

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS GAME MONOPOLI MATERI PERUBAHAN WUJUD
BENDA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

ALFINA DAMAYANTI

NPM. 2114060121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

ALFINA DAMAYANTI

NPM. 2114060121

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME MONOPOLI MATERI PERUBAHA WUJUD BENDA PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

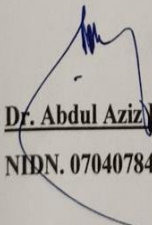
Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 17 Juli 2025

Pembimbing 1


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A
NIDN. 0704078402

Pembimbing 2


Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN. 0710128902

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

ALFINA DAMAYANTI

NPM 2114060121

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GAME MONOPOLI MATERI PERUBAHA WUJUD BENDA PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi pada

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 17 Juli 2025

Dan dinyatakan Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A.

2. Penguji I : Wahyudi, M.Sn.

3. Penguji II : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Alfina Damayanti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Nganjuk, 20 November 2001
NPM : 2114060121
Fakultas/Program Studi : FKIP/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 secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2025

Menyatakan



Alfina Damayanti

NPM. 2114060121

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Kesuksesan bukan milik mereka yang pintar, tapi milik mereka yang mau berusaha dan tidak mudah menyerah.”

“Dengan usaha, doa, dan restu orang tua semua hal yang tampak mustahil bisa menjadi kenyataan.”

“Orang lain tidak akan peduli seperti apa perjuanganmu, sekeras apa prosesmu, ujian apa yang sudah kamu hadapi. Mereka hanya peduli dengan pencapaian dan suksesmu saja. Jadi belajarlah untuk me-reward dirimu sendiri atas perjuangan yang telah kamu lewati sampai hari ini. Tetap berjuang ya!”

“Tidak ada lembar yang indah dalam penulisan skripsi ini. Lembar persembahan skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti terimakasih saya kepada kedua orangtua saya yang selalu mendukung saya, diri sendiri yang sudah berjuang, kedua orangtua, serta teman-teman yang selalu memberikan saya support untuk saya dapat menyelesaikan skripsi ini”

RINGKASAN

Alfina Damayanti: Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Game Monopoli* Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

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

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi 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 *interaktif* berbasis *game monopoli*. 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 teknis analisis data (validitas, kepraktisan, dan keefektifan). Subjek penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 2 Katerban Baron sebanyak 30 siswa. Pada tahap uji coba terbatas diikuti sebanyak 7 siswa, sedangkan pada tahap uji coba luas sebanyak 23 siswa.

Hasil dari penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis game monopoli pada materi perubahan wujud benda kelas IV sekolah dasar adalah sebagai berikut. 1) dinyatakan valid dengan memenuhi kriteria persentase nilai validasi materi 100% dan validasi media 84%; 2) dinyatakan praktis dengan memenuhi kriteria persentase angket respon guru sebesar 90% dan angket respon siswa sebesar 98%; 3) dinyatakan efektif dengan memenuhi kriteria persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 100%. Berdasarkan persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan pada materi perubahan wujud benda di kelas IV sekolah dasar.

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Monopoli Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi 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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Imawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi.
6. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku validator materi media Pembelajaran *Interaktif Berbasis Game Monopoli*.
7. Linda Dwiyanti, M.Pd. selaku validator media Pembelajaran *Interaktif Berbasis Game Monopoli*.
8. Bapak dan Ibu guru dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
9. Kepala Sekolah serta guru SD Negeri 2 Katerban yang telah memberi izin dan dorongan untuk peneliti.
10. Kedua orang tua yang telah memberikan doa, keyakinan, dan dukungan sebagai motivasi agar skripsi ini segera terselesaikan.
11. Ucapan terimakasih juga kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, tegur, sapa kritik dan saran dari berbagai pihak diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 17 Juli 2025

Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Alfina' followed by a stylized flourish.

Alfina Damayanti

NPM. 2114060121

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN:.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA:	8
A. Hakikat Pembelajaran	8
1. Pengertian Pembelajaran	8
2. Komponen Pembelajaran	9
3. Evaluasi Pembelajaran	14

B. Hakikat Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
3. Fungsi Media Pembelajaran	18
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	19
C. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Monopoli	
.....	22
1. Media Pembelajaran Interaktif	22
2. Game Monopoli.....	23
3. Ciri-ciri Game Monopoli.....	25
D. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Monopoli	26
E. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Berbasis Game Monopoli.....	27
F. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Monopoli.....	29
G. Materi IPA.....	30
H. Penelitian Terdahulu	34
I. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Model Pengembangan	38
B. Prosedur Pengembangan	39
1. Analisis.....	39
2. Design.....	40

3. Pengembangan.....	42
4. penerapan.....	43
5. evaluasi.....	43
C. Lokasi Penelitian	44
D. Waktu Penelitian	45
E. Uji Coba Model/Produk	45
F. Validasi Model/Produk	48
1. Angket Validasi Ahli Media	48
2. Angket Validasi Ahli Materi	48
G. Instrumen Pengumpulan Data	48
H. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	63
1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	63
2. Interpretasi Hasil Pengembangan	64
3. Design Awal Media	65
B. Data Hasil Uji Coba.....	66
1. Pengujian Model Terbatas.....	66
2. Pengujian Model Luas.....	76
C. Analisis Data dan Pembahasan.....	80
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	80
2. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan.....	82
3. Deskripsi Hasil Keefektifan	84

4. Interpretasi Hasil Uji Validasi	85
5. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan.....	86
D. Revisi Produk	88
1. Design Akhir Model	88
E. Kajian Produk Akhir	90
1. Spesifikasi Model.....	90
2. Prinsip-Prinsip Penggunaan, Keunggulan, dan Kelemahan Produk	91
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSATAKA	96
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 2.1 CP dan TP	30
Tabel 3.1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	49
Tabel 3.2 Pedoman Observasi.....	50
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	51
Tabel 3.4 Lembar Angket Validasi Media	53
Tabel 3.5 Lembar Angket Validasi Materi	54
Tabel 3.6 Lembar Angket Respon Guru	54
Tabel 3.7 Lembar Angket Respon Siswa	55
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan.....	58
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....	59
Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan	61
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi	66
Tabel 4.2 Validasi Media	68
Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	71
Tabel 4.4 Hasil Respon Guru	72
Tabel 4.5 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	74
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....	77
Tabel 4.7 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Coba Luas.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 2.1 Papan media Interaktif Berbasis Game Monopoli	27
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE	39
Gambar 3.2 Bagian Sampul Game	41
Gambar 3.3 Papan Game Monopoli.....	41
Gambar 3.4 Kartu Pertanyaan	41
Gambar 3.5 Papan Media	42
Gambar 4.1 Design Awal Tampilan Awal Media.....	65
Gambar 4.2 Tampilan Papan Monopoli	65
Gambar 4.3 Kartu Pertanyaan	65
Gambar 4.4 Design Akhir Tampilan Awal Media	88
Gambar 4.5 Tampilan Menu	88
Gambar 4.6 Tampilan Profil Pengembang.....	89
Gambar 4.7 Tampilan Keterangan Tombol	89
Gambar 4.8 Tampilan Tujua Pembelajaran	89
Gambar 4.9 Tampilan Aturan Permainan	89
Gambar 4.10 Tamplan Papan Monopoli	90
Gambar 4.11 Kartu pertanyaan	90

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengajuan Judul.....	104
2. Berita Acara Bimbingan.....	106
3. Surat Izin Penelitian.....	108
4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	109
5. Lembar Permohonan Validasi.....	110
6. Lembar Validasi Materi Pembelajaran.....	112
7. Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	115
8. Perangkat Pembelajaran.....	118
9. Angket Respon Guru.....	144
10. Angket Respon Siswa	147
11. Hasil Pottes Siswa	149
12. Hasil Wawancara	153
13. Surat Pemanfaatan Produk	155
14. Hasil Plagiasi.....	156
15. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	157
16. Hasil Observasi	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha dasar yang terpolakan untuk menciptakan suasana belajar serta sistem belajar supaya siswa dapat secara aktif menyebarkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang dilakukan dirinya untuk masyarakat sesuai undang-undang. Menurut (Rachmawati & Erwin, 2022) pendidikan adalah proses belajar mengajar antara pengajar dan yang diajar untuk mendapatkan suatu pengetahuan. Bisa diambil kesimpulan bahwa pendidikan ialah suatu proses pengajaran dan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi diri seseorang, baik secara pemikiran, emosional, sosial, maupun moral. Pendidikan juga melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari generasi ke generasi selanjutnya. Secara umum pendidikan juga membantu membentuk individu menjadi manusia yang lebih baik, berbudaya, serta dapat berpikir kritis dan bijak dalam menghadapi tantangan hidup.

Kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara terencana dengan berbagai cara yang objektif dan rasional sehingga semua potensi siswa bisa berkembang secara maksimal. Proses pembelajaran disebut juga suatu proses hubungan peserta didik dengan pendidik serta sumber pembelajaran pada suatu lingkungan belajar yang dibuat untuk menggapai tujuan pembelajaran secara sistematis dan tersruktur (Trianto, 2020). Kegiatan pembelajaran di dalam kelas mengarah pada kemampuan siswa supaya menghafal, mengingat, dan mengumpulkan informasi yang didapatkan sehari-hari dengan secara mandiri yang kemudian dihubungkan dengan proses pembelajaran pada saat di dalam kelas. Salah satu mata pelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan potensi peserta didik serta bersikap baik pada alam ialah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). IPA adalah salah satu mata pelajaran inti pada kurikulum pendidikan di Indonesia, tergolong pada jenjang sekolah dasar. Secara umum pembelajaran IPA tidak hanya kumpulan penguasaan pengetahuan saja seperti konsep atau prinsip. Pembelajaran IPA juga membuat peserta didik

mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga dapat menambah pengetahuan dan menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

Pembelajaran IPA sangat penting untuk siswa karena mata pelajaran IPA dapat membiasakan siswa supaya berpikir secara kritis dan objektif. IPA ialah cabang ilmu pengetahuan yang dibangun sesuai temuan, disusun dan diverifikasi pada aturan yang memiliki sifat melibatkan penalaran serta analisis data pada tanda-tanda alam (Hisbullah dan NurhayatiSelvi, 2018). Mata pelajaran IPA memiliki tujuan diantaranya yaitu pasti berhasil jika pengajar melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara memakai media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat atau rasa keingin tahu peserta didik pada waktu pembelajaran, sebagai proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan lebih berkesan bagi peserta didik (Ansori dkk, 2020). Pembelajaran IPA juga mengharapkan agar dapat menjadi pengetahuan baru untuk peserta didik supaya mempelajari diri sendiri juga alam di sekitarnya. Tujuan dari mapel IPA di sekolah dasar adalah supaya siswa lebih meningkatkan keterampilan ilmiah peserta didik, menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa kepada gejala alam dan lingkungan sekitar, selain itu agar dapat memahami materi IPA dan meningkatkan nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajarannya.

Penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Katerban berdasarkan hasil pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda diketahui bahwa pada saat kegiatan pembelajaran masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional, dan hanya berpusat pada guru. Pendidik belum seutuhnya melakukan kegiatan belajar secara aktif dan kreatif dan juga belum memakai media pembelajaran yang berinovasi agar siswa lebih semangat untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Katerban karakteristik peserta didik kelas IV yaitu suka belajar sambil bermain dan juga mempunyai rasa keingin tahuan yang tinggi. Sebagian besar guru hanya berpaku pada buku teks atau buku LKS menjadi sumber pembelajaran yang digunakan tanpa menciptakan media pembelajaran dan masih menggunakan metode ceramah. Hal tersebut membuat siswa yang awalnya memperhatikan penjelasan guru lama kelamaan menjadi bosan dan sulit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Selain melakukan kegiatan observasi pada tanggal 15 Juni 2024, hasil berdasarkan wawancara dengan guru kelas 4 SD Negeri 2 Katerban, mendapatkan informasi bahwa berdasarkan hasil belajar siswa masih belum optimal pada materi pembelajaran perubahan wujud benda. Hal tersebut dapat diamati dari hasil penilaian rata-rata harian peserta didik pada mapel IPA materi perubahan wujud benda masih ada yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Selain itu, hasil dari penilaian ulangan harian peserta didik dalam mapel IPA pada materi perubahan wujud benda dapat dikatakan belum optimal, dari 30 siswa yang mengikuti ulangan harian ada 9 siswa yang memperoleh nilai lebih dari 75, sementara 21 siswa yang lainnya masih mendapatkan nilai di bawah 75. Sehingga dari 30 siswa yang ikut ulangan harian ada 30% siswa sudah mencapai KKTP dan masih ada 70% siswa yang masih membutuhkan peningkatan pemahaman materi perubahan wujud benda.

Pembelajaran IPA terutama materi perubahan wujud benda adalah salah satu konsep dasar pada Ilmu Pengetahuan Alam yang mempelajari mengenai perubahan bentuk benda seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim. Materi perubahan wujud benda yang diajarkan di kelas 4 sekolah dasar memiliki peran penting dalam memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sehari-hari. Melalui materi ini siswa dapat mengenali proses perubahan bentuk benda seperti mencair, membeku, menguap. Materi perubahan wujud benda ini juga memiliki banyak penerapan praktis, seperti proses memasak yang melibatkan pemanasan atau pendinginan.

Dengan tercapainya tujuan pembelajaran materi perubahan wujud benda siswa juga di dorong untuk melakukan eksperimen sederhana, sehingga siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir ilmiah. Pengetahuan ini menjadi dasar untuk mempelajari konsep IPA sekaligus mengajarkan hubungan erat antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Menurut (Supartono, 2019) pembelajaran IPA merupakan proses untuk membelajarkan peserta didik supaya memiliki pengetahuan, keterampilan proses, dan sikap ilmiah melalui pendekatan yang menekankan pada pengalaman langsung dalam mempelajari alam dan gejalanya. Pendapat tersebut juga sependapat dengan Bloom (dalam Trianto, 2010) mengatakan bahwa IPA diharapkan dapat memberikan peserta didik wawasan (kognitif),

yang merupakan tujuan utama berasal pembelajaran IPA. Jadi materi perubahan wujud benda sangat penting untuk dipahami oleh siswa sebab selain siswa paham dengan materi dan mencapai tujuan pembelajaran siswa juga dapat menerapkan di lingkungan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran karena berdasarkan hasil wawancara karakteristik siswa kelas 4 SD Negeri 2 Katerban lebih tertarik belajar sambil bermain sehingga peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran. Selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat mengikut sertakan peserta didik secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang efektif ialah media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoli* pada materi perubahan wujud benda. Media ini tidak hanya mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga bisa menarik keinginan untuk mempelajari dan semangat belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Rusmiaty, et al. 2020), media berbasis game monopoli dapat membantu membangun kejujuran siswa, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mewujudkan suasana pembelajaran yang baru dan lebih aktif. Dengan memanfaatkan media ini, siswa diajak belajar sambil bermain, yang sesuai dengan yang dibutuhkan siswa dan karakter siswa sekolah dasar. Khususnya di SD Negeri 2 Katerban kelas IV, yang lebih menyukai pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli memiliki beberapa kelebihan. Pertama, media ini bisa meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik dan tidak mudah bosan. Kedua game monopoli memotivasi peserta didik supaya belajar secara mandiri serta bekerja sama dalam kelompok, sehingga membantu pengembangan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli

dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan suasana belajar menjadi menyenangkan.

Penelitian ini mengembangkan media interaktif berbasis game monopoli. Media pembelajaran game monopoli merupakan sebagian dari media yang dipilih oleh pengajar sebab sinkron dengan TP pada kurikulum taraf perkembangan kognitif peserta didik. Alasan peneliti mengembangkan media monopoli artinya media ini sinkron dengan materi IPA tentang perubahan wujud benda. Tingkat perkembangan peserta didik kelas IV SD masuk pada kategori fase operasional konkrit.

Menurut Jean Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2009) berlangsung sekitar usia 7- 11 tahun pada kurun waktu ini pemikiran logis anak mulai berkembang. Dalam usia ini anak mengetahui bagaimana alam di sekelilingnya dan mereka tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang diperoleh dari panca indra. Fase ini menunjukkan adanya sikap ingin tahu yang tinggi untuk mengetahui lingkungannya. Berkaitan dengan pendidikan IPA, oleh karena itu anak Sekolah Dasar peserta didik kelas IV wajib diberi pengetahuan dan kesempatan untuk memperluas kemampuan berpikir dan bersikap terhadap alam. Maka media pembelajaran interaktif berbasis game monopoli dikemas secara menarik, yaitu dengan menggunakan teknologi yang semakin maju pada saat ini. Berdasarkan deskripsi di atas, maka dibuat penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Berbasis *Game Monopoli* Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar"**

B. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran belum mampu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran perubahan wujud benda.
2. Peserta didik masih kurang aktif menjawab dan bertanya pada waktu proses pembelajaran berlangsung.
3. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan dapat membuat peserta didik dapat kreatif dan semangat pada saat proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoly* pada materi perubahan wujud benda pada kelas IV SD?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoly* pada materi perubahan wujud benda pada kelas IV SD?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoly* pada materi perubahan wujud benda pada kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoly* pada materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Katerban.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoly* untuk materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Katerban.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *interaktif* berbasis *game monopoly* untuk materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV di SD Negeri 2 Katerban.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis tujuan penelitian ini adalah menjadi solusi media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan pemahaman materi guna mendukung teori yang dikembangkan oleh para ahli untuk peneliti selanjutnya terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Monopoli.

2. Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah, dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil kinerja di SDN 2 Katerban Kecamatan Baron Kabupaten Nganjuk.
- b. Bagi Guru, dapat menambah kreativitas dan inovasi yang baru pada saat proses belajar mengajar kepada peserta didik terutama materi perubahan wujud benda.

- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang media pembelajaran materi perubahan wujud benda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, dkk. (2022).Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Kurikulum 13 Pada Mata Pelajaran IPS.Journal Education, 5(1),298-304.
- Aflahah, Ismail Makki dan. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. Jawa Timur: Duta Media Publishing, 2019.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Amral, & Asmar. (2020). Hakikat Belajar & Pembelajaran. Bogor: Guepedia.
- Andriani, M., & Riskawati, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Untuk Materi Reference Teks Bahasa Inggris Menggunakan Strategi Robinhood Arrow. *Jurnal Dieksis Id*, 2(2), 84-92.
- Ansori, L. I., Jaelani, A. K., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sdn 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 33-41.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(02), 170-175.

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmiah. (2021). Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Mudarrisuna, Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. 11(1). Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.

Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*.

Elu, M. E. J., & Tupen, S. N. (2021). Penerapan Model Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(2), 139-148.

Fatria Fita Listari.(2017). ”Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1.(hlm 142)

Febriana Rina. 2019. *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Jakarta Timur. PT Bumi Angkasa.

Halifah, S., Fitriyanto, F., & Mudrikah, S. (2023, September). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)* (Vol. 1, pp. 92-107).

- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.
- Ihsana, 2017. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Istirani dan Intan, 2017. Ensiklopedi Pendidikan. Medan: Media Persada.
- Imron, I. F. (2018). Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi Manusia dan Lingkungannya di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 103-109.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Kosasih. (2021). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. Jakarta Timur. PT Bumi Aksara.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28– 43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, And I Gede Suwiwa. 2020. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga)* 5(2): 12–18.
- Muinnah, I. R. (2019). Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter “Sayang Ibu” Banjarmasin

- Musfiqon, & Nurdyansyah. (2019). Pendekatan Pembelajaran Saintifik dan Model Pembelajaran Abad 21. Sidoarjo: Nizam Learning Center.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185-195.
- Nurfadhillah Septy. (2021). Media Pembelajaran. Kab. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurrita, Teni, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- PERMATA, N. N., ZAMAN, W. I., & DAMAYANTI, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR PADA MATERI SUMBER ENEGI ALTERNATIF UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI MRICAN 1 KOTA KEDIRI.
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246-1256.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637-7643.
- Rahayuningtiyas, W., Imron, I. F., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108-121.

- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A and Sumilat, J. M. 2022. The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1).
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidik dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 5(1).
- Rasyid, I & Rohani (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran Dosen Tetap Jurusan Matematika FITK UIN-SU Medan, VII (1), 2087- 8249
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni.2009.Psikologi Pendidikan. Semarang:Unnes Press.
- Risma, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 3(2) 95.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2022). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saleh, Sahib, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Makassar: Eurika Media Aksara.
- Samatowa Usman, *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*, (Jakarta: Indeks, 2010).
- Sartika, Yopi. 2013. *Ragam Media Pembelajaran Adaptif untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia

- Sihotang, N. (2022, September). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. In *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* (Vol. 2, No. 1, pp. 60-67).
- Sudjana, N. (2020). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Suprpto, A. N. 2013. Permainan Monopoli Sebagai Media untuk Meningkatkanminat Belajar Tata Boga Di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan anak Didik Dalam Interaksi edukatif*, h. 31. Volume V, Nomor 2, Juli - Desember 2016.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 19.

Trianto. (2018). Model Pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasi dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.

Wayuni, E. (2020). Pengertian Pembelajaran. Di Akses 23 Maret 2025 dari <http://portalugb.ac.id:808/389/4/BAB%202%20.pdf>

Wisudawati dan Sulistyowati. (2014). METODOLOGI PEMBELAJARAN IPA. Jakarta. PT Bumi Aksara.