Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOSUGI (MONOPOLI SUMBER ENERGI) MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Putri Peggy[1*], Eni Heldayani[2], Puji Ayurachmawati[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: abelmonicap@gmail.com, pujiar29@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5499

Abstrak

Pembelajaran IPAS pada materi sumber energi di kelas IV SD Negeri 88 Palembang masih didominasi oleh metode teacher centered dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi sumber energi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) yang valid dan praktis digunakan pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 88 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran MOSUGI memperoleh rata – rata validasi sebesar 88,6% denngan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96% pada tahap *one to one*, 90% pada tahap *small group*, dan 89,92% pada tahap kelompok besar yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran MOSUGI, Sumber Energi, IPAS, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan arus informasi yang berkembang, pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi telah menjadi suatu kebutuhan yang tak terhindarkan dan menjadi tuntunan. Namun, dalam praktiknya penggunaan media ini tidaklah sederhana. Pada zaman modern saat ini, perkembangan media pembelajaran yang mengandalkan teknologi dan informasi sedang berkembang pesat, sehingga hal ini menjadi suatu keharusan yang harus dikuasi baik oleh peserta didik maupun pendidik (Permana, 2024). Perkembangan teknologi sekarangpun sangat cepat dan terus mengalami kemajuan di berbagai bidang

Perkembangan teknologi membawa pengaruh terhadap bidang Pendidikan dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi tentunya akan diiringi dengan terciptanya metode-metode baru dan dengan kemajuan teknologi tersebut diharapkan siswa mampu memahami dengan baik materi-materi yang sifatnya masih abstrak. Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka, dan pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi juga bisa menggunakan jasa internet dan lain-lain (Efendi, 2020). Di Tengah perubahan zaman Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas oleh sebab itu Pendidikan telah melakukan pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif Penerapan Kurikulum Merdeka semakin memperkuat peran teknologi dalam dunia Pendidikan. Karna kurikulum ini mendorong proses belajar yang

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

mandiri, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

Penerapan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning* menjadi langkah penting dalam meningkatkann mutu Pendidikan di Indonesia dengan memberi kebebasan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Kurikulum ini berfokus pada penguasaan materi esensial dan pengembangan kompetensi melalui penerapan bertahap sesuai kesiapan sekolah (Rahmawati, 2020). Dalam hal ini, IPAS berperan penting melatih kemampuan berperan berpikir kritis,inkuiri, dan pemahaman holistic terhadap fenomena alam dan sosial. Namun masih dianggap menantang oleh banyak siswa dan guru, karna itu dibutuhkan pendekatan kreatif dan kontekstual, misalnya mengaitkan pembelajaran lebih konkret dan menarik (Pratiwi, 2025).

Dari hasil observasi awal yang dilakukaan peneliti pada salah satu pendidik kelas IV di SD Negeri 88 Palembang, pada bulan Oktober 2025, diketahui bahwa sekolahan tersebut telah menerapkan kurikulum Merdeka sebagai sekolah penggerak. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru masih lebih banyak menggunakan pendekatan yang berpusat pada pendidik (teacher centered). Media pembelajaran yang digunakan pada materi seumber energi umumnya berupa buku paket dan gambar-gambar yang tersedia dalam buku siswa. Sementara itu, penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan sendiri oleh guru masih terbatas karena keterbatasan waktu yang dimiliki. Karakteristik peserta didik disekolah ini cenderung aktif dan menyukai kegiatan yang melibatkan permainan. Oleh karena itu, penggunaan sumber belajar yang kurang bervariasi dapat mengurangu ketertarikan siswa selama proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang dipadukan dengan aktivitas bermain berpotensi meningkatkan keterlibataan dan antusiasme pada peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar. Peneliti memilih materi IPAS Kelas IV tentang " Sumber Energi" karena media pembelajaran yang digunakan pada materi tersebut masih belum beragam. Atas dasar itu peneliti berinisiatif mengembangkan media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) sebagai sarana pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi sumber energi dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Media permainan monopoli dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan menambah wawasan dengan mudah. Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Ardhani et al., 2021). Menurut pendapat dari (Suarni et al., 2023) Media monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan memantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan Santai. Selanjutnya menurut pendapar dari (Aslam, 2021) Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat digunakan perserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikuti pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami Pelajaran, membantu mengambangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif dan aktif, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, bahwa media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) merupakan media yang sangat efektif untuk pembelajaran materi sumber energi kelas IV SD, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep energi, tetapi juga motivasi siswa, menciptakan suasana belajar aktif dan mempermudah guru menyampaikan materi IPAS yang bersifat abstrak dengan demikian, media monopoli sangat potensial dikembangkan pada materi sumber energi tingkat sekolah dasar. Adapun beberapa kajian relevan menurut para ahli.

