

## PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PEMBELAJARAN IPA KELAS III DI SDN KAMPUNG MELAYU III

Melanis<sup>1</sup>, Ahmad Arif Fadilah<sup>2</sup>, Erdhita Oktrifianty<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Tangerang

pmella835@gmail.com ; fadilah20@yahoo.com

### Abstract

*Education plays an important role in improving the quality of Human Resources and aims to make people who are virtuous, knowledgeable, and dignified. The implementation of science learning at SDN Kampung Melayu III is still less attractive because it only uses media such as textbooks, modules, and worksheets, so there is a need for the development of learning media to improve learning outcomes. This study uses the R&D method to produce new products or improve existing ones by considering certain aspects. Data collection techniques used are interviews, questionnaires, tests, and documentation, conducted in October 2022 involving subject matter and media experts, third-grade teachers, as well as small and large groups of class III A at SDN Kampung Melayu III, Teluknaga District, Tangerang Regency. This study develops monopoly-based problem-based learning science learning media. This study includes six validation stages and three field trial stages, with results showing that monopoly media is effective in improving students' ability in science learning and can be used as a fun learning resource. In science learning at SDN Kampung Melayu III, the use of monopoly media with problem-based learning models has been proven to significantly improve student learning outcomes and is suitable because it can help students solve problems critically and develop problem-solving skills.*

**Keywords** : Education; Instructional Media; Problem Based Learning; Monopoly; Learning Outcomes

**Abstrak** : Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan memiliki tujuan untuk menjadikan manusia yang berakhlak mulia, berpengetahuan, dan bermartabat. Pelaksanaan pembelajaran IPA di SDN Kampung Melayu III masih kurang menarik karena hanya menggunakan media seperti buku paket, modul, dan LKPD, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode R&D untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, yang dilakukan pada bulan September 2022 dengan melibatkan ahli materi dan media, guru kelas III, serta kelompok kecil dan besar kelas III A di SDN Kampung Melayu III Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *problem based learning* untuk mata pelajaran IPA. Penelitian ini

meliputi enam tahap validasi dan tiga tahap uji coba lapangan, dengan hasil yang menunjukkan media monopoli efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran IPA di SDN Kampung Melayu III, penggunaan media monopoli dengan model *problem based learning* terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dan cocok digunakan karena mampu membantu siswa dalam memecahkan masalah secara kritis dan mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah.

**Kata Kunci** : Pendidikan; Media Pembelajaran; *Problem Based Learning*; Monopoli; Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan direncanakan secara sistematis untuk membantu individu mengembangkan potensi dirinya agar mencapai tujuan yang lebih baik. Pendidikan dipandang sebagai sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan tugas-tugas tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pendidikan adalah untuk menjadikan manusia yang berakhlak mulia, berpengetahuan, dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Menurut Suendarti, M. & Liberna (2021) berpendapat bahwa Sikap siswa yang mempelajari IPA dipengaruhi oleh pendidikan IPA yang menggabungkan pengalaman dalam proses IPA dengan pemahaman produk IPA dan teknologi melalui pengalaman langsung. Belajar tentang alam di sekolah harus membantu siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan tempat mereka di dunia. Pendidikan sains yang berkualitas harus memberi siswa alat yang mereka butuhkan untuk melakukan penyelidikan ilmiah mereka sendiri dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia di sekitar mereka. Sebagai upaya untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa tentang dunia, kelas sains menekankan penemuan dan eksperimen (Dara, S. D., Oktrifianty, E., & Magdalena, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di SD. Pada kurikulum 2013 pembelajaran IPA di SD tidak dilakukan sendiri tapi dikaitkan dengan materi dari mata pelajaran lainnya dan disajikan dalam kegiatan pembelajaran tematik terpadu. Muatan IPA berasal dari disiplin ilmu fisika, kimia, dan biologi dengan berbagai bahan kajian meliputi makhluk hidup

dan proses kehidupan, energi dan perubahannya. Sains, seperti yang dijelaskan Nash, R.J., & Murray (2010) adalah cara memandang dunia yang analitis, komprehensif, dan tepat dan yang menarik hubungan antara fenomena untuk mengungkap aspek objek yang dipelajari sebelumnya yang tidak terduga. Tujuan pendidikan sains adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang alam dalam upaya meningkatkan IQ dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka (Ferry, 2021).

