

PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMAHAMI MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DENGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME MONOPOLI

Alfina Damayanti¹, Abdul Aziz Hunaifi², Ilmawati Fahmi Imron³

^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: alfinadamayanti30450@gmail.com¹, hunaifi@unpkediri.ac.id²,
ilmawati@unpkediri.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda belum menggunakan media pembelajaran dan didominasi pada peran guru. Sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi dan siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Maka dengan adanya permasalahan tersebut peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dimana model ini memiliki 5 tahapan yang terdiri dari (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket melalui teknik analisis data (validitas, kepraktisan, dan keefektifan). Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Kevalidan dilihat dari validasi ahli materi memperoleh presentase nilai sebesar 100%. Sedangkan kevalidan media pembelajaran *Interaktif Berbasis Game Monopoli* dilihat dari hasil validasi ahli media yang mendapat nilai presentase sebesar 84%. Dengan demikian Media *Interaktif Berbasis Game Monopoli* dapat dikatakan sangat valid. (2) Kepraktisan dilihat dari hasil angket respon siswa dan angket respon guru. dari angket respon guru terhadap Media *Interaktif Berbasis Game Monopoli* mendapatkan presentase nilai sebesar 90%. Sedangkan dari angket respon siswa mendapat presentase sebesar 91%. Dengan demikian Media *Interaktif Berbasis Game Monopoli* dikatakan sangat praktis. (3) Keefektifan dilihat dari hasil nilai *post-test* siswa uji coba terbatas memperoleh rata-rata 85. Sedangkan hasil nilai *post-test* uji coba luas memperoleh rata-rata 90. Dengan demikian Media *Interaktif Berbasis Game Monopoli* pada materi perubahan wujud benda dapat dikatakan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif Berbasis Game Monopoli, IPA SD.

Abstract: This research is based on the results of observations and experiences of researchers, that science learning on the material of changes in the form of objects has not used learning media and is dominated by the role of teachers. So that students have difficulty understanding the material and students are less active during the learning process. So with these problems, researchers developed a learning media. The purpose of this study is to test the validity, practicality, and effectiveness of learning media. The development model used is the ADDIE model. Where this model has 5 stages consisting of (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, and (5) *Evaluation*. The data collection technique used by researchers is a questionnaire through data analysis techniques (validity, practicality, and effectiveness). The

*results of this development research are as follows. (1) Validity seen from the validation of material experts obtained a percentage value of 100%. Meanwhile, the validity of the Interactive Learning Media Based on Monopoly Games is seen from the results of the media expert validation which got a percentage value of 84%. Thus, the Interactive Media Based on Monopoly Games can be said to be very valid. (2) Practicality is seen from the results of the student response questionnaire and the teacher response questionnaire. From the teacher response questionnaire to the Interactive Media Based on Monopoly Games, it got a percentage value of 90%. While from the student response questionnaire it got a percentage of 91%. Thus, the Interactive Media Based on Monopoly Games is said to be very practical. (3) Effectiveness is seen from the results of the post-test scores of students in the limited trial, getting an average of 85. While the results of the post-test scores of the extensive trial, getting an average of 90. Thus, the Interactive Media Based on Monopoly Games on the material of changes in the form of objects can be said to be effective. **Keywords:** Learning Media, Interactive Based on Monopoly Games, Elementary School Science.*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha mendasar yang direncanakan untuk menciptakan suasana juga proses belajar supaya siswa dapat secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, wawasan luas, dan keahlian yang dilakukan untuk orang di sekitarnya berdasarkan undang-undang. Menurut Monawati dan Yamin (2016:12) “Pendidikan merupakan suatu proses di mana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri dari pihak peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan”. Slameto (dalam Werimon dkk, 2017:33) menyatakan bahwa belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Vendiagrys (2015:35) menyatakan bahwa “pendidikan merupakan salah satu komponen utama untuk membangun suatu bangsa”.

Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menghafal, mengingat, dan mengumpulkan data secara mandiri adalah tujuan utama proses pembelajaran di dalam kelas. Kemampuan ini dihubungkan dengan pembelajaran di kelas. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) biasanya dikaitkan dengan metode sistematis untuk mempelajari alam, sehingga IPA bukan hanya kumpulan fakta, rancangan, dan prinsip tetapi juga penemuan. Pelajaran IPA bisa menambah kemampuan peserta didik agar berpikir kritis dan bersikap baik terhadap alam. Ini adalah salah satu mapel yang sangat penting untuk siswa.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara pendidik dengan peserta didik supaya mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil atau tidaknya dari tujuan pembelajaran tersebut ditentukan oleh pendidik, sebab pendidik sangat berperan aktif dalam memberikan semangat serta menumbuhkan keinginan siswa untuk semangat dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus bisa membimbing peserta didik untuk lebih baik dalam sikap, fisik dan juga psikisnya dalam mengikuti proses pembelajaran (Hiskia, 2023).

Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu yang dapat dipergunakan dalam proses belajar dikelas dan memperjelas penyampaian atau informasi yang disampaikan sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Surayya, 2012). Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan alat yang bisa mendukung proses belajar mengajar dan memberi kemudahan pemahaman peserta didik pada pembelajaran. Pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran dapat melakukan tiga fungsi utama, yaitu mendorong minat dan tindakan, memberikan informasi, dan memberi pedoman. Supaya memenuhi fungsi motivasi, teknik drama dan hiburan juga dapat digunakan untuk melakukannya (Arsyad, 2013).

Jika tidak ada media pembelajaran, siswa tidak akan memiliki minat dan semangat untuk belajar. Mereka juga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan. Pembelajaran tidak akan berhasil. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan untuk meningkatkan keterampilan ilmiah siswa, menumbuhkan rasa keingin tahuan dan minat mereka pada fenomena alam serta lingkungan sekitar mereka, dan menambah kefahaman mereka tentang konsep IPA dan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajarannya.

Materi tentang perubahan wujud benda yang diajarkan di kelas empat sekolah dasar sangat penting untuk pemahaman kita tentang fenomena yang terjadi di lingkungan kita sehari-hari. Siswa dapat mengenali proses perubahan bentuk benda seperti mencair, membeku, dan menguap dengan materi ini. Materi ini juga memiliki banyak aplikasi praktis, seperti proses memasak yang memerlukan pemanasan atau pendinginan. Setelah mencapai tujuan pembelajaran materi perubahan wujud benda, siswa dimotivasi untuk melakukan eksperimen sederhana. Ini akan meningkatkan rasa ingin tahu mereka dan keterampilan berpikir ilmiah mereka. Ini adalah dasar untuk mempelajari konsep sains dan mengajarkan hubungan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran dapat mengikut sertakan peserta didik secara langsung pada saat proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk tetap aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli tentang materi perubahan wujud benda adalah salah satu yang efektif. Media ini tidak hanya mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga dapat menarik minat mereka untuk belajar karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media berbasis game monopoli, menurut Rusmiaty et al. (2020), dapat membantu meningkatkan integritas siswa, meningkatkan partisipasi siswa, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif. Media ini memberi siswa kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang memenuhi kebutuhan dan karakter siswa sekolah dasar.

Pikiran logis mulai berkembang pada usia tujuh hingga sebelas tahun, menurut Jean Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2009: 207). Dalam usia ini, anak-anak tidak terlalu bergantung pada pengetahuan yang diperoleh dari panca indra mereka dan lebih memahami dunia sekitar mereka. Fase ini menunjukkan minat yang cukup besar untuk memahami lingkungannya. Dalam kaitannya dengan pendidikan IPA, siswa kelas IV di Sekolah Dasar wajib diberikan wawasan luas dan kesempatan untuk mengembangkan cara berpikir dan bersikap terhadap alam.

METODE PENELITIAN

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D). Untuk penelitian ini, mereka memakai model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Peneliti menggunakan model ini karena memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk media pembelajaran baru dan mengembangkan yang sudah ada. Ini dapat memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

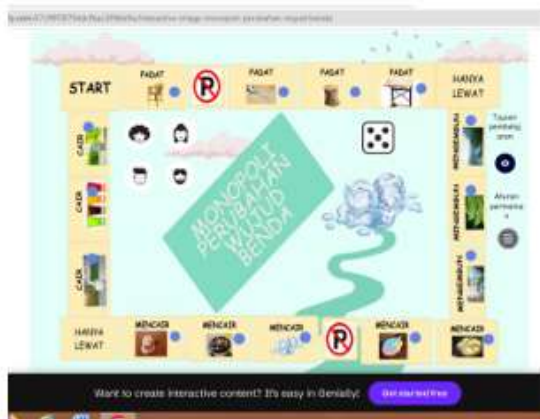
Untuk uji coba luas, peneliti memilih siswa kelas IV dari SDN Katerban 2 Kabupaten Nganjuk, dengan total 30 siswa. 23 siswa terlibat dalam uji coba luas, dan 7 siswa dari uji coba terbatas. Dalam uji coba ini, subjeknya adalah ahli media dan ahli materi, dan subjeknya adalah guru di kelas, dan subjeknya adalah kepraktisan produk media interaktif berbasis game monopoli. Peserta uji coba, yang terdiri dari 30 siswa dari kelas IV SDN Katerban 2, adalah subjeknya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Produk Hasil Pengembangan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa masih kurang memahami materi pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda; siswa masih kurang menggunakan media pembelajaran di kelas empat; dan guru masih menggunakan pendekatan ceramah untuk mengajar materi. karena pelajaran yang diberikan guru terkesan membuat siswa bosan dan mengantuk. Hasil penilaian ulangan harian tetap tidak memuaskan. Siswa menjadi bosan saat belajar karena kurangnya media pembelajaran. Oleh karena itu, dapat menghasilkan analisis apa yang diperlukan untuk penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan mendukung pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan hasil interpretasi dari SD Negeri 2 Katerban, dapat disimpulkan bahwa ada masalah dengan pembelajaran materi perubahan wujud benda siswa di kelas IV. Guru masih menggunakan metode ceramah dan membiarkan siswa bergantung pada buku guru dan LKS sebagai sumber belajar. Selain itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi perubahan wujud benda, yang membuat siswa sulit memahami materi dan sulit memahami materi. Media pembelajaran interaktif berbasis monopoli dikembangkan dari masalah tersebut. Media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli dikembangkan berdasarkan hasil analisis. Media interaktif berbasis game monopoli ini yaitu media pembelajaran multimedia yang dapat digunakan pada laptop. Desain media interaktif berbasis game monopoli ini memiliki gambar dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa dan memiliki soal dan jawaban yang benar. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.



Gambar Tampilan papan game monopoli

Data Hasil Uji Coba**Pengujian Model Terbatas**

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase 100% dan ahli media mendapatkan presentase 84%. Dari hasil yang diperoleh tersebut maka materi dan media pembelajaran dikatakan layak untuk digunakan. Dan hasil dari validitas dari ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil presentase 92%.

Uji Coba Terbatas

Berdasarkan presentase 91% dari angket respons siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria menurut (Akbar, 2015), yang menyatakan bahwa kategori 81% hingga 100% sangat praktis digunakan tanpa revisi. Hasil presentase 90% dari angket respons guru menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli.

Berdasarkan presentase 91% dari angket jawaban siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil ini sesuai dengan kriteria menurut (Akbar, 2015), yang menyatakan bahwa kategori 81% hingga 100% sangat praktis digunakan tanpa revisi. Berdasarkan presentase 90% dari angket jawaban guru, hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli

Pengujian Model Luas

Berdasarkan hasil uji coba luas, presentase 98% dari siswa dan 90% dari guru menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli memenuhi kriteria menurut (Akbar, 2015) bahwa presentase 81% hingga 100% menunjukkan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perubahan. Media interaktif berbasis game monopoli dianggap efektif apabila hasil sesudah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis game monopoli dianggap sangat efektif, dengan presentase 81% hingga 100% (Akbar, 2015).

Analisis Data

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari ahli materi, kevalidan dalam hal CP, TP, dan ATP sangat baik; tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang diberikan; media interaktif

berbasis game monopoli membantu siswa mengingat bagaimana benda berubah bentuknya; media dapat mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa; dan isi yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Namun, berdasarkan data kevalidan yang dikumpulkan oleh ahli media, beberapa aspek penilaian media pembelajaran adalah sebagai berikut: media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru, dapat membuat materi lebih mudah dipahami, pemilihan warna yang tepat, kesesuaian gambar dengan media, ketepatan memilih background, dan media juga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli juga dapat membantu siswa menjadi lebih aktif saat belajar. Selain itu, media ini sesuai dengan sifat siswa kelas IV yang senang bermain sambil belajar.

Berdasarkan data kepraktisan, media interaktif berbasis game monopoli sangat praktis karena dapat membantu guru uni. Angket siswa pada uji coba terbatas, yang diikuti oleh 7 siswa, memperoleh presentase 91%, angket guru pada uji coba terbatas, yang diikuti oleh 23 siswa, memperoleh presentase 90%. Menurut temuan validasi ahli media, presentase 84 persen dianggap sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. Menurut kriteria menurut (Akbar, 2015) presentase 81 persen hingga 100 persen dinyatakan sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. Setelah evaluasi ahli materi dan ahli media, hasil yang diperoleh kemudian dibagi dua dan dikalikan 100 persen. Dengan demikian, presentase rata-rata adalah 92 persen dan media interaktif berbasis monopoli dianggap sangat valid.

Siswa diberi soal evaluasi setelah menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui seberapa efektif mereka memahaminya. Setelah ujian, sepuluh soal pilihan ganda dan lima soal esai diberikan. Dalam uji coba terbatas yang diikuti oleh 7 siswa, ketuntasan belajar klasik memperoleh presentase 85%, dan dalam uji coba luas yang diikuti oleh 23 siswa, presentase 100%. Hasil menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli sangat efektif dalam materi perubahan wujud benda di mata pelajaran IPA.

Revisi Produk

Hasil validasi ahli materi dan ahli media yang dilakukan oleh validator menghasilkan rekomendasi dan komentar bahwa materi pembelajaran sudah layak digunakan setelah melakukan revisi pada bagian tujuan pembelajaran. Tujuan awal KKO adalah agar siswa mengetahui bentuk benda, tetapi setelah revisi KKO, siswa dapat menyebutkan bentuk benda. Saran dan komentar

dari ahli materi adalah bahwa materi pembelajaran dikembangkan dengan baik sehingga siswa dapat mengidentifikasi bentuk benda setelah mereka melakukan revisi KKO. Media interaktif berbasis game monopoli menjadi lebih baik dan menarik karena saran tersebut. Hasil peningkatan media interaktif berbasis game ditunjukkan di sini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media interaktif berbasis game monopoli dengan materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV SD Negeri 2 Katerban dinyatakan valid. Media interaktif berbasis game monopoli dapat dianggap sangat valid. Hasil validasi materi oleh Ibu Dr. Mmun Nurmilawati, M.Pd. dan validasi media oleh Ibu Linda Dwiyaniti, M.Pd. menunjukkan bahwa materi mendapatkan skor presentase sebesar 100%, dan ahli media mendapatkan skor presentase sebesar 84%.
2. Media interaktif berbasis game monopoli ditunjukkan secara praktis kepada siswa kelas IV SD Negeri 2 Katerban tentang materi perubahan wujud benda. Angket respons siswa dan guru setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli menunjukkan efektivitas pengembangannya. Media interaktif berbasis game monopoli sangat praktis karena hasil angket respons guru sebesar 90% dan 91% pada uji coba terbatas dan luas.
3. Hasil penilaian setelah tes siswa kelas IV SD Negeri 2 Katerban pada materi perubahan wujud benda menunjukkan bahwa media interaktif berbasis game monopoli efektif. Media interaktif berbasis game monopoli ditunjukkan sangat efektif. Nilai rata-rata siswa pada uji coba terbatas adalah 85, dan nilai rata-rata siswa pada uji coba luas adalah 90.

DAFTAR PUSTAKA

Hiskia Ndraha. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education* 06 (01), 5328-5339.

- Komang Dina Aryanthi¹, Ign. I Wayan Suwatra², I Made Suarjana³ . (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa. Volume 17 (1) Pp. 33-43.
- Monawati dan Yamin, M. 2016. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Lesson Study pada Penjumlahan Pecahan di Kelas IV SDN Lamsayeun”. Jurnal Pesona Dasar. Volume 3. Nomor 4.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. Ittihad: Jurnal Pendidikan, 1(2), 185-195.
- Sartika, Yopi. 2013. Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: Familia
- Vendiagrys, L. Dkk. 2015. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Soal Setipe TIMSS berdasarkan Gaya Kognitif Siswa pada Pembelajaran Model Problem Based Learning”. Journal Of Mathematics Education Research. Volume 4. Nomor 1.
- Werimon, S. dkk. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran STAD Dipadu Media Pembelajaran Komik Materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap Hasil Belajar Siswa”. Jurnal Eksakta Pendidikan. Volume 1. Nomor 2.