

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTAR “MONOPOLI PINTAR”
BERBASIS GAME EDUKASI MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



Oleh :

ANGGRAINI WAHYUCAHYANI

NPM : 2214060064

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

2026

Skripsi Oleh:

ANGGRAINI WAHYUCAHYANI

NPM: 2214060064

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTAR “MONOPOLI
PINTAR” BERBASIS GAME EDUKASI MATERI ENERGI DAN
PERUBAHANNYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah di setuju untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 2 July 2026

Dosen Pembimbing I



Novi Nityanti, S.Pd., M.Psi

NIDN. 0714118403

Dosen Pembimbing II



Widi Wulansari, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0724038803

Skripsi Oleh:

ANGGRAINI WAHYUCAHYANI

NPM: 2214060064

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTAR “MONOPOLI PINTAR”
BERBASIS GAME EDUKASI MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA DALAM
KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah di pertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 13 Juli 2026

Panitia Penguji:

1. Ketua : Novi Nityasanti, S.Pd.,M.Pd
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd
3. Penguji II : Widi Wulansari, S.Pd.,M.Pd



Mengetahui,


Dekan FKIP
Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Anggraini Wahyucahyani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Jombang. 02 Maret 2004
NPM : 2214060064
Fakultas/Prodi : 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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis di acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan



Anggraini Wahyucahyani

NPM. 2214060064

MOTTO

“ Sebab Tuhan Tlah Berjanji, Setelah Sempit ada
Kemudahan”

(Raim Laode)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana yang lahir dari jutaan doa, tetesan air mata, dan ribuan langkah perjuangan ini kupersembahkan kepada:

1. Teruntuk Pintu surgaku Ibu Dwi Suryani, yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah perjuangan penulis. Terima kasih atas cinta yang tidak pernah putus dan kepercayaan yang selalu diberikan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk Almarhum Ayah tercinta Andik Cahyono, Meski Ayah telah berpulang, rindu ini tak pernah menemukan ujungnya. Hari ini, skripsi ini kupersembahkan untuk Ayah sebagai bukti bahwa doa, cinta, dan semangat yang Ayah tinggalkan tetap menguatkan hingga mampu sampai di titik ini. Semoga Ayah tersenyum bangga dari surga-Nya. Al-Fatihah untukmu, Ayah.
3. Seluruh keluarga tercinta, terutama kakek, nenek, adik tersayang Aisyah Wahyucahyani, Tante Rini, Om Tedi, serta keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, motivasi, perhatian, dan dukungan baik moral maupun material selama proses penyusunan skripsi.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen PGSD FKIP UN PGRI Kediri, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
5. Kepala sekolah, guru, dan siswa SDN Keniten 1, yang telah memberikan kesempatan, bantuan, serta kerja sama selama proses penelitian berlangsung.
6. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Yang tidak bisa saya sebut namanya. Terimakasih telah menjadi bagian dalam proses perjalanan hidup penulis menyusun skripsi, berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, serta menghibur penulis dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesah dan menyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan ;

7. Sahabat tercinta penulis, Renata Eka Sayuti , terimakasih atas setiap waktu yang di luangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan menjadi pendengar yang baik serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan (maba) sampai selesai skripsi. Tiada hentinya memberikan motivasi kepada penulis agar skripsi dapat selesai secara tepat waktu, dan berjuang agar siap menghadapi ujian siding skripsi bersama.
8. Sahabat-sahabat tercinta, terimakasih atas setiap waktu yang di luangkan, memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan menjadi pendengar yang baik serta menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan (maba) sampai selesai skripsi. Tetap bertahan di setiap suka dan duka, serta membuktikan bahwa persahabatan sejati memang benar adanya. Kalian bukan hanya teman seperjuangan, tetapi keluarga yang dipertemukan oleh takdir. Semoga persahabatan ini tetap abadi dan tidak pernah lekang oleh waktu.
9. Terakhir kepada sosok jiwa yang berkepala batu, wanita Biasa dengan mimpi selangit **Anggraini Wahyucahyani** Terima kasih untuk diriku sendiri yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala usaha, doa, air mata, dan kerja keras yang telah diberikan hingga mencapai titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari langkah-langkah baik dan kesuksesan di masa depan.

Karya ini bukan sekadar lembaran skripsi, melainkan saksi bisu atas perjuangan, doa, air mata, dan cinta dari orang-orang yang tidak pernah berhenti percaya bahwa aku mampu sampai di titik ini.

