

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Septa Indah Permata Sari

NIM : 06131382126078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Septa Indah Permata Sari

NIM : 06131382126078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Septa Indah Permata Sari

NIM: 06131382126078

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Septa Indah Permata Sari

NIM: 06131382126073

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :

Pembimbing,




Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

NIP. 199404242022032018

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Septa Indah Permata Sari

NIM: 06131382126078

Telah Diujikan dan lulus pada :

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

2. Anggota : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Palembang, 08 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septa Indah Permata Sari
NIM : 06131382126078
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2025
Yang Membuat Pernyataan



Septa Indah Permata Sari
NIM 06131382126078

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya menyadari bahwa tidak akan dapat terselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya serta saudara dan saudari saya, Ibu Lasmi Hartati dan Ayah Subranudin yang tidak pernah lupa untuk memberikan dukungan serta doa terbaiknya disetiap langkah yang sudah saya ambil. Mama & Papa terimakasih sudah selalu kebersamaian saya, semua ini saya lakukan dan saya usahakan untuk Papa & Mama.
2. Saudara dan Saudari saya, Ayuk Meitha Ria Susanti dan Kakak Dechan Gusta Dwijaya yang selalu mendukung penuh serta memberikan masukan dan nasehat untuk saya.
3. Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, motivasi agar selalu kuat dan berproses. Terimakasih banyak karena Ibu telah memberikan banyak pembelajaran serta memberikan banyak kemudahan dalam perjalanan skripsi yang sudah saya buat.
4. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku koordinator program studi PGSD FKIP Universitas Sriwijaya, yang telah memberikan arahan, bimbingan serta kemudahan administrasi selama penyusunan dan penelitian skripsi ini
5. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya
6. Kepala Sekolah, Guru, dan Tata Usaha SD Negeri 222 Palembang yang telah memberikan bimbingan dan kesempatan untuk melakukan penelitian skripsi.
7. Afifah Lisaiha Rodiyah dan Rahma Rizkika selaku teman seperjuangan selama perkuliahan, terimakasih sudah banyak menolong saya dan banyak memberikan pembelajaran yang berharga. Terimakasih selalu menjadi seseorang yang selalu

ada dikala saya sedih ataupun senang.

8. Teman – teman seperjuangan perkuliahan dari semester 1 hingga akhir, Pengabdian Arisan. Putri, Nabil, Sinta, Rahma, Afifah, Rizki, Tyara, Audry, Vivi, Prita dan Ganis. Terimakasih sudah mendukung saya dan memberikan banyak sekali pengalaman yang berharga selama diperantauan.
9. Teman – teman saya sedari SMP, The Avengers. Yaitu M. Hardian Oktariza, Faizah Qonita Zhafirah, Ulfa Maharani, Putri Jessica Jovani, Salsabila Nurul Zahida dan Chairunnisa Salsabila yang selalu mendukung saya selama penulisan skripsi ini.
10. Teman - teman jarak jauh saya sedari awal perkuliahan, CPC. Kak Koni, Kak Chi, Mimo, Ale, Rina dan Abang Arsa yang kerap kali menemani saya untuk menulis skripsi dan memberikan dukungan penuh selama penulisan.
11. Karina dan Nada yang selalu memberikan dukungan serta semangat untuk saya selama penulisan skripsi dan selalu kebersamai saya.
12. Idol KPOP yaitu NCT DREAM terutama Na Jaemin dan Lee Jenso serta karakter game Love and Deep Space yaitu Sylus, Caleb dan Rafayel yang selalu menginspirasi saya dengan kerja keras, bakat dan dedikasi mereka. Terimakasih telah memberikan serta menghadirkan kebahagiaan dan semangat melalui musik dan karya yang kalian berikan.
13. Peserta didik kelas V.C SDN 222 Palembang, yang bersedia mengikuti pembelajaran monopoli pada materi ekosistem sehingga dapat terkumpulnya data skripsi ini
14. PGSD Angkatan 2021 Kelas Palembang dan Indralaya.
15. Almamater Universitas Sriwijaya.

MOTTO

فَسَا إِلَّا وَسْعَهَا لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ ذَ

La yukallifullahu nafsan illa wusaha

Artinya : “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

“Tidak akan melaju dengan kecepatan penuh. Sebaliknya, hanya akan berjalan perlahan, menikmati setiap langkah dari perjalanan. Dengan kecepatan sendiri, mengikuti ritme sendiri.”

- Mark Lee.

PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bentuk arahan dan masukan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Program Pendidikan, Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan mudahan dalam pengurusan administrasi.

Akhir kata, semoga skripsi ini bisa bermanfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni.

Palembang, Maret 2025
Penulis



Septa Indah Permata Sari
NIM 06131382126078

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
PERNYATAAN	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 Pengertian Monopoli	9
2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem	11
2.4 Karakteristik Kelas V SD	12
2.5 Penelitian Relevan	15
2.6 Kerangka Berfikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20

3.2	Subjek Penelitian	21
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
3.4	Prosedur Penelitian	22
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6	Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Hasil.....	37
4.2	Pembahasan	73
BAB V PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi... ..	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	29
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Soal Evaluasi.....	30
Tabel 3.7 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert	32
Tabel 3.8 Kriteria Validasi	33
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Skala Guttman	33
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan	34
Tabel 3.11 Kriteria Keefektifitasan	35
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran... ..	39
Tabel 4.2 Pertanyaan dan Jawaban Wawancara... ..	40
Tabel 4.3 Story Board dan Layout	46
Tabel 4.4 Tahap Pengembangan	50
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	52
Tabel 4.6 Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.7 Revisi Ahli Media	54
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.9 Hasil Persentasi Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.10 Revisi Ahli Materi.....	56

Tabel 4.11 Validasi Praktisi 1 ...	57
Tabel 4.12 Hasil Skor Validasi Praktisi 1 ...	57
Tabel 4.13 Hasil Validasi Praktisi 2 ...	58
Tabel 4.14 Presentasi Hasil Validasi Praktisi 2 ...	58
Tabel 4.15 Rekapitulasi Praktisi ...	59
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Validasi Praktisi ...	60
Tabel 4.17 Produk Akhir ...	61
Tabel 4.18 Skor Hasil Uji One to One ...	63
Tabel 4.19 Persentase Hasil Uji Coba <i>One to One</i> ...	64
Tabel 4.20 Skor Hasil Coba <i>Small Group</i> ...	66
Tabel 4.21 Hasil Persentase Uji Coba <i>Small Group</i> ...	66
Tabel 4.22 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik ...	67
Tabel 4.23 Pedoman Kriteria Ketuntasan ...	61
Tabel 4.24 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik ...	70
Tabel 4.25 Hasil Perhitungan N-Gain ...	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Befikir... ..	16
Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE... ..	21
Gambar 3.2 Modifikasi Prosedur Pengembangan ADDIE... ..	25
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Wali Kelas	40
Gambar 4.2 Alur Media Pembelajaran.....	46
Gambar 4.3 Uji One to One	63
Gambar 4.4 Uji Coba Small Group	65
Gambar 4.5 Uji Coba Small Group	65
Gambar 4.6 Pengisian Angket Respon Uji Coba Small Group	66
Gambar 4.7 Pelaksanaan Kegiatan Pretest... ..	69
Gambar 4.7 Pelaksanaan Kegiatan Posttest.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usulan Judul.....	85
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	86
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP.....	88
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol.....	89
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	90
Lampiran 6 Surat Telah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	91
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	92
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 10 Surat Keterangan Valiadi Ahli Materi.....	99
Lampiran 11 Lembar Validasi Praktisi 1.....	100
Lampiran 12 Lembar Validasi Praktisi 2.....	103
Lampiran 13 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba One to One.....	106
Lampiran 14 Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Small Group.....	107
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan.....	108
Lampiran 16 Hasil Pretest.....	110
Lampiran 17 Hasil Posttest.....	112
Lampiran 18 Modul Ajar.....	113
Lampiran 19 Lembar Pengecekan Similarity.....	125
Lampiran 20 Lembar Bebas Plagiat.....	126
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....	127
Lampiran 22 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	125
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	126
Lampiran 24 Lembar Izin Penjilidan.....	127

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SEKOLAH DASAR

Septa Indah Permata Sari (06131382126078)

06131382126078@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar yang berhubungan dengan analisis kebutuhan, kevalidan, kepraktisan, dan efektifannya. Penelitian pengembangan digunakan sebagai jenis dalam penelitian ini. Model ADDIE yang digunakan terdiri dari lima tahapan yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, validasi ahli, angket, dan tes. Hasil validasi ahli media mencapai 96% dengan katagori valid. Validasi ahli materi ada pada persentase 95% dengan kaatgori valid. Adapun validasi dari kedua praktisi mendapatkan 97% dengan kaatgori valid. Angket respon peserta didik pada uji coba perseorangan mencapai 100%, kemudian uji kelompok kecil mencapai 93% dengan katagori sangat praktis. Skor N-gain yang didapatkan pada uji coba lapangan mencapai 0,87 dengan katagori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi ekosistem ini valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajar, Monopoli, Materi Ekosistem

**DEVELOPMENT OF MONOPOLY LEARNING MEDIA
ON ECOSYSTEM MATERIAL FOR FIFTH-GRADE
ELEMENTARY SCHOOL**

Septa Indah Permata Sari (06131382126078)

06131382126078@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd.

dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACK

This research aims to produce a learning media product in the form of a Monopoly game on the ecosystem material for fifth-grade elementary school students, which relates to the analysis of needs, validity, practicality, and effectiveness. Development research is used as the research type in this study. The ADDIE model, which consists of five stages—Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation—is applied. The data collection techniques in this research include observation, interviews, expert validation, questionnaires, and tests. The media expert validation reached 96%, categorized as valid. The material expert validation was 95%, also categorized as valid. Additionally, the validation from both practitioners reached 97%, categorized as valid. The student response questionnaire in the individual trial reached 100%, while the small group trial reached 93%, categorized as very practical. The N-gain score obtained in the field trial reached 0.87, categorized as high. Therefore, it can be concluded that the Monopoly learning media on the ecosystem material is valid, very practical, and effective for use in learning activities.

Keywords: *Learning Media, Monopoly, Ecosystem Material*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan secara umum berarti menciptakan situasi belajar dan usaha untuk mendukung si agar belajar dengan baik (Pertiwi dkk., 2019), Salah satu cara agar peserta didik memperoleh pembelajaran dengan baik yaitu dengan adanya media pembelajaran. Media berfungsi untuk memberikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami, pada hal ini merupakan peserta didik yang menerima materi yang telah dijelaskan oleh guru (Asmariansi, 2016). Media merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan pesan pembelajaran, dengan tujuan untuk merangsang minat dan pemahaman peserta didik. perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Susilana & Riyana, 2009).

Penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung dalam menyampaikan pesan-pesan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam proses pembelajaran. Adanya alat bantu ini diharapkan guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran (Priatmoko dan Saptorini dalam Irawan, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif, serta meningkatkan kreativitas, motivasi, dan minat belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang kegiatan belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis kepada peserta didik (Norhaliza, 2023).

Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran, yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan

efektivitas pembelajaran, kreativitas, motivasi, dan minat belajar peserta didik, serta merangsang keinginan baru dan memberikan pengaruh psikologis positif.

Media pembelajaran dapat mengatasi beberapa masalah peserta didik yang salah satunya ialah peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang tidak efektif dan tidak menyenangkan. Sehingga hal ini dapat mengakibatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Seperti yang diketahui bahwa, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dimana belajar sambil bermain. Penelitian yang dilakukan oleh Muhsinah (2019) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar," hasil wawancara dengan guru dan angket gaya belajar peserta didik di kelas V menunjukkan bahwa guru menghadapi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran. Kendala ini disebabkan oleh keterbatasan media yang tersedia di sekolah, beberapa di antaranya dalam kondisi rusak, serta kurangnya pengembangan media oleh guru karena faktor biaya. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang tidak efektif dan kurang menarik. Melalui angket gaya belajar, terungkap bahwa 66% peserta didik lebih menyukai gaya belajar kinestetik, yang melibatkan gerakan fisik, sentuhan, dan pengalaman langsung. Selain itu, 63,7% peserta didik menyukai gaya belajar visual, dan 50,9% menyukai gaya belajar audio.

Berdasarkan permasalahan di atas, langkah yang dapat dilakukan sebagai seorang guru ialah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan ialah media monopoli, monopoli adalah permainan yang dapat dimainkan oleh dua hingga lima orang peserta didik. Media pembelajaran monopoli memiliki enam keunggulan: (1) permainan monopoli menyenangkan dan menghibur, (2) mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, (3) memberikan umpan balik secara langsung, (4) memungkinkan penerapan konsep dan peran dalam konteks nyata di masyarakat, (5) menarik bagi peserta didik, dan (6) mudah untuk dibuat dan diulang (Sadiman dalam

Sartikaningrum, 2013).

Melalui keunggulan yang sudah dijelaskan diatas permainan monopoli dapat mengatasi masalah kebosanan dan ketidakefektifan pembelajaran peserta didik dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Sebagai permainan yang menyenangkan, peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Keterlibatan langsung dalam permainan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar, sehingga mengurangi rasa bosan. Umpan balik yang diberikan selama permainan memungkinkan peserta didik untuk lebih cepat memahami hasil dari keputusan mereka dan membantu memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, permainan menjadikan pembelajaran lebih relevan dan praktis.

Daya tarik kompetitif yang dimiliki peserta didik cenderung membuat mereka lebih antusias. Sifatnya yang mudah disiapkan memungkinkan guru menggunakannya secara berulang. Semua ini berkontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Monopoli yang dibuat ini tentu akan berbeda dari monopoli yang lain, sesuai dengan judul yang telah dibuat permainan monopoli ini dirancang khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran ekosistem. Desain monopoli juga disesuaikan dengan materi dengan gambar – gambar makhluk hidup dan yang lain, modifikasi aturan permainan yang dimana untuk pembelian tanah di monopoli biasanya menggunakan uang lembar kertas diganti dengan peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dari guru. Tentu bagi kelompok yang dapat memenangkan permainan, akan mendapatkan hadiah dari guru yang dimana hal ini akan mendorong peserta didik lebih semangat untuk aktif dalam permainan monopoli.

Belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Risma (2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema 5 Ekosistem Sub Tema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup Dalam

Ekosistem Kelas V-B SDN 007 Nunukan. Sedangkan menurut Anggraheni (2018) dengan judul Pengembangan Media Permainan Monopoli Merah – Putih Pada Pembelajaran Tematik Integrasif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018, belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar” .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana Hasil Analisis Kebutuhan Pada Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.2 Bagaimana Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.3 Bagaimana Hasil Uji Validitas dan Uji Kepraktisan Pada Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.4 Bagaimana Hasil Uji Efektivitas Pada Media Pembelajaran Monopoli Pada Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui Hasil Analisis Kebutuhan Pada Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.2 Untuk mengetahui Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.3 Untuk mengetahui Hasil Uji Validitas dan Uji Kepraktisan Pada Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Ekosistem Kelas V

Sekolah Dasar

- 1.3.4 Untuk mengetahui Hasil Uji Efektivitas Pada Media Pembelajaran Monopoli Pada Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti dalam memahami proses belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik lebih semangat dan giat pada saat mengikuti pembelajaran dikelas.

1.4.2 Bagi Guru

Memberikan inspirasi bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran monopoli yang inovatif dan kreatif, guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar melalui pendekatan belajar sambil bermain.

1.4.3 Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini mampu membuat peserta didik lebih semangat dan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar karena menggunakan media pembelajaran monopoli.

1.4.4 Bagi Sekolah

Sebagai saran untuk pengembangan media pembelajaran monopoli di sekolah, agar proses dan hasil belajar peserta didik dapat menjadi lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmariyani, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam, 5(1).
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya memahami karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 1439-1444).
- Fitrah, M. (2018). *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hanjani, T. J., & Firduansyah, D. (2022). Pengembangan Media Monopoli pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. *Silampari Sains and Education*, 1(1), 58-70.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hidayatulloh, I. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123-127.
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5054-5062.
- Ishak, A. P., Afifah, R. N., & Kamelia, S. Q. (2021). Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(87), 137-145.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan media belajar monopoli untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10-15.
- Lubis, H. Z., Syahputri, D., Adelia, N. D., & Maherza, W. (2019, October). Tingkatkan kesadaran siswa melalui budaya menabung sejak dini di desa sidourip kecamatan beringin kabupaten deli serdang. In *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* (Vol. 1, No. 1, pp. 194-199).
- Lutfin, N., Arsyad, S. N., Nurwidyayanti, N., Swandi, A., & Rahmadhanningsih, S. (2024). Penerapan Artificial Intelligence (AI) Berbasis Edapp Dan Website Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Media Pembelajaran Di UPT SMPN 2 Maros. *Community*

Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(5), 9111-9118.

- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39-50.
- Muhsin Efendi, S. A. P., Basri, H., & IP, S. (2022). *Kewenangan Daerah dalam Rangka Peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Bener Meriah*. Penerbit Qiara Media.
- Muhsinah, M. (2019). HUBUNGAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DAN KEPERIBADIAN SANGUINIS TERHADAP GAYA BELAJAR KINESTETIK PADA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 24 BANJARMASIN. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 2(2).
- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23-32.
- MUSLIM, S. R. (2021). *PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI KARAKTER PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA BERWAWASAN LINGKUNGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI KELAS V SD (tesis)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Nilamsari, N. (2014). *Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif*. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177-181.
- Padmono, Y. (2022). Pengaruh Sikap Profesional Guru, Pemahaman Perkembangan Anak, dan Berpikir Kreatif Terhadap Kemampuan Guru Menyusun Assessment Keterampilan Proses. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(071), 306-328.
- Pertiwi, I. P., Fedinandus, F., & Limantara, A. D. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Penerima Program Keluarga Harapan (PKH) Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *CAHAYAtech*, 8(2), 182-195.
- Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100.
- Rezeki, S., Dahlia, A., & Amelia, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi wordwall untuk peserta didik fase E. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3136-3146.
- Rizal, M. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-58.

- Sakti, B. P. (2020). Peningkatan hasil belajar pada tema karakteristik geografis indonesia di kelas v sekolah dasar menggunakan model mind mapping. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 218-229.
- Sukmadinata, L. A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 89-97.
- Suryolelono, R., Haris, R. A., & Aryani, A. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Audiovisual terhadap Pengetahuan tentang Bullying pada anak kelas V di SDN 3 Karangasem (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Surakarta).
- Susanti, A. I. (2021). Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penerbit NEM.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian, Bandung.
- Umam, N. (2022). Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 68-78.
- Utami, D. (2019). Media Pembelajaran Sebagai Alat untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan*, 5(4), 312-321
- Winarti, N., Maula, L. H., Amalia, A. R., & Pratiwi, N. L. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552-563.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik siswa kelas rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846-1851.