PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHAN BENTUK ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI TALES 3 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD

OLEH :

INTAN KHARISMA WATI

NPM: 2114060210

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi oleh :

INTAN KHARISMA WATI

NPM 2114060210

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MATERI SUMBER ENERGI DAN BENTUK PERUBAHAN ENERGI SISWA KELAS IV SD NEGERI TALES 3 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 11 Juli 2025

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Dra. ENDANG SRI MUJIWATI, M.Pd	**Dr. ANDRI PITOYO ,M.Pd**
NIDN. 0725076201	NIDN 0012036701

Skripsi oleh :

INTAN KHARISMA WATI

NPM 2114060210

Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI MATERI SUMBER ENERGI DAN BENTUK PERUBAHAN ENERGI SISWA KELAS IV SD NEGERI TALES 3 KECAMATAN NGADILUWIH KABUPATEN KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dra.Endang Sri Mujiwati , M.Pd.
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
3. Penguji 2 : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Intan Kharisma Wati

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, tgl lahir : Kediri, 22 Juli 2002

NPM : 21.1.40.60.210

Fak/ Jur/ Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan orang lain , kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam nasakh ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,11 Juli 2025

Yang menyatakan

Intan Kharisma Wati

NPM 21.1.40.60.210

MOTTO

“ Jangan takut nak, Papa selalu ada disisi Intan “

-Papa-

“ Sesulit apapun perkuliahanmu, pulanglah sebagai sarjana”

-Almarhumah Mamah-

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Papa Sugiono sebagai papa terbaik, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk penulis, beliau memang tidak pernah merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana serta senantiasa mendo'akan dengan sepenuh hati. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, terimakasih papa sudah menjadi support system terbaik.
2. Almarhumah Mama Kantun Erna Wati, dengan cinta, doa, dan pengorbananmu,telah menuntunku hingga sejauh ini.Walau ragamu telah tiada,nasihat dan kasih sayangmu tetap hidup dalam setiap langkahku. Terima kasih, Ma, atas segalanya.semoga Allah selalu menempatkan Mama di tempat terindah di sisi-Nya.
3. Adik Krisya Amelia Sugiono yang sekarang akan duduk di bangku kelas 2 Sekolah Menegah Pertama, terimakasih sudah memberikan semangat dan dukungan pada penulis.
4. Seluruh orang – orang baik yang saya temui dalam penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini ; yang telah memberikan bantuan energi , pemikiran dan waktu mereka untuk mendengarkan cerita saya.

ABSTRAK

Intan Kharisma Wati Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Sumber Energi dan Perubahan Bnetuk Energi Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata kunci: Pengembangan,Media Permainan Monopoli,Materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk Energi.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi kegiatan pembelajaran hasil observasi di kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi sumber energi dan perubahan bentuk energi kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh penggunaan *power point* interaktif siswa hanya melihat tampilan slide tanpa banyak kesempatan untuk berpatisipasi. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar.

Permasalahan penelitian (1) Bagaimanakah kevalidanm media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri? (2) Bagaimanakah keefektifan permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri ? (3) Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Tales 3. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi media, validasi materi, validasi perangkat pembelajaran, validasi soal evaluasi, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menyatakan bahwa,(1) media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi karena memperoleh hasil validasi dengan persentase sebesar 98%,validasi materi sebesar 85%, validasi perangkat pembelajaran sebesar 81%, dan validasi soal evaluasi sebesar 82 % skor rata-rata sebesar 86,5% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan, (2) media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk siswa kelas IV SDN Tales 3 dinyatakan sangat efektif diperoleh ketuntasan klasikal mencapai 100% dengan rata-rata nilai sebesar 96%. Sementara itu, pada uji coba luas menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 95,83% dan rata-rata nilai sebesar 94,37%. Sedangkan untuk uji praktis dinyatakan sangat praktis dengan persentase 92% pada uji coba terbatas dan 88% pada uji coba luas,(3) media permainan monopoli dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil respon guru 92% uji terbatas dan respon siswa memperoleh persentase 94% pada uji coba terbatas dan 95% pada uji coba luas.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permaian Monopoli Materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk Energi untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univesitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I;
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd selaku dosen pembimbing II;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku validator Media Permainan Monopoli;
7. Kharisma Eka Putri,S.Pd.M.Pd selaku validator Materi;
8. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri ;dan
10. pihak – pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu,yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi pembaca.

Kediri, 11 Juli 2025

Intan Kharisma Wati

NPM 2114060210

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
MOTTO ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN TEORI **9**
A. Kerangka Teori 9
1. Hakikat Media Pembelajaran 9
2. Hakikat Media Permainan Monopoli 11
3. Capaian Pembelajaran IPAS di kelas IV 15
4. Hakikat Sumber energi dan Perubahan Bentuk Energi 16
5. Penerapan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Materi Sumber Energi Dan Bentuk Perubahan Energi 21
B. Penelitian Terdahulu 22
C. Kerangka Berpikir 24
BAB III METODE PENELITIAN **27**
A. Model Pengembangan 27
B. Prosedur Pengembangan 28
C. Lokasi dan Subyek Penelitian 41
1. Lokasi Penelitian 41
2. Subjek Penelitian 42
D. Validasi Produk 42
E. Uji Coba Produk 42
1. Desain Uji Coba 42
2. Subjek Uji Coba 44
F. Instrumen Pengumpulan Data 44
1. Pengembangan Instrumen 44
2. Validasi Instrumen 46
G. Teknik Analisis Data 52
1. Tahap – Tahap Analisis Data 52
2. Norma Pengujian 56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **57**

A. Hasil Studi Pendahuluan 57
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan 57
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan 57
3. Desain Awal (Draft) Media 58
B. Hasil Validasi Media 62
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi 62
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi 69
3. Desain Akhir Media 69
C. Hasil Pengujian Terbatas 72
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas 72
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas 73
D. Hasil Pengujian Luas 74
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas 74
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas 76
E. Hasil Kepraktisan Media 76
1. Hasil Respon Guru 76
2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas 77
3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas 79
F. Pembahasan Hasil Penelitian 80
1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan 80
2. Spesifikasi Media Permainan Monopoli materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk energi 82
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan Monopoli Materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk Energi 82
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Permainan Monopoli materi Sumber energi dan Perubahan Bentuk Energi 83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 84
A. Simpulan 84
B. Implikasi 85
C. Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN- LAMPIRAN 90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran IPAS Kelas IV 15
Tabel 3. 1 Media Permainan Monopoli 34
Tabel 3. 2 Angket Validasi Media Permainan Monopoli 46
Tabel 3. 3 Angket Validasi Materi Pembelajaran 47
Tabel 3. 4 Angket Validasi Modul IPAS 48
Tabel 3. 5 Angket Validasi Soal Evaluasi 49
Tabel 3. 6 Kisi - kisi Soal Evaluasi 49
Tabel 3. 7 Angket Validasi Respon Guru 50
Tabel 3. 8 Angket Validasi Respon Siswa 51
Tabel 3. 9 Tabel Skala Likert 52
Tabel 3. 10 Tabel Kriteria Validasi 53
Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan 54
Tabel 3. 12 Skor Penilaian Kepraktisan 55
Tabel 3. 13 Kategori Penilaian Tingkat Kepraktisan 56
Tabel 4. 1 Angket Validasi Media Permainan Monopoli 63
Tabel 4. 2 Angket Validasi Materi Pembelajaran 65
Tabel 4. 3 Angket Validasi Modul 66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Soal Evaluasi 68
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi 69
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Terbatas 73
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Luas 74
Tabel 4. 8 Hasil Respon Guru Uji Terbatas 76
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Respon Siswa Uji Terbatas 78
Tabel 4. 10 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas 79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Pengembangan..... 26
Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE..... 27
Gambar 3. 2 Desain Awal Media..... 30
Gambar 3. 3 Desain Bagian Isi Media..... 30
Gambar 3. 4 Kartu Bebas Pekerjaan Rumah..... 31
Gambar 3. 5 Kartu Tanya Guru..... 31
Gambar 3. 6 Desain luar warna dalam kartu soal..... 31
Gambar 3. 7 Desain dalam kartu soal..... 32
Gambar 3. 8 Pion Permainan..... 32
Gambar 3. 9 Dadu Permainan Media..... 33
Gambar 3. 10 Peraturan Permainan..... 33
Gambar 3. 11 Lembar Skor..... 34
Gambar 4. 1 Desain Awal Media..... 58
Gambar 4. 2 Desain Awal Bagian Isi Media..... 59
Gambar 4. 3 Kartu Pekerjaan Rumah..... 59
Gambar 4. 4 Kartu Tanya Guru..... 59
Gambar 4. 5 Desain Luar Warna dalam Kartu soal..... 60
Gambar 4. 6 Desain dalam Kartu Soal..... 60
Gambar 4. 7 Pion Permainan..... 60
Gambar 4. 8 Dadu Permainan Media..... 61
Gambar 4. 9 Peraturan Permainan..... 61
Gambar 4. 10 Lembar Skor..... 62
Gambar 4. 11 Desain Akhir Media Permainan Monopoli..... 70
Gambar 4. 12 Kartu Bebas Pekerjaan Rumah..... 70
Gambar 4. 13 Kartu Tanya Guru..... 71
Gambar 4. 14 Kartu Permainan Monopoli..... 71
Gambar 4. 15 Pion Permainan..... 71
Gambar 4. 16 Dadu Permainan..... 72
Gambar 4. 17 Lembar Skor..... 72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil uji plagiasi 91
Lampiran 2. lembar Pengajuan Judul 92
Lampiran 3. Modul Ajar.....94
Lampiran 4. lembar Kerja Siswa.....102
Lampiran 5. Pengembangan Instrumen Penelitian 106
Lampiran 6. Soal Evaluasi..... 111
Lampiran 7. Berita Acara Bimbingan Skripsi 114
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Media 118
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Modul..... 123
Lampiran 10.Lembar Hasil Validasi Materi..... 129
Lampiran 11.Lembar Hasil Validasi Soal Evaluasi 132
Lampiran 12. Lembar Respon Guru 138
Lampiran 13.Lembar Uji Coba Terbatas.....141
Lampiran 14. Lembar Uji Coba Luas 144
Lampiran 15. Hasil Respon Siswa.....149
Lampiran 16. Surat Izin Penelitian 159
Lampiran 17. Surat Pemanfaatan Produk 160
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian 161
Lampiran 19. Surat Bebas Plagiasi 162
Lampiran 20. Lampiran Dokumentasi 163
Lampiran 21 Berita Acara Ujian Skripsi.....167
Lampiran 22 Lembar Revisi Ujian Skripsi.....168
Lampiran 23 Undangan Ujian Skripsi.....169

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Menurut Suhelayanti (2023:40),"IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya". Dapat diketahui bahwa cakupan yang terdapat pada IPAS meliputi alam semesta, baik yang dapat diamati maupun yang tidak diamati oleh indera. Pembelajaran IPAS memiliki tujuan untuk mengenal dan memahami alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi, serta untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan dengan solusi yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran IPAS ditekankan pada keterampilan proses agar siswa menemukan solusi sesuai fakta, membangun konsep , dan sikap ilmiah siswa itu sendiri.

Sesuai dengan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia 2022 tujuan pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar sesuai dengan profil pelajar pancasila, yaitu (1) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia, (2) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak, (3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi,merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata,(4) mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu, dan (5) memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar menekankan pada pengembangan keterampilan proses, pemahaman konsep, dan pembentukan sikap ilmiah siswa melalui pendekatan yang kontekstual dan konkret. Salah satu materi penting yang diajarkan di kelas IV adalah sumber energi dan perubahan bentuk energi, yang memiliki sifat materi yang kontekstual, konkret, dan sekaligus memuat konsep abstrak. Materi ini bersifat kontekstual karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti penggunaan listrik, bunyi, cahaya, dan gerak di sekitar mereka. Materi ini juga bersifat konkret karena dapat diamati melalui peristiwa nyata, misalnya saat menyalakan lampu (energi listrik menjadi cahaya) atau memukul drum (energi gerak menjadi bunyi). Namun demikian, materi ini juga memuat konsep abstrak tentang perubahan bentuk energi yang memerlukan pemahaman proses sebab-akibat yang tidak selalu tampak langsung.

Perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas IV SD berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek dan kejadian yang nyata dan dapat mereka amati secara langsung. Pada tahap ini, siswa masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan melalui ceramah atau teks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menarik agar siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, manipulasi objek nyata, dan aktivitas yang melibatkan indera mereka.Dengan demikian, sifat materi IPAS yang kontekstual dan konkret, dipadukan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret, menjadi dasar penting dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa memahami materi yang mengandung konsep abstrak melalui cara yang lebih nyata, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan perkembangan mereka.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mencakup beberapa materi. Sesuai dengan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022, materi yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar meliputi, bentuk dan fungsi bagian tubuh pada hewan dan tumbuhan, siklus hidup makhluk hidup serta

upaya pelestariannya: macam -macam gaya (gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya, gravitasi,dan gaya gesek), hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar, sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir): sifat – sifat bunyi dengan kaitannya dengan indera pendengaran, sifat – sifat cahaya dan kaitannya dengan indera penglihatan, dan upaya keseimbangan dan kelestarian sumber daya alam.

Salah satu materi yang ada pada mata pelajaran IPAS tersebut terdapat pada capaian pembelajaran 3.2 Peserta didik mampu mengidentifikasi sumber energi dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari -hari contoh (energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).Adapun indikator pencapaian tujuan pembelajaran tersebut antara lain:3.2.1peserta didik menjelaskan pengertian sumber energi; 3.2.2 peserta didik menjelaskan macam – macam bentuk energi; 3.2.3 peserta didik menjelaskan pengertian perubahan energi; 3.2.4 peserta didik dapat mendeskripsikan macam – macam perubahan bentuk energi; 3.2.5 peserta didik dapat mendeskripsikan proses perubahan bentuk energy; dan 3.2.6 peserta didik dapat memberikan contoh bentuk energi dan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari. Dengan indikator tersebut, diharapkan siswa dapat mengidentifikasi sumber energi dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari -hari contoh (energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri pada pelaksanaan pembelajaran IPAS yang dilakukan sudah menggunakan media pembelajaran *power point*. Namun, media yang digunakan tersebut kurang efektif karena gambar yang ditampilkan berukuran kecil dan kurang jelas, sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Permasalahan selanjutnya adalah materi IPAS yang bersifat kontekstual dan konkret menjadi sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik materi. Selain itu, variasi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Sehingga dari semua kelemahan itu dapat

mempengaruhi siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurang memiliki semangat dalam belajar materi sumber energi dan perubahan bentuk energi, motivasi pembelajaran menurun efeknya penguasaan materi sumber energi dan perubahan bentuk energi juga rendah.Akibatnya, siswa kesulitan dalam mencapai kemampuan mengidentifikasi sumber energi dan perubahan bentuk energi. Hal ini dibuktikan dari nilai legger guru dengan jumlah siswa 30, siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75 sebanyak 15 siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru tanpa media pembelajaran pada materi sumber energi dan perubahan bentuk energi belum efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, solusi yang ditawarkan berupa pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan Monopoli. Pemilihan media permainan Monopoli ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, permainan Monopoli dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa, karena di dalam permainan disediakan kartu tantangan yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi sumber energi dan perubahan bentuk energi. Pertanyaan tersebut dirancang agar siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menganalisis, menghubungkan konsep, dan memberikan solusi atas permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kedua, permainan Monopoli bersifat kontekstual dan interaktif, sehingga sesuai dengan karakteristik materi IPAS yang bersifat konkret dan erat kaitannya dengan pengalaman langsung siswa. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat mempelajari materi secara menyenangkan, sehingga diharapkan dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan motivasi belajar.

Ketiga, media permainan seperti Monopoli dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, karena permainan ini dimainkan secara berkelompok. Hal ini mendorong siswa untuk saling berdiskusi, bekerja sama, serta mengasah kemampuan komunikasi dan sosial mereka. Dengan demikian, permainan Monopoli tidak hanya membantu siswa memahami konsep perubahan bentuk energi, tetapi juga mengembangkan keterampilan seperti berpikir kritis,

kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, pengembangan media permainan Monopoli dianggap sebagai solusi inovatif dan relevan untuk membantu siswa kelas IV SDN Tales 3 dalam mempelajari materi sumber energi dan perubahan bentuk energi secara lebih efektif, menarik, dan bermakna.

Menurut Wulandari (2023:32),"Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain". Dalam media monopoli mengharuskan para pemain berkompetisi melalui suatu sistem permainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di petak pertanyaan yang tersedia pada papan permainan.

Berdasarkan pemamparan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian "Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Sumber Energi dan Perubahan Bentuk Energi Kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri". Dengan adanya pengembangan media permainan monopoli ini diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar tentang sumber energi dan perubahan bentuk energi dengan aktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dalam memperoleh materi yang sedang dipelajari secara mendalam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dikembangkan media permainan monopoli. Pemilihan media didasari oleh beberapa masalah sebagai berikut. Permasalahan pertama yaitu guru kelas IV SDN Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri sudah menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi sumber energi dan perubahan bentuk energi. Tetapi media yang digunakan kurang efektif karena gambar yang kecil dan tidak jelas, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak mampu menarik perhatian siswa seperti yang diharapkan. Akibatnya, minat belajar menurun, pemahaman materi sulit, dan hasil belajar rendah. Solusinya adalah mengembangkan media permainan monopoli dengan lebih baik, ukuran gambar sesuai, serta elemen menarik

seperti warna cerah dan animasi terkait materi sumber energi dan perubahan bentuk energi.

Permasalahan kedua yaitu materi pembelajaran IPAS yang bersifat kontekstual dan konkret menjadi sulit dipahami oleh siswa tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Materi yang disampaikan secara konvensional kurang membantu pemahaman sehingga,siswa mengalami kebingungan dan hasil belajar menurun.Solusinya menjadikan permainan sebagai Media Pembelajaran, dengan aturan yang menuntut pemahaman konsep sumber energi dan perubahan bentuk energi untuk menang.

Permasalahan ketiga yaitu media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. media pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa cepat bosan. Solusinya, menambahkan variasi mode dan level tantangan soal dalam permainan monopoli.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipilihlah media permainan monopoli untuk membantu proses pembelajaran pada materi sumber energi dan perubahan bentuk energi kelas IV. Menurut Wulandari (2023:32),” Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain”. Adapun kelebihan media permainan monopoli sumber energi dan perubahan bentuk energi yang akan dikembangkan sebagai berikut : (1) memiliki banyak komponen yang ada di papan permainan sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa; (2) media permainan monopoli adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) media permainan monopoli memberikan umpan balik langsung berupa pertanyaan yang ada disetiap petak kepada siswa terkait materi yang disampaikan; (4) media ini mudah dan praktis untuk dibawa kemana saja; dan (5) media pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki kualitas yang baik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi masalahnya sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3

Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

2. Mendeskripsikan keefektifan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubhan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.
3. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri?
2. Bagaimanakah keefektifan permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, dapat diketahui tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. validitas produk media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri;
2. efektivitas produk media permainan monopoli materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri; dan
3. respon guru dan siswa terhadap materi sumber energi dan perubahan bentuk energi siswa kelas IV SD Negeri Tales 3 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik di sekolah dasar terutama dalam pembelajaran IPAS.