ABSTRAK

Anggraini Wahyucahyani : Pengembangan Media Pembelajaran Motar “Monopoli Pintar” Berbasis Game Edukasi Materi Energi dan Perubahannya Dalam Kehidupan Sehari-hari Pada kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI KEDIRI, 2026

Kata Kunci : Pengembangan, Monopoli Pintar, Energi dan Perubahannya dalam kehidupan sehari-hari

Penelitian ini di latarbelakangi dari hasil observasi peneliti, dalam proses pelaksanaan pembelajaran materi Energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari guru masih menerapkan metode lama yaitu ceramah serta Tanya jawab tidak di imbangi dengan penggunaan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang bersifat informatif. Dalam Proses belajar tersebut mengakibatkan peserta didik lebih cepat jenuh, bosan, dan perhatian peserta didik terhadap materi tidak optimal sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar bisa tertarik untuk belajar. Salah satu contohnya yaitu membuat media pembelajaran yang menarik dari permainan yang sebelumnya mereka ketahui dan pastinya mereka sudah pernah memainkannya karena media tersebut ada di kehidupan kesehariannya. Tujuan Penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran MOTAR “monopoli pintar” berbasis game edukasi materi energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Dalam ADDIE terdapat beberapa tahapan meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Subjek Uji coba yaitu siswa kelas IV SDN Keniten 1, dengan jumlah skala kecil 8 siswa dan skala besar 14 siswa. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket validasi media, angket validasi materi, angket validasi soal tes, angket kepraktisan respon guru dan siswa, dan evaluasi berupa soal yang diberikan kepada siswa. Analisis data yang di gunakan pada kevalidan menggunakan rumus *V-Aiken*, sedangkan pada Kepraktisan menggunakan Presentase kepraktisan, dan pada Keefektifan menggunakan rumus *N-Gain*.

Hasil penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran MOTAR (Monopoli Pintar) berbasis game edukasi pada materi Energi dan Perubahannya dalam kehidupan sehari-hari yang telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar. Media ini memenuhi aspek kevalidan dengan rentang skor *V-Aiken* 0,50–1,00 (valid–sangat valid), aspek kepraktisan dengan skor respon guru 100% serta respon siswa 96% dan 97% (sangat praktis), serta aspek keefektifan dengan rata-rata *N-Gain* 0,70 pada uji skala terbatas dan 0,67 pada uji skala luas (cukup efektif). Dengan demikian, media MOTAR terbukti valid, sangat praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada materi energi dan perubahannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas karunianya penyusunan skripsi ini dapat di selesaikan.

Skripsi yang berjudul ***"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOTAR "MONOPOLI PINTAR" BERBASIS GAME EDUKASI MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR"***. Penyusunan Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan 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 UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Novi Nitya Santi, S.Pd,M.Psi selaku dosen pembimbing 1, yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesaikannya proposal ini;
5. Widi Wulandasari, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesaikannya proposal ini;
6. Dr. Dhian Dwi Nurwenda, S.Pd.,M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memvalidasi materi dan perangkat pembelajaran;
7. Linda Dwiyanti, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memvalidasi hasil produk penelitian pengembangan berupa media pembelajaran;
8. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku validator ahli soal tes yang telah memvalidasi soal tes yang akan di berikan kepada siswa;
9. Isropatin, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Keniten 1 yang telah menyediakan tempat dalam melakukan penelitian;
10. Ila Mukharomah,S.Pd selaku guru wali kelas IV SDN Keniten 1 yang sudah membantu dalam melakukan penelitian;

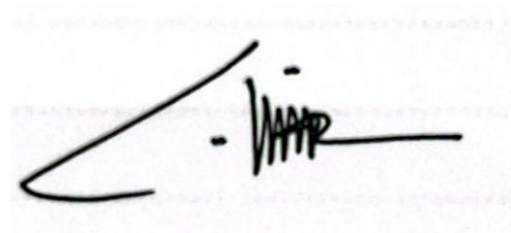
11. Siswa kelas IV SDN Keniten 1 yang telah membantu dalam proses penelitian;

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai dengan harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 13 Juli 2026

Mahasiswa,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anggraini Wahyucahyani', with a large, stylized initial 'A' and 'W'.

ANGGRAINI WAHYUCAHYANI

NPM. 2214060064

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
A. Penelitian Terdahulu	6
B. Kajian Pustaka	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
3. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran.....	11
4. Media Monopoli Dalam Pembelajaran	12
5. Ilmu Pengetahuan Alam	13
6. Materi Energi dan Perubahannya	14
C. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Model Pengembangan	20