Penelitian relevan yang menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi). Penelitian oleh (Azizah, 2021), mengembangkan media permainan monopoli dengan model penelitian pengembangan ADDIE, menunjukkan hasil kelayakan dari ahli media,materi dan respon peserta didik. Selanjutnya (Firtri, 2023), mengenbangkan media monopoli inovatif terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model ADDIE dengan hasil valid dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu (Ziza,2021), mengembangkan media monopoli untuk keterampilan menulis pantun siswa kelas V SD dengan menggunakan model ADDIE, yang

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis. Media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) bermuatan IPAS praktis digunakan dengan persamaan dan perbedaan pada penelitian ini yaitu sama-sama melakukan pengembangan media monopoli dan dapat meningkatan motivasi hasil belajar. Namun yang membedakan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya pengembangan media monopoli banyak dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk mata Pelajaran IPAS sudah ada yang melakukan namun belum ada penelitian yang di lakukan untuk materi Sumber Energi Kelas IV SD.

Dengan demikian pada proses belajar mengajar di kelas sangat membutuhkan keaktifan dan kearifam seorang guru dalam membuat media pembelajaran sehingga bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan karakteristik peserta didik dalam belajar serta mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu untuk mengatasi permasalahan di atas maka penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada pembelajaran IPAS kelas IV SD".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Muqdamien, 2021). Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Menurut pendapat dari (Arnidha, 2023) Model ADDIE (*analysis, design, development, implememtation, evaluate*). Merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuatu dengan fase yang ada. Teknik pengumpulan melalui observasi, angket dan dokumentasi. Angket akan diberikan kepada siswa dan guru kelas IV SD Negeri Palembang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan dan kepraktisan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Penelitian

a) Tahap *Analyze* (Analisis)

1) Analisis ATP

Tahapan *analysis* pertama yang peneliti lakukan pada tahapan analisis ini yaitu menganalisis ATP. Dengan menganalisis ATP ini peneliti dapat membuat modul ajar yang terdapat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Dengan mengambangkan materi sumber energi di kelas IV SD Negeri 88 Palembang. Dibawah ini peneliti akan menentukan hasil analisis ATP sebagai berikut:

a) Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai jenis-jenis, ciri-ciri, unsur-unsur sumber energi.

b) Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Dengan mempermudah penjelasan guru, peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari sumber energi.
2. Dengan menggunakan metode ceramah, peserta didik dapat menyebutkan pengertian jenis-jenis, ciri-ciri, unsur-unsur sumber energi.
3. Dengan menggunakan media permainan, peserta didik dapat menentukan jenis-jenis, ciri-ciri, unsur-unsur sumber energi.

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap selanjutnya yaitu analisis karakteristik peserta didik yang didapatkan pada jenjang Pendidikan sekolah dasar yang bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPAS . Setelah peneliti melakukan observasi di SD Negeri 88 Palembang, diperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik saat mengikuti pembelajaran materi sumber energi yang dinilai masih kurang efektif serta rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dalam pembelajaran IPAS diharapkan

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dapat membuat peserta didik lebih aktif, bersemangat, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka.

b) Tahap *Design* (Desain)

Desain permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi)

a) Mempersiapkan bahan-bahan yang dikembangkan

Pada tahapan mengerjakan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada materi sumber energi, peneliti akan mempersiapkan alat-alat yang digunakan seperti: Animasi, Latar Belakang, Gambar, dan Materi.

b) Merangkai media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dengan aplikasi Canva, dalam pembuatan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) akan mengikuti berbagai tahapan dari mulai papan monopoli, kartu-kartu momopoli, membuat dadu dan petunjuk penggunaan monopoli sebagai berikut:

1. Papan Monopoli

Papan monopoli adalah bagian yang paling terdepan, sehingga peneliti akan membuat *desain background* papan monopoli semenarik mungkin agar beserta didik bisa tertarik dalam belajar, dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam memahami materi sumber energi. Beriku dapat dilihat *desain* dari papan monopoli sebagai berikut:



Gambar 1. Papan Monopoli

2. Kartu-kartu Monopoli

Kartu monopoli merupakan salah satu kartu yang harus ada dalam permainan monopoli kartu ini termasuk dari bagian papan monopoli. Didalam kartu monopoli ini terdapat sebuah kartu tantangan yang dikerjakan dan dilakukan oleh peserta didik. Kartu-kartu permainan monopoli pada materi sumber energi ini yaitu: Kartu Tantangan, Kartu Misteri Card, Kartu langkah, Kartu Dana Uang, Kartu Jawaban. Dibawah ini yang dapat dilihat desain kartu-kartu monopoli sebagai berikut:





Gambar 2. Kartu Dana Uang





Gambar 3. Misteri Card

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com





Gambar 4. Kartu Langkah





Gambar 5. Kartu Tantangan



Gambar 6. Kartu Jawaban

3. Buku Pentunjuk Penggunaan Monopoli

Buku petunjuk merupakan salah satu pedoman bagi seorang pemain dalam bermain monopoli. buku petunjuk pengguna monopoli ini memiliki fungsi untuk memberikan sesuatu informasi kepada pemainnya, bagaimana cara memainkan permaianan monopoli sesuai dengan buku petunjuk tersebut. Berikut ini merupakan salah satu desain produk dari buku petunjuk penggunaan monopoli yaitu:



Gambar 7. Petunjuk Penggunaan Monopoli

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

c) Tahap *Development* (Pengembangan)

1) *Prototype 1*

Validasi *Prototype*

Tabel 1. Komentar dan Saran Media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi)

No	Validator	Komentar/Saran	Tindak Lanjut
1	SLS, M.Pd (Validator Ahli Media)	• Perbaiki sesuai saran	Revisi
2	EAF, M.Pd (Validator Ahli Materi)	• Perbaiki sesuai saran	Revisi
3	AP, M.Pd (Validator Ahli Bahasa)	• Perbaiki sesuai saran	Revisi

Tabel 2. Revisi Media Sesuai Saran Validator

Nama Vlidator	Komentar dan Saran	Hasil Revisi
Validator 1 SLS	 Pada bagian desain nya harus di ganti *background cover* sesuai dengan materi	 Sudah diganti *background cover*
Validator II AP	 Pada bagian ukuran dan tulisan harus sama pada semua media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi)	 Sudah diganti ukuran tulisan sama dengan lainnya

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Validator III EDF		 	
	Berdasarkan gambar dan penjelasan, lalu sesuaikan warna gambar dengan warna pada penjelasannya.	sesudah diganti diberikan gambar lalu sisesuaikan warna gambar dengan warna pada penjelasn	

Hasil Analisis Kevalidan Produk

Dari hasil validasi ketiga validator diatas, didapatkan nilai rata-rata yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Nilai rata- rata Validator Para Ahli

Nama Validator	Presentasi Kevalidan	Kriteria
SLS, M.Pd	90%	Sangat Valid
EAF, M.Pd	88%	Sangat Valid
AP, M.Pd	88%	Sangat Valid
Jumlah	266%	
Rata - rata	88,6%	

2) *Prototype 2*

Uji Coba Produk (Hasil Kepraktisan)

Sebagai cara untuk mencari nilai kepraktisan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) yang peneliti kembangkan ini: Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 88 Palembang Selama 2 hari, terhitung mulai dari tanggal 13 sampai 14 Mei 2026. Pada hari pertama Peneliti melakukan uji coba *one to one* di kelas IV 2 yang terdiri dari 3 orang siswa untuk mengetahui apakah media ini layak digunakan atau tidak, hari kedua peneliti melakukan penelitian small group di kelas IV 3 yang terdiri dari 8 Orang peserta didik dan juga langsung uji coba kelompok besar di kelas IV 3 SD Negeri 88 Palembang yang terdiri dari 25 orang peserta didik. Ketika peneliti sudah melakukan uji coba *one to one, small group* dan kelompok besar serta hasil belajar mengajar dari kedua kelas tersebut maka media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) ini sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan

a) Uji Coba *One to One*

Tabel 4. Hasil Kepraktisan *One To One* Dengan 3 Orang Peserta Didik

Nomor Angket	Inisial Peserta Didik			
	MDO	I	MAHA	Rata-rata
1	5	5	4	
2	4	5	5	
3	5	4	5	
4	5	5	5	
5	5	5	5	
6	5	5	5	
7	5	5	5	
8	4	4	5	
9	5	4	5	
10	5	5	5	

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Jumlah	**48**	**47**	**49**	
Nilai	**96%**	**94%**	**98%**	**96%**
Kriteria	**Sangat Praktis**	**Sangat Praktis**	**Sangat Praktis**	**Sangat Praktis**

b) Uji Coba *Small Group*

Setelah peneliti melakukan uji coba *one to one* di kelas IV 2, maka peneliti akan melanjutkan uji coba *small group* yang akan dilakukan di kelas IV 3 SD Negeri 88 Palembang yang terdiri dari 12 peserta didik. Dibawah ini terdapat hasil kepraktisan uji coba *small group*, yaitu

Tabel 5. Hail Uji Coba Kepraktisan *Small Group* Dengan 8 orang Peserta Didik (Kelompok Kecil

	Inisial Peserta Didik							
	NA	**AI**	**KP**	**MR**	**IRA**	**ASA**	**MAA**	**PA**
1	4	5	4	3	4	5	5	4
2	5	4	5	4	5	5	5	4
3	4	4	4	5	3	5	5	4
4	5	5	5	4	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5
7	5	5	5	4	4	4	5	5
8	5	4	4	4	5	4	5	4
9	4	5	4	3	4	3	4	4
10	4	5	4	5	5	4	5	4
Jumlah	46	47	45	42	45	44	49	44
Nilai %	90%	92%	88%	84%	90%	88%	98%	88%

Uji coba small group (Kelompok Kecil) yang dilakukan 8 orang peserta didik dan terdapat skor dan hasil kepraktisan hasil uji kepraktisan kelompok kecil antara lain:

Tabel 6. Hasil Skor dan Kriteria Hasil Kepraktisan *Small Group* Inisial Peserta Didik Skor

Inisial Peserta Didik	**Skor %**	**Kriteria**
NA	90%	Sangat Praktis
AI	92%	Sangat Praktis
KP	88%	Sangat Praktis
MR	84%	Praktis
IRA	90%	Sangat Praktis
ASA	88%	Sangat Praktis
MAA	98%	Sangat Praktis
PA	88%	Sangat Praktis
Rata-rata	**90%**	**Sangat Praktis**

Dapat dilihat dari hasil tabel diatas yang diikuti 8 peserta didik. Terdapat nilai tinggi, sedang, rendah yang diperoleh para peserta didik yaitu nilai tinggi 98% oleh peserta didik (MAA) dengan kriteria **sangat praktis**, Nilai sedang 88% peserta didik (KP), (ASA) dan peserta didik (PA) dengan kriteria **sangat praktis**, dan nilai rendah 84% peserta didik (MR) dengan kriteria **praktis**. Sehingga kesimpulannya *prototype* 2 dari angket *small group* (kelompok kecil) mendapatkan nilai rata-rata 90%. Dapat dinyatakan bahwa produk media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) **sangat praktis** untuk digunakan. Maka dari itu akan dilanjutkan dengan uji coba produk melalui kelompok besar yang akan peneliti lakukan di kelas IV SD Negeri 88 Palembang dengan jumlah peserta didik terdiri dari 25 orang untuk mencari kepraktisan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi).

Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

d) Tahap *Implementation* (Implementasi)

Uji Coba Kelompok Besat

Tabel 7. Hasil Angket Kelompok Besar

Kode Peserta Didik																								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2	5	4	2	5	4	5	3	5	5	2	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5
3	5	5	3	5	4	5	2	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
3	5	4	3	5	4	5	5	5	2	2	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	3	5
4	5	4	4	4	5	5	2	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	4	5	3	5	3	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5
5	4	5	4	3	3	4	5	5	5	5	2	5	4	5	4	5	5	4	5	3	3	4	4	4
5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5
40	**49**	**46**	**39**	**42**	**45**	**46**	**40**	**48**	**39**	**41**	**45**	**47**	**44**	**48**	**47**	**49**	**47**	**46**	**47**	**42**	**44**	**44**	**45**	**49**
80	**98**	**92**	**78**	**84**	**90**	**92**	**80**	**96**	**78**	**82**	**90**	**94**	**88**	**96**	**94**	**98**	**94**	**92**	**94**	**84**	**88**	**88**	**90**	**98**

Setelah mengetahui hasil angket yang diikuti 25 peserta didik kelas IV, sehingga akan mendapatkan skor dan kriteria kepraktisan untuk uji coba pada kelompok besar di antaranya:

Tabel 8. Hasil Angket Kelompok Besar

Kode Peserta Didik	Skor %	Kriteria
Z	80	Praktis
ZA	98	Sangat praktis
K	92	Sangat praktis
H	78	Praktis
CZA	84	Sangat Praktis
JH	90	Sangat Praktis
AA	92	Sangat Praktis
DPVA	80	Praktis
MH	96	Sangat Praktis
AR	78	Praktis
MSA	82	Sangat Praktis
SF	90	Sangat Praktis
MRR	94	Sangat Praktis
MMF	88	Sangat Praktis
MDO	96	Sangat Praktis
I	94	Sangat Praktis
MAA	98	Sangat Praktis
AI	94	Sangat Praktis
NA	92	Sangat Praktis
KP	94	Sangat Praktis
MR	84	Sangat Praktis
ASA	88	Sangat Praktis
PA	88	Sangat Praktis
IR	90	Sangat Praktis
MAA	98	Sangat Praktis
Jumlah	**89,92%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel diatas yang diikuti 25 peserta didik. Sehingga 21 peserta dinyatakan sangat praktis digunakan, dan 4 peserta didik menyatakan produk ini praktis digunakan. Terdapat nilai tinggi, sedang dan rendah yaitu nilai tinggi 98% oleh peserta didik 1 (ZA), peserta didik 2(MAA), peserta didik 3 (MAA) kriteria **sangat praktis**, nilai sedang 80% peserta didik 1(Z), peserta didik 2(DPVA) kriteria **sedang**, dan nilai rendah 78% oleh peserta didik 1 (H), peserta didik 2 (AR). Dapat disimpulkan nilai rata-rata hasil angket respon peserta didik kelompok besar **89,92%** dengan kriteria

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

sangat praktis produk untuk digunakan dan dikembangkan

e) Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini adalah tahapan *Evaluation* (Evaluasi) tentang pengembangan produk media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) yang akan dilaksanakan peneliti yang diawali dengan tahapan *design* (desain) dengan mendesain sebuah produk permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) yang akan dikembangkan, selanjutnya *development* (pengembangan) yaitu produk yang sudah didesain sebelumnya oleh peneliti, tahapan *implementation* (implementasi) untuk bisa menerapkan produk permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) yang dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga produk yang dikembangkan dapat dilihat kekurangan dan kelebihan permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi). Peneliti akan melakukan berbagai macam revisi dengan mengikuti saran dari validator sebagai pakar ahli (ahli mmedia, ahli bahasa, dan ahli materi). Dilanjutkan dengan mengisi lembar angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta angket respon peserta didik. Akan tetapi peneliti akan menentukan dan membuat analisis data untuk kevalidan dan kepraktisan dari media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi).

Apabila sudah menerapkan tahapan-tahapan tersebut, maka akan mendapatkan hasil dari pengembangan media permainan Mosugi (Monopoli Sumber Energi) pada pembelajaran IPAS yang sebelumnya sudah melakukan validasi oleh validator para pakar ahli. Peneliti dari pakar ahli media sekor rata-rata 90%, dan penilaian dari pakar ahli materi skor rata-rata 88%, dan penelitian dari pakar ahli bahasa skor rata-rata 88% dapat dikatakan atau dikategorikan bahwa sangat layak/valid untuk digunakan.

Pembahasan

Dalam penelitian dan pengembangan ini maka akan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebuah produk yang dikembangkan dan digunakan seperti media permainan MOSUGI. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada pembelajaran IPAS. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).* Dengan tujuan untuk mengembangkan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada pembelajaran IPAS yang valid dan praktis. Media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) adalah salah satu pembelajaran bermain, yang dimana belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak merasa minat dan terfokuskan perhatiannya .(Dewi, 2021) menyatakan bermain mampu mengaktifkan, menginterprestasikan, dan mengembangkan bagian – bagian mampu dari anak sehingga dengan mudah mampu menerima pembelajaran dan dapat mengasah keterampilan yang dimiliki anak.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Menurut (Uswatun Khasanah, 2021) , penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif karena melibatkan berbagai Indera dalam proses belajar.

Materi sumber energi pada dasarnya berfungsi sebagai pelengkap dan penguatan konsep agar siswa tidak hanya mengetahui jenis-jenis energi, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) jua berfungsi sebagai penguatan dan pelengkap pemahaman siswa, bukan lagi pengenalan dasar. Walaupun siswa sudah memahami konsep sumber energi, materi ini tetap diperlukan untuk memperdalam penerapan konsep, mengaitkan dengan situasi nyata, serta melatih pemanfaatan energi secara tepat melalui media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Pengembangan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dibuat dikarnakan peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dilakukan dengan permainan. Sejalan yang dikatakan (Putra, 2025) anak SD sangat membutuhkan benda konkrit untuk memahami hal baru, jika tidak dibantu dengan adanya suatu media pembelajaran maka anak akan kesulitan. Dalam pembelajaran peserta didik di kelas IV SD juga membutuhkan sesuatu hal yang konkrit termasuk dalam pembelajaran IPAS khususnya pada materi Sumber Energi. Media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) berisi pertanyaan dan jawaban dengan tampilan pewarnaan cerah dan disesuaikan

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

dengan kesukaan peserta didik pada umumnya. Sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pengembangan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dikatakan kevalidan media yang dikembangkan harus dikatakan layak melalui validasi oleh para validator. Berdasarkan data dari lembar validasi meliputi aspek konten dan isi, tampilan, dan bahasa yang disebar kepada 3 (tiga) validator memperoleh presentase 90,81% yang masuk dalam kategorii sangat valid dengan presentase 85%-100% dalam kriteria kevalidan. Media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) yang dikembangkan tidak hanya harus valid tetapi juga harus praktis.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian oleh (Istyasiwi et al., 2021) Yang menunjukan hasil uji ahli materi 88% sehingga dapat dikatakan " sangat layak", hasil validasi ahli media 90% sehingga dapat dikatakan " sangat layak" dan hasil validasi uji bahasa adalah 88% dan dikatakan " sangat layak". Dan rata – rata tes ketiga pakar diperoleh nilai 88,6% dan dapat dikatakan "sangat layak" uji coba produk dilakukan terdiri atas 3 siswa yang dimana hasil *one to one* ke 3 siswa menghasilkan rata-rata 96% yang dikatakan " sangat layak". Hal ini menunjukan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) layak digunakan sebagai media pembelajaran materi IPAS Sumber Energi.

Pada tahap kepraktisan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) diuji cobakan dan diberikan angket kepada peserta didik. Aspek dalam penilaian peserta didik adalah pengalaman selama pembelajaran media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada Pelajaran IPAS. Karena media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dapat dikatakan praktis jika peserta didik tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Suhada et al., 2025), Fungsi media pembelajaran salah satunya adalah dapat membangkitkan motivasi belajar yang mana peserta didik yang sebelumnya jenuh dengan pembelajaran monoton dapat menjadi tertarik karena adanya media pembelajaran. Dibuktikan dari hasil angket dalam uji coba one to one didapatkan nilai rata-rata 96% dan hasil angket respon siswa tahap uji coba *small group* didapatkan hasil rata – rata 90% berdasarkan rata- rata di atas dapat dikategori produk " sangat praktis" untuk digunakan. Berdasarkan pembehasan di atas, maka hasil dari pengembangan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada Pelajaran IPAS kelas IV SDN 88 Palembang didapatkan hasil angket sangat valid dan praktis.

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan beberapa tahapan penguji yaitu kevalidan dan penguji kepraktisan media. Oleh sebab itu, beberapa tahapan telah dilalui oleh peneliti, mulai dari analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Agar terciptanya sebuah media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada pembelajaran IPAS Kelas IV SD yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu, peneliti melakukan pengamatan saat melakukan pembelajaran menggunakan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) pada pembelajaran IPAS di kelas, diantaranya, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) ini lebih menyenangkan, dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi serta dapat menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran, melatih kerja sama dalam kelompok dan dapat membutuhkan sikap dalam berstrategi peserta didik serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dan pembahasan pada BAB IV, bisa ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi 3 validator dan telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh melalui hasil data angket validasi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 88,6% dengan kategori sangat valid.
2. Berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik terkait kepraktisan media, dan media pembelajaran MOSUGI (Monopoli Sumber Energi) menunjukkan hasil yang sangat baik termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

diperoleh melalui hasil angket rata-rata nilai keseluruhan one to one sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Hasil rata-rata nilai keseluruhan kelompok kecil sebesar 90% dengan kategori sangat praktis dan rata- rata nilai keseluruhan kelompok besar sebesar 89,92% dengankategori sangat praktis.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(2), 170–175. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446

Arnidha. (2023). Inovasi Aplikasi Environmental Mathematics Pada Smartphone Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan. *Jurnal Muara Pendidikan*, *8*(2), 266–273. https://doi.org/10.52060/mp.v8i2.1454

Aslam. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, *4*(1), 35–43. https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156

Dewi, P. Y. A. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD*.

Efendi, A. W. (2020). *Seminar nasional pendidikan program pasca sarjana universitas pgri palembang 03 mei 2019*. 192–201.

Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL KARTU DOMINO RANTAI MAKANAN (DORAMA) PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. *2*, 254–263.

Muqdamien. (2021). *Bahan ajar akademik fungsional berbasis pengajaran dan pembelajaran kontekstual untuk guru yang khusus mendidik siswa tunanetra*. *6*(1).

Permana. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 19–28.

Pratiwi. (2025). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *03*(2), 138–146. http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%0APENGEMBANGAN

Putra, D. A. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA DOMINO CARD STATES OF MATTER PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD*. *10*, 282–297.

Rahmawati. (2020). ka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3(2), 524–532. https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5766

Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, *15*(1), 79–86. https://doi.org/10.25134/quagga.v15i1.5105

Suhada, S., Mas, H., Abubakar, A., Mulyanto, A., Ashari, S. A., & Kunci, K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip pada Materi Sistem Komputer*. *5*(1), 229–239.

Uswatun Khasanah, M. P. . (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. https://doi.org/https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf