siswa kelas V. Pengembangan modul ini menggunakan model *ADDIE* yaitu melalui tahap (*Analysis*), desain (*design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evluasi (*Evaluation*). Tetapi dalam penelitian ini, peneliti membataskan hanya sampai tahap pengembangan (*Development*) saja, disebabkan karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

1) *Analysis* (Analisa)

Analisis Awal

Dalam analisis mempunyai tujuan dalam mencari tahu persoalan dasar yang ada, setelah itu akan segera dipecahkan persoalannya. Analisis awal dilakukan oleh peneliti secara langsung dengan melakukan wawancara dengan guru kelas yang mana memberikan informasi secara jelas terkait permasalahan yang ada pada siswa di kelas V SDN No. 112312 Simpang Empat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V diperoleh beberapa masalah, diantaranya teknik mengajar guru yang monoton dan kurangnya media pembelajaran seperti gambar, buku, vidio yang berasal dari *youtube*, dan benda-benda di lingkungan sekitar dapat mengakibatkan siswa bosan dalam belajar yang diakibatkan oleh kurangnya inovasi, kreativitas, dan strategi dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran. Guru juga cenderung menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik menjadi pasif. Selain itu guru cenderung menggunakan buku teks dan benda-benda sekitar, oleh karena itu diperlukan media yang menarik dan menyenangkan.

Analisis Rancangan

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi rancangan pembelajaran yang akan diterapkan, agar mengetahui penyusunan secara sistematis materi yang diajarkan oleh siswa. Materi yang terdapat dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan lebih spesifiknya yakni pencemaran lingkungan sehingga dapat diakitakan pada media pembelajaran yang dirancang. Berikut hal-hal yang telah dianalisis pada tahap analisis rancangan

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi pencemaran lingkungan yang akan diajarkna oleh guru kepada siswa. Penyesuaian materi yang akan diterapkan sesuai dengan kebutuhan yang ada pada buku.

Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

No	Analisis	Hasil Analisis
----	----------	----------------



1	Capaian Pembelajaran (CP)	Mengidentifikasi jenis-jenis penceamaran lingkungan yang disebabkan oleh manusia
2	Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis pencemaran lingkungan melakukan metode diskusi dengan benar Siswa mampu menuliskan jenis-jenis pecemaran lingkungan yang disebabkan manusia melalui metode diskusi dengan benar
3	Materi Pokok	Pencemaran lingkungan

b. Analisis Perangkat Pembelajaran

Dalam tahap analisis perangkat pembelajaran, dilakukan pengkajian secara menyeluruh terhadap komponen-komponen utama yang terdapat dalam perangkat pembelajaran, seperti silabus, modul ajar, materi pembelajaran, strategi atau metode pembelajaran, media yang digunakan, serta bentuk dan teknik penilaiannya. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh unsur tersebut telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Dalam konteks pembelajaran yang mengangkat tema pencemaran lingkungan, analisis perangkat pembelajaran memberikan arah dalam menyusun modul ajar yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam modul ini adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media tersebut dirancang untuk menyampaikan materi secara menyenangkan dan interaktif, dengan mengintegrasikan informasi seputar jenis-jenis pencemaran lingkungan, penyebab dan dampaknya, serta sikap yang dapat ditunjukkan oleh siswa dalam menjaga kelestarian lingkungan..

c. Analisis Kurikulum dan Materi

Analisis kurikulum merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami jenis kurikulum yang sedang diterapkan oleh suatu institusi pendidikan, dalam hal ini sekolah. Melalui analisis ini, pihak terkait dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai struktur, pendekatan, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pelaksanaan kurikulum tersebut. Sementara itu, analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk menelaah, mengevaluasi, serta menyesuaikan isi atau konten pembelajaran agar relevan dan sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dengan melakukan analisis materi, guru atau pengembang kurikulum dapat menentukan pendekatan pembelajaran yang paling efektif dan sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Kurikulum yang diterapkan di SDN 112312 Simpang Empat Merbau adalah kurikulum merdeka. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah IPAS Fase D materi pencemaran lingkungan.

2) *Design (Perencanaan)*

Pada tahapan ini merupakan tahapan yang mampu menghasilkan sebuah rancangan terhadap media pembelajaran. Pada proses tahapan ini memperoleh tiga tahapan yakni ;

Penyusunan Langkah-Langkah

Pada pembuatan media pembelajaran peneliti memiliki cara tersendiri untuk melakukan penyusunan yang mana nanti dapat dikembangkan, oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran monopoli ini tidak terlepas dari kaitan dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan yang telah diamati oleh peneliti, adapun penyusunannya sebagai berikut ;

- Menyusun materi pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi suatu konsep yang sesuai dengan pembuatan media pembelajaran
- Menyusun media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat dan dirancang



Pemilihan format

Pada Pemilihan format yang akan dilakukan yakni menetapkan format sesuai dengan media pembelajaran dari materi yang akan diajarkan. Adapun pemilihan format pada media pembelajaran ini menggunakan permainan monopoli ini yaitu merancang isi media pembelajaran, membuat desain yang media pembelajaran meliputi desain gambar, tata letak, dan tulisan, dan cara permainan.

Rancangan

Rancangan dari media pembelajaran yakni mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva yang semenarik mungkin yang kemudian di cetak berukuran kertas A4. Pada proses pembuatan media pembelajaran dilakukan langkah-langkah yang ditempuh dalam pembuatan media pembelajaran

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukannya uji kelayakan produk yang telah divalidasi dengan ahli validator, sesudah dilakukannya uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok kecil terhadap produk yang telah dinyatakan sebagai produk yang layak untuk digunakan.

Hasil Media Pembelajaran Monopoli

Ada beberapa tahapan rancangan produk media yang dikembangkan, yaitu:

1. Merancang konsep media monopoli permainan edukasi. media monopoli dimainkan secara berkelompok dengan jumlah 5 orang siswa. Setiap kelompok diisi oleh siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Satu orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi bertugas sebagai pemandu permainan, sedangkan empat siswa lainnya menjadi pemain.
2. Mencari Gambar-Gambar yang akan dimasukkan ke dalam media baik yang akan dimasukkan pada papan monopoli, buku panduan dan materi, kartu-kartu monopoli, maupun soal atau pertanyaan. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan materi pencemaran lingkungan. Penggunaan Gambar yang menarik juga sesuai dengan karakteristik siswa SD yang masih dalam tahap operasional konkrit yaitu sebagian siswa masih belum dapat berpikir secara abstrak atau siswa lebih menyukai hal-hal yang konkret, bukan materi bacaan yang bersifat abstrak.
3. Merancang spesifikasi komponen-komponen yang ada pada media monopoli. Komponen media ini terdiri dari papan utama monopoli, kotak pintar, kartu-kartu monopoli, buku panduan dan materi, pion, papan skor permainan, dadu, bintang skor, dan rumah-rumahan.
4. Merancang desain awal papan monopoli, kartu-kartu monopoli, buku pedoman dan materi, serta papan skor permainan menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan Canva untuk mendesain komponen-komponen tersebut karena Canva menyediakan banyak fitur yang bisa digunakan untuk mendesain media.
5. Ada 4 kartu dalam monopoli yaitu kartu putih pertanyaan, kartu ungu kesempatan, kartu orange informasi umum terkait materi pencemaran, dan kartu hijau sebagai kartu jawaban dari soal-soal yang ada di kartu putih. Kemudian kolom warna merah itu adalah gambaran perilaku macam-macam pencemaran lingkungan, kolom kuning adalah dampak dari pencemaran lingkungan, dan kolom hijau adalah perilaku menjaga lingkungan, jadi monopoli lengkap materinya mengenai pencemaran lingkungan.



Gambar 1. Hasil Media Pembelajaran Monopoli

Validitas Media Pembelajaran *Monopoli*

a. Uji Kelayakan (Validitas Ahli)

Dalam tahapan pengembangan media pembelajaran monopoli dilakukan dengan validitas ahli. Dalam tahapan validitas ahli ini digunakan validitas media dan materi dan validator ahli praktisi pendidikan.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi pada pengembangan media pembelajaran *monopoli*. Dalam validasi materi ini memiliki tujuan untuk mengetahui terkait ketegasan dan kevalidan materi dalam media pembelajaran *monopoli* yang sudah ditentukan, serta untuk mengetahui masukan serta saran yang diperlukan dalam materi yang disajikan dalam media pembelajaran *monopoli* yang dikembangkan. Validasi ahli materi pada media pembelajaran *monopoli* ini divalidasi oleh Ibu Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed yang dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *monopoli* beserta lembar validasi penilaian materi yang terdiri dari 4 indikator. Berikut hasil validasi materi adalah sebagai berikut :

Hasil Validasi Ahli Materi Media *Monopoli*

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Aspek Muatan Materi	4	18	20
2	Aspek Penyajian Materi	13	59	65
3	Aspek Bahasa	1	5	5
Jumlah		10	82	90



Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat dilihat perolehan pada rata-rata skor yang diperoleh yaitu 82 dari skor yang diharapkan adalah 90. Sehingga presentase hasil dari penilaian validator ahli materi media pembelajaran *monopoli* adalah sebagai berikut :

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

$$P = 82/90 \times 100\%$$

$$P = 91 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diatas, maka hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *monopoli* menggunakan teka-teki memperoleh keseluruhan skor 91% sehingga tergolong “sangat valid.

2) Validitas Ahli Media

Validasi ahli media yakni melihat kelayakan dari desain pada media pembelajaran *monopoli* yang dikembangkan. Validasi ahli media pembelajaran *monopoli* memiliki tujuan untuk mengetahui desain dari media pembelajaran *monopoli* memiliki ketertarikan, serta untuk mengetahui saran serta masukan yang dibutuhkan pada pengembangan media. Validator ahli media pada penelitian ini yaitu divalidasi oleh Bapak Suyit Ratno, S.Pd., M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *monopoli* beserta instrument angket validasi ahli media yang terdiri dari beberapa indikator.

Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor Sebelum Revisi	Skor Sesudah Revisi	Skor yang Diharapkan
1	Aspek Isi	4	12	16	20
2	Aspek Tampilan	12	44	56	60
3	Aspek Penyajian	1	3	5	5
4	Aspek Bahasa	5	18	23	25
Jumlah		10	77	100	110

Tahap I (Sebelum revisi)	Tahap II (Setelah revisi)
$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{77}{110} \times 100\%$ $P = 70 \%$	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$ $P = \frac{100}{110} \times 100\%$ $P = 91 \%$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan maka diperoleh hasil akhir validasi desain media media pembelajaran *monopoli* oleh ahli desain memperoleh nilai 91%. Hasil dari validasi ahli desain digambarkan sebagai berikut:

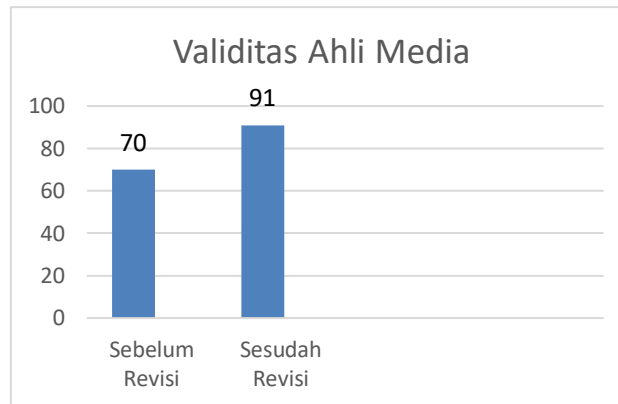


Diagram Validitas Ahli Media

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat dengan kriteria kevalidan Media pembelajaran *monopoli* memperoleh skor 100 yang dinilai oleh validator ahli media yaitu Bapak Suyit Ratno, S.Pd, M.Pd dengan presentasi 91 % dengan kategori “Sangat Valid”

3) Validitas Praktisi Pendidikan

Validasi oleh ahli praktisi pendidikan dilakukan untuk menilai kelayakan penggunaan media pembelajaran *monopoli* yang telah dikembangkan. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *monopoli* telah sesuai dengan kaidah yang berlaku. media pembelajaran *monopoli* yang ini divalidasi oleh seorang ahli, yakni Ibu Tri Widayati. Proses penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan media pembelajaran *monopoli* beserta instrumen berupa angket penilaian yang mencakup empat indikator penilaian . Hasil validasi praktisi pendidikan disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor yang Diharapkan
1	Aspek Media Pembelajaran	5	19	25
2	Aspek Penyajian Materi	5	23	25
3	Aspek Pembelajaran	5	25	25
4	Aspek Bahasa	5	23	25
Jumlah		8	90	100

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat perolehan skor terhadap ahli praktisi pendidikan terhadap media yang dikembangkan memperoleh skor 90 dari skor yang diharapkan adalah 100. Oleh karena itu presentase hasil dari penilaian validasi ahli praktisi pendidikan bahwa media pembelajaran menggunakan *monopoli* yakni sebagai berikut :

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

$$P = \frac{90}{100} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$



Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan maka diperoleh hasil validasi media oleh ahli praktisi pendidikan memperoleh nilai 90% sehingga termasuk kategori “Sangat Valid”.

Dilakukannya validasi yang sudah diperoleh dari ketiga hasil validasi media pembelajaran *monopoli*, selanjutnya data interpretasi kevalidan media pembelajaran *monopoli* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek Validasi	Presentase Hasil Validasi	Interpretasi
Materi	91%	Sangat Valid
Media	91%	Sangat Valid
Praktisi Pendidikan	90%	Sangat Valid

Media pembelajaran *monopoli* yang sudah divalidasi oleh para ahli dimana pada hasil validasi materi memperoleh nilai 91% dengan interpretasi sangat valid, hasil validasi desain media memperoleh nilai 91% dengan interpretasi sangat valid dan hasil validasi pada praktisi pendidikan memperoleh nilai 90% dengan interpretasi sangat valid.

Hasil Revisi Media Pembelajaran Monopoli

Hasil validitas yang sudah dilakukan dengan menyempurnakan produk yang dikembangkan atas dasar masukan-masukan dari validator adapun hasil revisi terhadap Media Pembelajaran Monopoli dapat dilihat pada tabel berikut.

Hasil Revisi Media

Aspek Validasi	Hasil Revisi
Materi	Penggunaan kata harus lebih konkrit
Media	Direvisi dengan memperhatikan kesesuaian media dengan kondisi siswa
Praktisi Pendidikan	Ditambahkan langkah-Langkah penggunaan

4) Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan media pembelajaran monopoli. Pada tahap ini hasil pengembangan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri 112312 Simpang Empat yang berjumlah 24 siswa. Uji coba untuk melihat respon siswa dilakukan dengan memberikan pre-test dan post-test. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu diawali dengan memberikan soal pre-test, selanjutnya melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran monopoli kepada siswa. Kemudian setelah melakukan uji coba media, peneliti memberikan soal post-test kepada siswa. Dengan begitu peneliti akan mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil pembelajaran atau tidak

Hasil Implementation

Tingkat Kepraktisan Media Untuk Guru

Respons guru digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran monopoli yang dilihat dari beberapa aspek penilaian, yaitu: (1) Tampilan media, (2) Kesesuaian isi materi, dan (3) Kualitas isi media. Berdasarkan Hasil yang telah dikemukakan oleh wali kelas 4 SDN 112312 Simpang Empat Merbau terhadap Media pembelajaran monopoli dapat dilihat pada tabel berikut :



Hasil Kepraktisan Media Untuk Respon Guru

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor
Tampilan Media	Tampilan media yang menarik	5
	Kejelasan gambar pada media	5
	Tampilan teks yang jelas dan menarik	4
	Kemenarikan tampilan media	5
	Paduan warna	5
	Kesesuaian gambar dengan materi	4
	Keseuaian tata letak tulisan	5
Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan media	4
	Kejelasan bahasa dalam media	5
Manfaat LKPD	Pemahaman materi	5
	Media menarik untuk digunakan	4
	Media mudah untuk digunakan	4
	Media membantu mengerjakan soal	5
	Media menarik semangat untuk mengerjakan soal	5
Jumlah		65
Presentase		93%

Untuk persentase hasil penilaian Media pembelajaran monopoli pada respon guru diperoleh sebagai berikut :

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

$$P = \frac{65}{70} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian terhadap media pembelajaran monopoli untuk respon guru mencapai 93%. Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon guru terhadap media pembelajaran *monopoli* dengan hasil 93%, maka termasuk dalam kriteria “sangat praktis”.

Uji Keefektifan Media pembelajaran Monopoli

Keefektifan media pembelajaran monopoli diketahui melalui uji coba produk di lapangan. Pada tahap ini peneliti mengukur keefektifan media pembelajaran Monopoli melalui tes hasil belajar. Tes yang diberikan kepada peserta didik adalah tes yang sudah di uji validitas dan reliabilitas tes. Sebelum dilakukan uji coba pada produk, peneliti melakukan *pre-test* kepada peserta didik untuk menguji tingkat pengetahuan terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya pada uji coba produk, kegiatan pembelajaran dilakukan seperti kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan acuan modul ajar dan menggunakan media pembelajaran monopoli di akhir pembelajaran. Setelah selesai menggunakan media pembelajaran monopoli, peserta didik dibagikan *post-test* untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media monopoli.

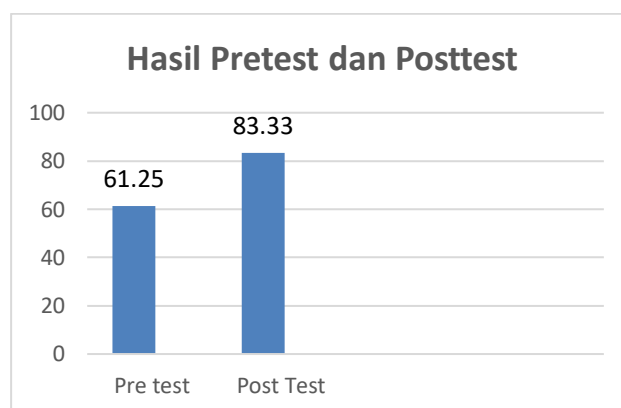
Hasil perlakuan *Pretest* dan *Posttest*

Jumlah Siswa	Pretest	Posttest
24 Siswa	61,25	83,33

Tahap uji coba lapangan dilakukan di kelas V SDN 112312 Simpang Empat dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan maka kriteria keefektifan



tercapai dengan jumlah siswa yang tuntas pada *pre-test* dengan persentase 61,25%. sedangkan pada *post-test* siswa yang tuntas sekitar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli meningkat dari pada *pre-test* yaitu sebesar 22,08%. Untuk mendapatkan visualisasi lebih jelas maka dapat dilihat pada diagram berikut:



5) *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Adapun batasan dalam tahapan metodologi penelitian ini adalah hanya sampai tahap implementasi uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran dari guru dan validator selama uji coba dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran dengan bentuk monopoli pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi pencemaran lingkungan dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran monopoli yang didesain.

1) **Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli**

Kelayakan dari media pembelajaran monopoli diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan yang telah dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan dan respon siswa. Data kelayakan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Data yang diperoleh dari hasil validitas ahli media oleh ibu Suyit Ratno, S.Pd., M.Pd memperoleh skor 100 dengan presentase 91% termasuk kedalam kategori “sangat layak”
2. Data yang diperoleh dari validitas ahli materi oleh ibu Feny Rizky Amelia, S..Pd., M.Ed memperoleh skor 82 dengan presentase 91% termasuk kedalam kategori “sangat layak”
3. Data yang diperoleh dari validitas oleh praktisi pendidikan yakni oleh ibu Tri Widayati, S.Pd memperoleh skor sebesar 90 dengan presentase 90% termasuk kedalam kategori “sangat layak”

Berdasarkan hasil data diatas, diperoleh rata-rata presentase kelayakan media pembelajaran monopoli sebesar 90% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPAS materi pencemaran lingkungan pada siswa kelas V “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 112312 Simpang Empat Kecamatan Marbau.

2) **Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli**

Tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli dilihat dari respons guru dan siswa setelah penggunaan media tersebut. Respons guru menunjukkan persentase 93% yang berada pada kategori sangat praktis. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, kesesuaian isi materi, dan manfaat media



pembelajaran. Respons siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest, di mana terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 61,25 pada pretest menjadi 83,33 pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian Raharjo dkk (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran monopoli ini memiliki beberapa kelebihan, di antaranya: (1) menyajikan materi pencemaran lingkungan dalam bentuk permainan yang menarik; (2) meningkatkan motivasi belajar siswa; (3) menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan; dan (4) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pencemaran lingkungan. Kelebihan-kelebihan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung.

3) Keefektifan Media Pembelajaran Monopoli

Keefektifan media pembelajaran monopoli diketahui melalui uji coba produk di lapangan. Pada tahap ini peneliti mengukur keefektifan media pembelajaran Monopoli melalui tes hasil belajar. Tes yang diberikan kepada peserta didik adalah tes yang sudah di uji validitas dan reliabilitas tes.

Sebelum dilakukan uji coba pada produk, peneliti melakukan *pre-test* kepada peserta didik untuk menguji tingkat pengetahuan terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selanjutnya pada uji coba produk, kegiatan pembelajaran dilakukan seperti kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan acuan modul ajar dan menggunakan media pembelajaran monopoli di akhir pembelajaran. Setelah selesai menggunakan media pembelajaran monopoli, peserta didik dibagikan *post-test* untuk melihat hasil belajar setelah menggunakan media monopoli.

Tahap uji coba lapangan dilakukan di kelas V SDN 112312 Simpang Empat dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan maka kriteria keefektifan tercapai dengan jumlah siswa yang tuntas pada *pre-test* dengan persentase 61,25%. sedangkan pada *post-test* siswa yang tuntas sekitar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli meningkat dari pada *pre-test* yaitu sebesar 22,08%

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pencemaran lingkungan adapun kesimpulannya yakni sebagai berikut :

1. Kelayakan dari media pembelajaran monopoli diperoleh dari hasil data uji coba kelayakan yang telah dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan dan respon siswa. Data yang diperoleh dari hasil validitas ahli media oleh Bapak Suyit Ratno, S.Pd., M.Pd memperoleh skor 100 dengan presentase 91% termasuk kedalam kategori "**sangat layak**". Data yang diperoleh dari validitas ahli materi oleh ibu Feny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed memperoleh skor 82 dengan presentase 91% termasuk kedalam kategori "**sangat layak**". Data yang diperoleh dari validitas oleh praktisi pendidikan yakni oleh ibu Tri Widayati, S.Pd memperoleh skor sebesar 90 dengan presentase 90% termasuk kedalam kategori "**sangat layak**". Berdasarkan hasil data diatas, diperoleh rata-rata presentase kelayakan media pembelajaran monopoli sebesar 90% dengan kategori "**sangat layak**". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada pembelajaran IPAS materi pencemaran lingkungan pada siswa kelas V "**sangat layak**" digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 112312 Simpang 4 kecamatan marbau.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli dilihat dari respons guru dan siswa setelah penggunaan media tersebut. Respons guru menunjukkan persentase 93% yang berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya respons siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest, di mana terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 61,25 pada pretest menjadi 83,33 pada posttest. Hasil



ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli **sangat efektif** digunakan dalam pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan..

3. Tahap uji coba lapangan dilakukan di kelas V SDN 112312 Simpang Empat dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilakukan maka kriteria keefektifan tercapai dengan jumlah siswa yang tuntas pada *pre-test* dengan persentase 61,25%. sedangkan pada *post-test* siswa yang tuntas sekitar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli meningkat dari pada *pre-test* yaitu sebesar 22,08%.

5. DAFTAR PUSTAKA

Billa, A., Pratama, R., & Sari, D. (2023). Pengembangan Literasi dan Numerasi dalam Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–52.

Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluks Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 32.

Ifana, I., Azzahra, E., & Nurhasanah, A. (2023). *Pendekatan Terpadu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara

Ramadhani, *et al.* (2022). Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik SMA Negeri 3 Metro. Swarnadwipa: *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.24127/sd.v7i1.2865>

Rusmiaty, *et.al.* (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 03 Lebong. Universitas Sriwijaya.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta