

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
PERUBAHAN WUJUD ZAT (MOLIPUZA) DENGAN METODE
PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE STAD PADA
MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

INNEKE ARSITA CRISTIANA PUTRI
NPM : 2114060278

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

INNEKE ARSITA CRISTIANA PUTRI

NPM. 2114060278

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PERUBAHAN
WUJUD ZAT (MOLIPUZA) DENGAN METODE PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD ZAT KELAS IV SD**

Telah disetujui untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian/Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 12 Juli 2025

Pembimbing I

Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi.
NIDN. 0714118403

Pembimbing II

Sutrisno Sanjari, M.Pd.
NIDN. 0713037304

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

INNEKE ARSITA CRISTIANA PUTRI

NPM. 2114060278

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PERUBAHAN
WUJUD ZAT (MOLIPUZA) DENGAN METODE PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD ZAT KELAS IV SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia
Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP

UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Inneke Arsita Cristiana Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 17 Mei 2003
NPM : 2114060278
Fakultas/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 17 Juli 2025
Yang Menyatakan



Inneke Arsita Cristiana Putri
NPM. 2114060278

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik orang yang senantiasa berusaha”
-B.J Habibie-

Persembahan:

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, karya ini kupersembahkan untuk:

1. Cinta pertama dalam hidupku, Bapak Sari Setiyo dan Ibu Suheni. Terimakasih atas segalakesih sayang dan pengorbanan yang diberikan. Beliau memang tidak sempat duduk dibangku perkuliahan, namun beliau mampu senantiasa memberikan yg terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar serjana.semoga kedua orang tua hebatku selalu di beri umur panjang kesehatan dan kebahagiaan
2. Keluarga besar yang telah memberi dukungan baik secara moril maupun material.
3. Ibu Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi., dan Bapak Sutrisno Sahari., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar dan teliti sampai penulis berhasil di titik ini.
4. Sahabatku tercinta Helma, Windi, dan Suci yang telah mendengarkan keluh kesah penulis selama 4 tahun ini.
5. Troye Sivan sudah menciptakan lagu Angel Baby yang telah menghadirkan ketenangan dan semangat tersendiri selama proses penyusunan skripsi ini. Lagu tersebut menjadi pengiring setia dan lagu yang sangat berarti bagi penulis.
6. *Last but not least* diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan hingga saat ini .

ABSTRAK

Inneke Arsita Cristiana Putri Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Perubahan Wujud Zat (MOLIPUZA) Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata Kunci: media pembelajaran, monopoli, perubahan wujud zat.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan penyebaran angket *Need Assesment*, berdasarkan dari hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebar di SDN Burengan 1 khususnya pada kelas 4. Siswa di kelas 4 mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ipa di karenakan kurangnya kreativitas guru pada saat mengajar. Akibatnya siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPA mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Rumusan Permasalahan meliputi (1) Bagaimana kevalidan media pemelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* tipe STAD pada materi perubahan wujud siswa kelas 4 SD? (2) Bagaimana kepraktisan media pemelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* tipe STAD pada materi perubahan wujud zat siswa kelas 4 SD? (3) Bagaimana keefektifan media pemelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* tipe STAD pada materi perubahan wujud zat siswa kelas 4 SD? Tujuan penelitian ini (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* tipe STAD pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SD (2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* tipe STAD pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SD (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* tipe STAD pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Media MOLIPUZA dinyatakan sebagai media yang valid. Kevalidan media dapat dilihat dari hasil validasi media mendapatkan nilai sebesar 87,5%. Sedangkan validasi materi memperoleh nilai 92,5%. Dengan demikian media MOLIPUZA dapat dikatakan sangat valid. (2) Media MOLIPUZA dinyatakan praktis. Kepraktisan media dapat dilihat dari angket respon guru mendapatkan respon sebesar 95%, sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh respon sebesar 95,7%. Dengan demikian media MOLIPUZA dapat dikatakan sangat praktis. (3). Keefektifan pengembangan media MOLIPUZA dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal siswa pada uji luas memperoleh skor presentase 90% dinyatakan sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MOLIPUZA dapat diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmay dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran (MOLIPUZA) Dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Pada Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. oleh karena itu, pada kesemoatan ini saya ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Zaenal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP
3. Bagus Amirul M, M.Pd selaku KAPRODI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Novi Nitya Santi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I
5. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II
6. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SDN Burengan I Kota Kediri

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya terbuka terhada segala kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan di masa mendatang. Semoga ini dapat memerikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Kediri,



INNEKE ARSITA C.P
NPM.2114060278

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	7
B. Landasan Teori.....	8
1. Pembelajaran	8
2. Media pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Jenis Jenis Media Pembelajaran	10
c. Fungsi dan Manfaat media pembelajaran.....	11
3. Permainan Monopoli	12
a. Permainan	12
b. Monopoli	12
4. Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD.....	14
a. Pengertian Model Pembelajaran kooperatif tipe STAD.....	14
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD	15

5. Mata Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat	18
C. Implementasi Monopoli	20
1. Alat dan bahan media pembelajaran MOLIPUZA	21
2. Peraturan Permainan Media Pembelajaran Monopoli	21
D. Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	24
A. Model/ Pendekatan Pengembangan	24
B. Prosedur pengembangan	25
1. Tahap <i>Analyze</i> atau Analisis.....	25
2. Tahap <i>Design</i> / Desain	27
3. Tahap <i>Development</i> / Pengembangan	29
4. Tahap <i>Implementation</i> / Pengimplementasian.....	29
5. Tahap <i>Evaluation</i> / Evaluasi	30
C. Desain Pengembangan	30
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	40
1. Analisis Data Kevalidan	41
2. Analisis Data Kepraktisan Media.....	41
3. Analisis Data Keefektifan	42
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk.....	43
1. Metode.....	43
2. Uji Coba	44
3. Validasi Produk	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	46
1. Analisis.....	46
2. Desain	48
3. Pengembangan.....	50
4. Implementasi	54
5. Evaluasi	54

B. Data Uji Coba.....	55
1. Data Uji Coba Terbatas	55
2. Data Uji Coba Luas	57
C. Analisis Data	57
1. Kevalidan.....	57
2. Kepraktisan.....	61
3. Keefektifan	68
D. Revisi Produk.....	71
1. Saran Ahli Materi	71
2. Saran Ahli Media.....	71
3. Saran Guru.....	72
E. Kajian Produk Akhir	73
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman wawancara guru	34
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Media	35
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Materi.....	36
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru.....	37
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa	38
Tabel 3. 6 Kriteria Skor Validitas Media	41
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Kepraksisan	42
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Keefektifan	43
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Dengan Guru.....	47
Tabel 4.2 Desain Akhir Media Pembelajaran MOLIPUZA	49
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media Pembelajaran	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Terbatas	56
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	58
Tabel 4.7. Hasil Validasi Media Pembelajaran MOLIPUZA	59
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru	62
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa	65
Tabel 4.10 Ketuntasan Belajar Siswa Pada Uji Coba Luas	69
Tabel 4.11 Hasil Revisi dari Ahli Media	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Monopoli	13
Gambar 2. 2 Monopoli Perubahan Wujud Zat (MOLIPUZA).....	22
Gambar 2. 3 Alur Kerangka Berfikir	23
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian R&D Model ADDIE.....	25
Gambar 3. 2 Desain Media MOLIPUZA.....	27
Gambar 3. 3 Desain Depan Kartu Belajar.....	28
Gambar 3. 4 Desain Depan Kartu Ajaib	28
Gambar 3. 5 Desain Depan Kartu Petak	28
Gambar 3. 6 Desain Kartu Penghargaan.....	29
Gambar 3. 7 Draft Media Pembelajaran Molipuza	31
Gambar 4. 1 Komentar dan Saran dari Guru.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	80
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 3 Surat Pemanfaatan Produk.....	83
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian	84
Lampiran 5 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	85
Lampiran 6 Lembar Wawancara Guru.....	87
Lampiran 7 Need Assesment Guru	89
Lampiran 8 Need Assesment Siswa.....	93
Lampiran 9 Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 10 Hasil Validasi Media	124
Lampiran 11 Hasil Validasi Materi.....	128
Lampiran 12 Angket Respon Guru	132
Lampiran 13 Angket Respon Siswa	136
<i>Lampiran 14 Hasil Pre Test dan Post Test</i>	<i>141</i>
Lampiran 15 Dokumentasi	163
Lampiran 16 Hasil Plagiasi	165
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu rencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang bermutu agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi individu yang baik, kreatif, dan cerdas menurut masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan menjadikan manusia kompeten, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Chairiyah, 2017). Sesuai Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, proses pendidikan pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, seru, menarik, menantang, dan memotivasi, sehingga peserta didik aktif, kreatif, dan mandiri. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mengubah nilai-nilai seperti agama, budaya, ilmu pengetahuan, dan akhlak mulia.

Pendidikan merupakan suatu komponen penting untuk mencapai sebuah tujuan, seperti halnya sebagai proses pembentukan moral dan tingkah laku siswa yang sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Menurut (Mutia et al., 2022) Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai guru harus bisa merancang suatu proses pembelajaran yang menarik, sebagai contohnya mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar pada siswa Sekolah Dasar. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar dapat membuat siswa lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses dimana pada dasarnya terdapat suatu kegiatan interaksi antara siswa dan guru yang menimbulkan komunikasi timbal balik dan berlangsung pada suasana edukatif sehingga dapat mencapai tujuan belajar. Menurut (Yusni & Marlina Bakri, 2022) Belajar

merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak dapat membaca menjadi dapat membaca.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan objek mati di alam semesta serta hubungan di antara keduanya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Pujiastuti, 2023). Pendekatan ini dimaksudkan untuk memberikan peserta didik pemahaman yang kuat tentang fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka, baik yang berkaitan dengan aspek alamiah maupun sosial. Dengan mengintegrasikan IPA dan IPS dalam satu rumpun pembelajaran, siswa dapat melihat suatu peristiwa secara keseluruhan. Ini memungkinkan mereka untuk memahami konsep ilmiah secara terpisah dan juga memahami bagaimana hubungannya dengan kehidupan sosial.

Media pembelajaran merupakan suatu instrument yang menentukan keberhasilan suatu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Diputra, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran dapat membawa keberhasilan bagi guru dan siswa (Utami, 2017). Pada pembelajaran IPAS perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru serta menjadikan siswa lebih mudah dalam menggali konsep, fakta, dan fenomena yang terjadi. Proses pembelajaran sebagai bentuk komunikasi tidak akan berjalan secara optimal tanpa di dukung oleh media pembelajaran (Munifah et al., 2020).

Metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota kelompok saling membantu dalam menyelesaikan tugas belajar. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 07 Mei 2024 di kelas 4 SDN Burengan 1, ditemukan adanya kendala dalam proses pembelajaran Guru cenderung hanya menjelaskan materi di depan kelas tanpa berkeliling untuk memantau siswa, sehingga banyak siswa kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung. Selain itu, metode yang digunakan masih didominasi oleh ceramah tanpa didukung media konkret. Metode ceramah tersebut digunakan secara konsisten dalam 5 kali pertemuan yang diamati. Selain itu bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku LKS yang menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Perubahan Wujud Zat "MOLIPUZA" Dengan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD Pada materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD”. Media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi perubahan wujud zat pada siswa kelas IV SD. Media pembelajaran monopoli ini dirancang dengan menggunakan permainan monopoli yang sudah familiar bagi siswa, sehingga dapat membantu siswa belajar dengan lebih antusias dan termotivasi.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA materi Perubahan Wujud Zat adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Selama 5 hari observasi, guru secara konsisten menggunakan metode ceramah tradisional yang kurang menarik bagi siswa. Guru hanya menjelaskan materi secara verbal tanpa menggunakan media visual yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi abstrak dan sulit dipahami.

2. Pada proses pembelajaran belum mampu berbaur dengan siswa yang lain sehingga kurangnya interaksi yang terjalin di kelas. Guru kurang mampu menciptakan interaksi yang aktif antara dirinya dengan siswa, sehingga mereka tidak memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, atau bertukar ide dengan teman sekelasnya. Hal ini mengakibatkan kurangnya kerjasama dan komunikasi antar siswa, serta membuat mereka merasa bosan dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya minat belajar siswa. Kurangnya sumber belajar yang menarik dan variatif, seperti buku bacaan yang menarik dan multimedia interaktif, semakin memperparah situasi ini. Siswa tidak memiliki cukup pilihan untuk belajar dengan cara yang mereka sukai, sehingga mereka merasa frustrasi dan tidak tertantang untuk mengembangkan pengetahuannya.
4. Hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi perubahan wujud zat menunjukkan hasil yang relatif rendah. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai siswa yang berada di bawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.
5. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas 4 antara lain kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penggunaan media oleh guru juga belum dilakukan secara maksimal, sehingga belum mampu mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* Tipe STAD pada materi perubahan wujud siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* Tipe STAD pada materi perubahan wujud zat siswa kelas 4 SD?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* Tipe STAD pada materi perubahan wujud zat siswa kelas 4 SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* Tipe STAD pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SD
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* Tipe STAD pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SD
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran MOLIPUZA dengan metode *Cooperative Learning* Tipe STAD pada materi perubahan wujud zat kelas 4 SD

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi gurusebagai panduan bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media yang tepat, inovatif dan menarik sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perubahan wujud zat dengan menggunakan media pembelajaran monopoli dan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD.

3. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dan metode pembelajaran kooperatif dalam

meningkatkan pemahaman materi perubahan wujud zat pada siswa kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. P. L. A., & Prima Dewi PF, K. A. (2018). Dolanan Sebagai Media Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.900>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif DiSekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.31602/Muallimuna.V5i1.2356>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 208–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2116>
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hamalik, O. (2020). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Husein, S. U. & S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Israil, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kayangan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1807>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Mohamad Yudiyanto, Muhammad Jamil Arifillah, Peri Ramdani, & Masripah, I.

- (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Murabbi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020). Pengembangan Media Diorama tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 167–174. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26439>
- Mutia, F., Ndona, Y., & Setiawan, D. (2022). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(04), 80–88. <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/251%0Ahttp://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/251/252>
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Pujiastuti, W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekardoja Mengenai Perubahan Wujud Zat. *Jurnal Penelitian Guru*, 2, 56–65.
- Putri, V. Z., Rahmadea, S. A., Az-zahra, A. S., Kristiani, L., Fahzrial, L. H. I., & Ratnasari, Y. (2024). Analisis Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Zat Melalui Pratikum Pembuatan Es Krim Putar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 145–155. <https://doi.org/10.52005/belainдика.v6i2.225>
- Ramadhani, E., Musifaturrohman, M., Ratini, R., & Vahlia, I. (2023). Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Sma Negeri 3 Metro. *Swarnadwipa*, 7(1), 37–43. <https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2865>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 2829–3363.
- Siregar Torang. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua)*. Alfabeta

(Vol. 3, Issue 2).

Trianto. (2017). *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media.

Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.69866/dp.v12i2.34>

Yusni, & Marlina Bakri. (2022). Analisis Dampak Bullying terhadap Minat Belajar Siswa VII SMPN Satap Mataluntun Kabupaten Luwu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 400–405. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i3.329>