Sayekti (2019) dalam penelitiannya menguraikan pandangan sains bahwa sikap seperti keinginan untuk memahami sains yang menjadi landasan proses pembelajaran ilmiah adalah contoh dari "sikap ilmiah", atau hakikat sains sebagai sikap. Keterampilan yang digunakan oleh para ilmuwan adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang proses sains. Ada dua jenis keterampilan proses dalam sains: dasar-dasar dan gambaran besar. Metode ilmiah dasar masih mendarah daging pada siswa sekolah dasar (Sayekti, 2019).

Permasalahan yang ada saat peneliti melakukan observasi ke sekolah bahwa rendahnya nilai IPA siswa disebabkan karena kurangnya kemauan siswa dalam belajar. Siswa lebih suka bermain dibandingkan belajar, Ketika mengikuti pembelajaran siswa kurang fokus dalam menanggapi persoalan yang diberikan oleh guru. Selain itu juga menurut salah satu siswa kelas III bahwa siswa kurang memahami materi yang dipelajari, siswa hanya mampu menyerap materi yang diajarkan sekitar 62% dari materi keseluruhan karena siswa kurang memperhatikan dan malas untuk membaca materi pada proses pembelajaran.

Berhubungan dengan analisis kebutuhan di atas, maka diperlukannya media untuk pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran. Arsyad (2017) menjabarkan bahwa Akar bahasa Latin untuk Media adalah *medius*, yang berarti "di tengah" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media mengacu pada pihak ketiga yang bertindak sebagai penyalur pesan untuk mencapai audiens yang dituju. Dalam pengertian yang paling luas, media adalah segala sesuatu mulai dari orang, benda, hingga peristiwa yang menciptakan lingkungan tempat siswa dapat belajar dan tumbuh. (hal. 3).

Senada dengan hal diatas, (Faqih, 2020), juga menguraikan bahwa media pembelajaran yaitu perangkat atau alat yang digunakannya untuk meksanakan kegiatan belajar mengajar telah efektif, inovatif, dan menarik bagi siswa. Peran media dalam ruang

kelas sangat penting, karena memfasilitasi komunikasi dua arah antara komunikator (guru) dan komunikan (siswa). Siswa cenderung memahami sesuatu jika dijelaskan kepada mereka oleh seorang guru. Berdasarkan pendapat lain menurut Ruth Lautfer berpendapat bahwa pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk lebih menjangkau siswa mereka, membuat mereka lebih terlibat di kelas, dan lebih memperhatikan apa yang diajarkan kepada mereka. Siswa akan lebih terlibat dalam pendidikan mereka dan mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif mereka melalui penggunaan media pembelajaran (Fatikh, 2019, Hal. 87-88).

Berdasarkan permasalahan di atas, perlunya pengembangan media dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada murid. Media yang dikembangkan memiliki keterbaruan yaitu menawarkan sebuah pengembangan media Monopoli pada materi energi dan perubahannya. Media Monopoli di duga dapat meningkatkan hasil belajar IPA dengan mempersiapkan media pembelajaran agar mendukung tercapainya tujuan dalam belajar. Begitupun dengan penelitian (Ulfaeni, 2017) juga menerangkan bahwa media monopoli adalah media yang dapat digunakan secara santai untuk menampilkan situasi yang menarik, tidak membosankan, dan lebih mudah dijawab kepada siswa. Sebagian besar siswa memiliki keakraban dengan permainan Monopoli, menjadikannya media yang ideal untuk penggunaan pendidikan. Untuk membuat pelajaran lebih menarik dan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran (Hal. 138).

Riset Sri Suciati & Ika Septiana (2015) juga menjelaskan bahwa Adaptasi media dari permainan papan klasik monopoli hanyalah salah satu contoh jenis permainan yang dapat memicu kegiatan pendidikan yang menarik dan berkontribusi pada lingkungan kelas yang positif, ceria, dan santai. Siswa harus secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar melalui bermain monopoli, dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memenangkan permainan. Salah satu cara agar guru dapat memenuhi kebutuhan individu siswanya dan kendala ruang kelas adalah melalui penggunaan media dalam pembelajaran, khususnya permainan (Hal. 186).

Menurut Arends (1997) menguraikan bahwa Model PBL efektif untuk mengajar siswa bagaimana belajar dalam setting berbasis masalah. Gaya pendidikan ini bekerja paling baik ketika siswa mempelajari konten yang dapat diterapkan langsung dalam kehidupan

mereka, karena membantu mereka mengembangkan keterampilan proses untuk pemecahan masalah, memaparkan mereka pada peran orang dewasa dalam konteks otentik, dan mempersiapkan mereka untuk belajar secara mandiri (Risnanto, 2021).

Ada beberapa kelebihan media monopoli menggunakan model problem based learning menurut Arif Susanto & Raharjo (2012) diantaranya yaitu proses pembuatannya sederhana, tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya, mudah dioperasikan, dibuat dengan penuh warna, mudah dibawa, menciptakan siswa untuk berpikir kritis, dan mendorong kreativitas siswa. Dan beberapa kelemahan dari *Model Problem Based Learning* menurut menurut Imas & Berlin, (2016) juga menjelaskan bahwa berikut ini adalah beberapa kelemahan model pembelajaran, meskipun terlihat kuat dalam membantu mengembangkan kemampuan dan kreativitas siswa: model ini butuh pembiasaan, menggunakan model ini memerlukan perencanaan awal yang ekstensif untuk prosedur Pendidikan, siswa perlu mempelajari terlebih dahulu, suatu bagian dari masalah karena kesulitan memainkan peran sebagai fasilitator dan membuat siswa fokus untuk mengajukan pertanyaan yang tepat dari pada memberikan jawaban.

Dari apa yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa performa akademik sangat dipengaruhi oleh seberapa terlibat atau fokus siswa saat diajar, sedangkan hasil pembelajaran menekankan pada hasil kuantitatif yang dicapai siswa selama proses pembelajaran. Agar siswa menjadi tertarik dan memperhatikan selama pembelajaran, sangat penting untuk mengolah bentuk pembelajaran yang tepat dan beragam. Meningkatkan tingkat keterlibatan siswa harus mengarah pada peningkatan kinerja akademik.

## **METODE**

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu. Menurut Borg & Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan berbasis industri dimana penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan oleh penguji tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu atau standar tertentu (Sugiyono, 2017, Hal.34).

Sukmadinata (2008) juga mengemukakan mengenai *Research and Development* yaitu pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempunakan

produk yang sudah ada. Selain itu R&D juga memiliki kewajiban dalam mengembangkan produk dan pengawasan kualitas untuk memenuhi kebutuhan dan menjamin kualitas produk yang dihasilkan sesuai dengan sesuatu hal yang diperlukan (Budiyono Saputro, 2017, Hal. 8).

Prosedur pengembangan yang dilakukan berdasarkan teori Borg, (1989) mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Program at Fa West Laboratory for Educational Research and Deveploment*, dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas spesifik. Model pengembangan yang terdiri dari 10 langkah yaitu: 1) Pencarian dan pengumpulan data (*Research and Information Collecting*), 2) Perencanaan (*Planning*), 3) Mengembangkan bentuk produk awal (*Develop Preliminary From of Product*), 4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), 5) Revisi hasil uji coba lapangan awal (*Main Product Revision*), 6) Uji coba lapangan utama (*Main Field Testing*), revisi produk operasional (*Operasional Field Testing*), 7) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), 8) Uji coba lapangan opeasional (*Operasional Field Testing*), 9) Penyempurnaan produk akhir (*Final Product Revision*), 10) Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and Implementation*). (Sugiyono, 2017, Hal. 35)

Penelitian ini dilakukan di SDN Kampung Melayu III yang berlokasi di JL. Teladan 7 Desa Kampung Melayu Timur, Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Peneliti memilih sekolah tersebut berdasarkan pada wawancara kepada guru kelas dan salah satu siswa di kelas III. Pada hasil tersebut sekolah belum menggunakan media pembelajaran monopoli energi menggunakan model *Problem Based Learning*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2022. Penelitian ini akan melibatkan subjek ahli materi dan ahli media, yaitu Dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang dan guru kelas III SDN Kampung Melayu III Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang, serta subjek kelompok kecil dan besar kelas III A di SDN Kampung Melayu III Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, penyebaran angket, tes, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan pada bulan September 2022. Melalui teknik wawancara, peneliti akan mendapatkan informasi dari ahli materi dan ahli media mengenai masalah yang akan diangkat dalam penelitian. Sementara itu, teknik penyebaran angket akan digunakan untuk memperoleh tanggapan dari kelompok kecil dan besar kelas III A mengenai penggunaan media atau bahan ajar yang

saat ini digunakan dalam pembelajaran. Tes akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menggunakan media atau bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Teknik dokumentasi akan digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, artikel, dan dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian ini. Semua teknik pengumpulan data tersebut akan digunakan untuk memperoleh data yang komprehensif dan akurat. Dalam menentukan jarak interval antara jenjang sikap digunakan rumus:

**Tabel 1 Rumus menentukan jarak Interval**

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Maka tahap selanjutnya Menyusun tabel klasifikasi. Berikut adalah cara Menyusun tabel klasifikasi : Skor tertinggi (ideal) = 5 (sangat setuju), Skor terendah = 1 (sangat tidak setuju), Jumlah Kelas = 5 (penentuan skoring). Maka:

$$i = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

$$i = \frac{5-1}{5} \qquad i = \frac{4}{5} \qquad i = 0,8$$

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, lalu dapat disusun tabel klasifikasi sikap responden terhadap produk yang di kembangkan sebagai berikut :

**Tabel 2 Klasifikasi Sikap**

| Rata Skor Jawaban | Klasifikasi Sikap                                 |
|-------------------|---|
| > 4,2 s/d 5,0     | Sangat Setuju (SS)/ Sangat Baik (SB)              |
| > 3,4 s/d 4,2     | Setuju (S)/Baik (B)                               |
| > 2,6 s/d 3,4     | Kurang Baik (KB)/Kurang Baik (KB)                 |
| > 1,8 s/d 2,6     | Tidak Setuju (TS)/Tidak Baik (TB)                 |
| > 0,8 s/d 1,8     | Sangat Tidak Setuju (STS)/Sangat Tidak Baik (STB) |

Untuk dapat menghitung hasil skoring hasil dari jawaban yang telah di dapatkan dari responden para ahli, dapat dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan jumlah seluruh butir soal yang ada. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

**Tabel 3 Rumus Menghitung Hasil Skoring**

$$\text{HASIL SKORING} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Seluruh Butir Soal}}$$

Instrument tes yaitu *Pretest* dan *Posttest*. Kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah terhadap uji coba media pembelajaran. Peneliti menyusun tes berdasarkan kompetensi dasar mengenai materi energi dan perubahannya yang terdapat pada pelajaran IPA kelas III.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengelola hasil wawancara, data dan angket mengenai kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, ahli praktikalitas, dan siswa. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket berbentuk dari nilai yang diberikan validator dan siswa. Dalam menggunakan hasil validasi para ahli menggunakan skala likert untuk proses penilaian.

## **HASIL**

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III A di SDN Kampung Melayu III diketahui bahwa guru hanya menggunakan bahan ajar seperti Buku, LKPD, Modul yang digunakan sehari-hari. Selain itu siswa juga kurangnya memahami pembelajaran di Sekolah terhadap materi energi dan perubahannya. Siswa mengalami permasalahan tersebut karena metode mengajar guru kurang menarik. Hasil dari pengembangan media monopoli ini yaitu berupa kerangka permainan monopoli yang terbuat dari banner dan pion-pion terbuat dari kayu berwarna-warni sehingga menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran. Media monopoli yang dicetak ukuran 50cm x 50cm dan dilengkapi oleh buku panduan, kartu kesempatan, kartu bonus poin, dan kartu informasi umum.

### **1. Pencarian dan Pengumpulan data (Research and Information collecting)**

Pada tahap Pencarian dan pengumpulan data peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SDN Kampung Melayu III pada tanggal 5 Oktober 2022, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut : Tidak tersedianya media pembelajaran yang berorientasi bermain sambil belajar, Berbeda-beda karakteristik pada siswa sehingga membuat guru sulit dan ada beberapa siswa yang belum terfokus, Siswa merasa bosan dengan tugas-tugas pembelajaran, dan Guru mengalami kendala dalam menyediakan media pendukung yang tepat dalam



pembelajaran untuk menciptakan ketertarikan siswa. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan mengembangkan pembelajaran IPA siswa kelas III di SDN Kampung Melayu III.

## **2. Perencanaan (Planning)**

Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media monopoli dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Tahapan pertama, perancangan desain awal media monopoli dengan menggunakan *software*, 2) Tahap kedua, merencanakan isi dari pengembangan media monopoli yang bertema “Energi dan Perubahannya” yang sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator tema, 3) Tahap ketiga, Browsing Picture atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang tema “Energi dan Perubahannya” dengan menggunakan internet, 4) Tahap keempat, Perancangan buku petunjuk penggunaan beserta aturan-aturan yang akan digunakan pada media Monopoli Tematik. Buku petunjuk penggunaan dan aturan-aturan permainan dirancang menggunakan aplikasi canva.

## **3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal (Develop Preliminary From a Product)**

Tahap pengembangan bentuk produk awal media monopoli materi energi dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Merumuskan isi materi pembelajaran IPA, berkonsultasi dengan guru kelas III SDN Kampung Melayu III terkait dengan materi “Energi dan Perubahannya”.
- b) Mengumpulkan bahan yang digunakan.
  - 1) Produksi Rancangan monopoli materi energi

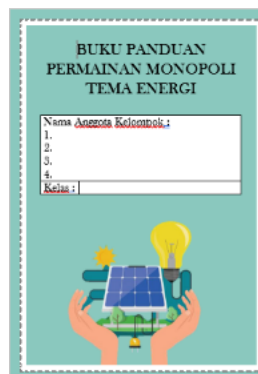
Rancangan petak monopoli di desain menggunakan aplikasi canva dan di edit di word. Bahan yang dijadikan media monopoli yaitu terbuat dari banner dengan ukuran 50cm x 50cm. Terdapat gambar dan simbol di setiap petak. Simbol tersebut melambangkan jenis perintah/pertanyaan dan pengetahuan.



**Gambar 1 Rancangan Petak Monopoli Energi**

2) Produksi Buku Panduan

Buku panduan ini memiliki bahan seperti buku cetak. Buku ini bertujuan untuk memberikan arahan. Buku ini dicetak kertas *Ivory* dengan ukuran A6 berwarna hijau toska.



**Gambar 2 Buku Panduan**

3) Produksi Kartu Monopoli

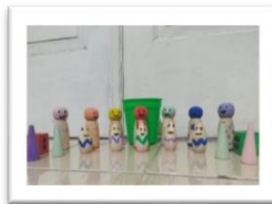
Kartu Monopoli itu terdiri dari Kartu Kesempatan, Kartu Informasi Umum, dan Kartu Bonus Poin. Kartu yang di desain oleh canva dan di cetak. Kartu Kesempatan berisi 15 kartu, Kartu Informasi Umum berisi 10 kartu, dan Kartu Bonus Poin 10 kartu.



**Gambar 3 Kartu Monopoli**

4) Produksi Bidak/Pion Permainan dan Dadu

Pion permainan monopoli terbuat dari kayu. Ada yang berbentuk Kerucut (4cm), Kelopak (4cm), dan Dadu (3cm). Yang sudah diberi warna-warni sesuai kelompoknya.



**Gambar 4 Pion dan Dadu Permainan**

Evaluasi media dalam mengembangkan harus melakukan pertimbangan ahli (Expert Judgment) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktikalitas pendidik. Selain itu juga dengan pemberian lembar soal *Pretest* dan *Posttest* untuk siswa. Berikut adalah hasil validasi dari ahli media dan ahli materi terhadap media monopoli yang peneliti kembangkan :

a) Validasi Ahli Materi

Penilaian diperoleh melalui angket yang di dalamnya terdapat catatan, komentar, dan saran. Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini yaitu Bapak Ferry Perdiansyah, M. Pd selaku dosen bidang Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Muhammadiyah Tangerang pada tanggal 6 Maret 2023. Validasi ini dilakukan dengan menggunakan angket yang harus diisi oleh validator.

b) Validasi Ahli Media

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan, komentar, dan saran. Ahli media dalam penelitian pengembangan ini yaitu Bapak Ir. Mahpud, S. Kom, M. Kom selaku dosen IT Media di Universitas Muhammadiyah Tangerang dan validasi dilakukan duakali pertemuan pada tanggal 7 Maret 2023. Ahli media menganalisis produk dan memberikan saran yang nantinya dapat dijadikan pedoman untuk sebuah produk.

c) Validasi Ahli Praktikalitas Pendidik

Penilaian diperoleh melalui angket yang didalamnya terdapat catatan, komentar, dan saran. Ahli praktikalitas pendidik dalam penelitian pengembangan ini adalah guru kelas III SDN Kampung Melayu III yaitu Bapak Mat Tobri, S.Pd validasi dilakukan sekali.

#### **4. Uji Coba Lapangan Awal**

Dari uji coba lapangan awal diperoleh data berdasarkan lembar penilaian yang diisi oleh siswa kelas III di SDN Kampung Melayu III. Uji coba produk dilakukan dengan kelompok kecil kepada 4 orang siswa.

#### **5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, jika terjadi kesalahan pada produk media pembelajaran akan dilakukan perbaikan. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal yang dilakukan siswa kelas III SDN Kampung Melayu III, produk media pembelajaran ini mendapatkan nilai “layak” yaitu 3,5. Nilai skor yang rendah itu karena tulisan kurang rapi pada buku panduan jadi harus ditambah dan dilengkapi agar siswa dapat memahami tulisan dengan mudah.

#### **6. Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama merupakan uji coba yang subjek uji cobanya lebih banyak dibandingkan uji coba lapangan awal. Subjek uji coba lapangan utama media monopoli adalah 8 orang siswa.

#### **7. Revisi Produk Operasional**

Berdasarkan uji coba lapangan utama menyatakan bahwa media monopoli energi sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran IPA siswa Sekolah Dasar kelas III, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran. Kemampuan siswa juga dalam menjawab tes soal sudah sangat baik.

#### **8. Uji Coba Lapangan Operasional**

Berdasarkan angket yang telah terisi oleh siswa kelas III SDN Kampung Melayu III sebanyak 25 anak pada uji coba pelaksanaan, didapatkan data penilaian siswa terhadap media pembelajaran.

#### **9. Penyempurnaan Produk Akhir**

Dari hasil uji coba pelaksanaan yang dilakukan dapat dikatakan media monopoli energi sudah layak dan baik digunakan untuk pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. Dalam uji coba tersebut siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Sehingga permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

#### **10. Diseminasi dan Implementasi**

Diseminasi dan Implementasi akan disampaikan di pembahasan produk berupa media monopoli menggunakan model *problem based learning* pembelajaran IPA kelas III.

## PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran monopoli untuk IPA menggunakan model *Problem Based Learning*. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran di SDN Kampung Melayu III, dimana metode dan media yang digunakan kurang variatif dan siswa kurang bersemangat dalam belajar. Dalam pengembangan produk ini, peneliti mengikuti tahapan Borg and Gall, yang meliputi tahap awal yaitu wawancara dengan guru kelas III. Hasil wawancara menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Setelah mengetahui masalah yang terjadi, peneliti kemudian merancang produk dengan membuat perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap selanjutnya adalah uji coba produk melalui beberapa tahap, yaitu tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi praktikalitas pendidik, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Uji coba dilakukan untuk memperoleh saran dan masukan dari ahli terkait kelemahan dan kelebihan produk yang dikembangkan.

Pada tahap validasi ahli materi, produk memperoleh penilaian yang “sangat baik” dengan skor 4,9 tanpa ada revisi. Sedangkan pada tahap validasi ahli media, produk memperoleh penilaian yang “sangat baik” dengan skor 4,7 sedikit revisi pada penulisan, gambar, dan warna tulisan. Pada tahap validasi praktikalitas pendidik, produk memperoleh penilaian yang “sangat baik” dengan skor 4,8 tanpa ada revisi. Setelah validasi, dilakukan perbaikan desain produk berdasarkan masukan para ahli sebelumnya.

Dalam tahap uji coba lapangan, peneliti melakukan tiga tahap uji coba, yaitu pada uji lapangan awal dengan melibatkan 4 orang siswa pada Angket memperoleh rerata skor 3,5 dengan tabel klasifikasi (**Setuju/Baik**) dan *Pretest* menunjukkan rerata nilai 55 sedangkan *Posttest* menunjukkan rerata nilai 65 (Dibawah KKM) dengan selisih 10. Pada tahap ini peneliti merevisi produk sebuah buku panduan monopoli agar tulisan dan warna terlihat jelas. Sedangkan pada tahap uji lapangan utama dengan melibatkan 8 orang siswa pada Angket memperoleh skor 4,3 dengan tabel klasifikasi (**Sangat Setuju/Sangat Baik**) dan hasil *Pretest* menunjukkan rerata nilai 76 sedangkan *Posttest* menunjukkan rerata 85 (Diatas KKM) dengan selisih 9. Pada tahap ini peneliti tidak merevisi dikarenakan sudah sangat baik respon dari siswa pada sebuah media monopoli. Dan pada tahap uji lapangan operasional dengan melibatkan 25 siswa kelas III A di SDN Kampung Melayu III pada

Angket memperoleh 4,6 dengan tabel klasifikasi (**Sangat Setuju/Sangat Baik**) dan hasil *Pretest* menunjukkan rerata nilai 83,2 sedangkan *Posttest* menunjukkan rerata nilai 88,8 dengan selisih 5,6. Pada tahap ini peneliti tidak merevisi karena siswa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan permainan. Tetapi peneliti menyempurnakan produk yang dilakukan dan dapat dikatakan media monopoli energi sudah layak, baik digunakan untuk pembelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar.

Model *Problem Based learning* juga digunakan ke dalam proses kegiatan belajar di kelas dan sudah tercantum pada RPP. Model *Problem Based learning* memberikan pengaruh yang baik terhadap siswa, sehingga guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara kritis berbantuan alat media monopoli. Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media, ahli praktikalitas pendidik, dan siswa kelas III SDN Kampung Melayu III sebagai pengguna produk serta uji coba lapangan bahwa media monopoli materi energi yang dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III di SDN Kampung Melayu III. Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengikuti tahapan Borg and Gall yang meliputi pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan bentuk produk awal, uji coba lapangan, revisi hasil uji coba lapangan, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir, diseminasi, dan implementasi. Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan, sedangkan penilaian dari siswa melalui angket dan tes *Pretest* dan *Posttest* juga menunjukkan hasil yang positif.

Kevalidan pengembangan media pembelajaran monopoli didapatkan dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dengan memperoleh rincian yaitu : Ahli materi memberikan nilai dengan skor 4,7, Sedangkan Ahli Media memberikan nilai dengan skor 4,9. Dan Ahli Praktikalitas Pendidik memberikan nilai dengan skor 4,8. Penilaian produk oleh siswa melalui angket juga dilakukan terhadap kelompok kecil dengan

tahap uji coba lapangan awal memperoleh skor 3,5 dan uji coba lapangan utama yaitu skor 4,3. Pengujian juga dilakukan terhadap kelompok besar memperoleh skor 4,6. Pengujian juga dilakukan dengan menggunakan tes *Pretest* dan *Posttest* terhadap kelompok kecil pada pada tahap uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata nilai *Pretest* yaitu 55 dan nilai *Posttest* yaitu 65 (Dibawah KKM) dengan selisih 10. Pada tahap Uji Coba lapangan utama dan nilai rata-rata *Pretest* yaitu 76 dan nilai *Posttest* yaitu 85 (Diatas KKM) dengan selisih 9. Dan Pengujian Kelompok Besar menggunakan tes *Pretest* dan *Posttest* memperoleh rata-rata nilai *Pretest* 83,2 dan Nilai rata-rata *Posttest* 88,8 dengan selisih 5,6 sehingga mengalami kenaikan.

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, siswa dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara kritis berbantuan media monopoli. Model pembelajaran ini cocok untuk materi pelajaran IPA karena terkait dengan masalah nyata, meningkatkan keterampilan proses pemecahan masalah, dan mempelajari peran orang dewasa melalui pengalamannya dalam situasi yang nyata. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan model pembelajaran ini dalam pembelajaran IPA untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan efektif bagi siswa. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media monopoli menggunakan model *Problem Based Learning* merupakan alternatif yang layak dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III di SDN Kampung Melayu III.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends. (1997). *Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstuktivitis*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Arif Susanto, Raharjo, M. S. P. (2012). Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *BioEdu*, 1(1), 228–233. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.18864>
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Berlin, I. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Borg, W. R. and M. D. G. (1989). . *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. Longman.
- Dara, S. D., Oktrifianty, E., & Magdalena, I. (2021). Efektivitas E-Learning sebagai Media Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SDN Karang Tengah 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 460–471. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i3.1453>
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 29.

- Fatih. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–88.
- Ferry, R. &. (2021). *Pembelajaran IPA SD*. FKIP UMT Press Tangerang.
- Nash, R.J., & Murray, M. C. (2010). *Helping College Students Find Purpose : The Campus Guide to Meaning-Making*. Jossey Bass.
- Risnanto, R. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar* (1st ed.). PT. Pustaka Eliager.
- Sayekti. (2019a). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256>
- Sayekti, I. C. (2019b). Analisis Hakikat Ipa Pada Buku Siswa Kelas Iv Sub Tema I Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 129–144. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9256>
- Seels B, R. C. R. (1994). *Instructional technology: the definition and domains of the field*. AECT Washington DC.
- Sofyan, H., & Komariah, K. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v6i3.11275>
- Sri Suciati, Ika Septiana, M. F. A. U. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Suendarti, M. & Liberna, H. (2021). Analisis pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. *JNPM: Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2), 14. <https://doi.org/https://doi.org/10.24014/sjme.v4i1.5057>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (S. Yustiyani (ed.); ketiga). ALFABETA.
- Sukmadinata. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk, and L. A. (2012). *Strategi Belajar-Mengajar*. PT. Ombak.
- Ulfaeni. (2017a). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 138. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>