2. Secara Praktis

   a) Bagi UN PGRI Kediri

      Hasil penelitian ini berguna untuk memberikan informasi tentang bagaimana permainan monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan wawasan bagi mahasiswa sebagai sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan dan dapat berguna untuk inventaris UN PGRI KEDIRI.

   b) Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pilihan dan bahan pertimbangan pihak sekolah dalam memilih media pembelajaran efektif dan interaktif. .

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran (Edisi Revisi, hlm. 4, 68–70). Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Azhar. (2022). Desain dan Pemanfaatan Media Pembelajaran (hlm. 25). Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Akbar. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Rineka cipta, Jakarta. PT Rineka Cipta.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Daryanto. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta : Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Dewi. (2021). Media pembelajaran monopoli berbasis karakter pada anak usia dini.Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, Vol. 1, No. 2, 2021, pp. 77-84.

Dewi, I. K. (2021). Karakteristik Media Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Irsalina dan Kusumawati, D. 2018. Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning pada Materi Asam Basa.3(3). Diakses 31 Desember 2018. Dari jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia.

Jaliunus. (2016). Evaluasi Hasil Belajar dan Kompetensi (hlm.7). Padang: Sukabina Press.

Kamajaya.(2007). Cerdas Belajar Fisika untuk Kelas XII Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Alam. Bandung : Grafindo Media Pratama.

Khoiru.(2020). Pengembangan media monopoli tentang sumber energi dan perubahan energi IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Skripsi. Universitas Negeri Malang.

Lestari. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4, 1349–1358.

Lestari, N. (2021). Karakteristik Media Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Laily, N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

Munasyaroh.(2019).*Pengembangan Instrumen Angket Respon Guru dan Siswa dalam Penelitian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dasar,10(1),45-43.

Nurmalia. (2022) .Pengembangan Media Permainan Monopoli Asean.Jurnal Mitra Pendidikan,9(1),32.

Pribadi, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : PT. Dian Rakyat. (Hal. 11, 12 13, 14, 28)

Pribadi, Benny A. (2017). Media & Teknologi Dalam Pembelajaran. 1st ed. Jakarta: KENCANA.

Pagarra, Hamzah, dkk. (2022). Media Pembelajaran. 1st ed. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Pitoyo, Andri. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif. Kediri: Dimar Entemedia.

Rayanto, H. R., dan Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik. Pasuruan: Lembaga Academik dan Research Institute.

Sihotang.(2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 60–67.

Sanaky, AH Hujair. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.

Setyorini, L. (2015). Validasi dan Evaluasi Produk Multimedia Pembelajaran. Jurnal Pendidikan, 6(1), 45–56.

Sadiman.(2014).Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta :Raja Grafindo Persada.

Sutrisno.(2016) .Energi dan Perubahannya.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono.(2019). Metode Penelitian &Pengembangan,Reasearch and Development (Alfabeta (ed.); Terbaru).

Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

Suhelayanti, dkk. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis

Suharto. (2008). Pengantar Energi dan Sumber Daya Energi.Jakarta.Universitas

Indonesia.

Suwanda. (2008). Model Pembelajaran Monopoli PAKEM. Yogyakarta: Perdana Publishing.

Sudono. (2000). Sumber belajar dan alat permainan (untuk pendidikan anak usia dini). Jakarta: Grasindo.

Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Taufiq. (2020). Seri Sains Tata Surya. Alpirin: Yogyakarta.

Trianto. (2018). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Jakarta: Kharisma Putra Grafika.

Triyono. (2015). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTS.Bandung: Grafindo Media Pratama

Ulfaen, S. (2017). Pengembangan media monergi (Monopoli energi) untuk menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa SD. Skripsi. Universitas Negeri Malang.

Wulandari. (2023). Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akutansi . Jakarta: Adab. Zainal, Aqib. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Yrama Widya

Yudi Hari (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2RD2. Kota Pasuruan Indonesia: Lembaga Accademic & Research Institute.

Zahro, S. (2022). Pemanfaatan Video Animasi untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran SKI di MI Miftahiyah Purwodadi Kediri. Al-Asas: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(4), 429–439