B. Prosedur Pengembangan.....	21
C. Desain Pengembangan.....	24
D. Tempat dan Subjek Penelitian	26
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	42
B. Data Uji Coba.....	45
C. Analisi Data.....	55
D. Revisi Produk.....	63
E. Kajian Produk Akhir	64
BAB V PENUTUP	68
A. Simpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	14
Tabel 3.1 Desain Media Motar	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	27
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara	28
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media.....	29
Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.6 Validasi Ahli Instrumen Soal Test	31
Tabel 3.7 Angket Kepraktisan Respon Guru.....	32
Tabel 3.8 Angket Kepraktisan Respon Siswa	33
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal Tets	34
Tabel 3.10 Kunci Jawaban Soal Test	34
Tabel 3. 11 Kriteria Kevalidan	37
Tabel 3.12 Kriteria Kepraktisan	38
Tabel 3.13 Kriteria Keefektivan N-Gain	39
Tabel 4.1 Desain Media Motar.....	44
Tabel 4.2 Rekapitulasi Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.3 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 4.4 Rekapitulasi Validasi Ahli Instrumen Soal Tes	49
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Guru.....	50
Tabel 4.6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Siswa Uji Terbatas	52
Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Siswa Uji Luas	53
Tabel 4.8 Hasil Nilai Siswa Skala Terbatas	54
Tabel 4.9 Hasil Nilai Siswa Skala Luas	54
Tabel 4.10 Kriteria Kevalidan	55
Tabel 4.11 Rekapitulasi Ahli Media	56
Tabel 4.12 Rekapitulasi Ahli Materi	57
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Ahli Soal Test	58
Tabel 4.14 Kriteria Kepraktisan	59
Tabel 4.15 Kriteria Keefektivan N-Gain	60
Tabel 4.16 Rekapitulasi Nilai Siswa Skala Terbatas.....	61

Tabel 4.17 Rekapitulasi Nilai Siswa Skala Luas.....	62
Tabel 4.18 Saran Ahli Media dan Perbaikan Media	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Berepuk Tangan.....	16
Gambar 2.2 Menggosokkan Kedua Tangan	16
Gambar 2.3 Kertas Spiral Yang Berputar.....	16
Gambar 2.4 Strika Listrik	16
Gambar 2.5 Oven Listrik	16
Gambar 2.6 Kipas Angin.....	17
Gambar 2.7 Mixer	17
Gambar 2.8 Alat Pengeras Suara.....	17
Gambar 2.9 Tv.....	17
Gambar 2.10 Senter	17
Gambar 2.11 Lampu Petromak.....	17
Gambar 2.12 Metabolisme Tubuh.....	18
Gambar 2.13 Lampu	18
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	72
Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan	74
Lampiran 3. Hasil Uji Plagiasi	76
Lampiran 4. Surat Permohonan Ijin Penelitian	78
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	81
Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Media	83
Lampiran 7. Angket Validasi Materi.....	87
Lampiran 8. Angket Validasi Soal Tes	91
Lampiran 9. Lembar Respon Guru.....	95
Lampiran 10. Lembar Respon Siswa	99
Lampiran 11. Perangkat Pembelajaran.....	102
Lampiran 12. Lembar Post Test	115
Lampiran 13. Dokumentasi	122

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia terdiri atas berbagai jenjang pendidikan yang wajib diikuti oleh peserta didik yaitu jenjang sekolah dasar, jenjang sekolah menengah pertama, jenjang sekolah menengah atas/kejuruan dan jenjang pendidikan tinggi. Siswa memiliki ciri belajar yang kongkrit dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran harus didukung oleh hal-hal yang kongkrit. Karena siswa sekolah dasar membutuhkan sumber belajar yang dapat mereka gunakan dengan panca indera mereka. Menurut Piaget (2023) Pendidikan adalah proses konstruktif di mana individu membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran wajib yang tersedia pada jenjang pendidikan sekolah dasar yang mempelajari berbagai kejadian yang terjadi di alam (Rahayu & Istianah, 2021). Pembelajaran IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip saja. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi pengetahuan yang lebih mudah dipahami bagi peserta didik untuk mempelajari sumber energi yang ada di alam sekitar. Pada kenyataannya Belajar secara teori saja tidak akan menjadikan siswa benar-benar tahu dengan apa yang harus mereka kuasai khususnya dalam pembelajaran IPA di Sekolah dasar, terlebih lagi pada siswa yang lemah dalam minat baca, sehingga sulit untuk membuat siswa paham terhadap apa yang mereka pelajari.

Pada siswa sekolah dasar, kebutuhan akan media permainan menjadi semakin penting karena pada rentang usia 9–10 tahun anak masih berada pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget (2023), pada tahap ini anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui aktivitas nyata dan pengalaman langsung dibandingkan melalui penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan unsur bermain (*learning by playing*) sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Anak akan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang, memiliki aturan yang jelas, serta mengandung unsur kompetisi sehat. Aktivitas permainan yang melibatkan kerja sama kelompok juga mampu menciptakan suasana belajar

yang lebih hidup dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut aktif membangun pemahamannya sendiri.

Selain mendukung aspek kognitif, media permainan juga memberikan kontribusi pada perkembangan sosial dan emosional siswa. Dalam permainan edukatif, siswa belajar mengikuti aturan, menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam tim, serta menerima kemenangan dan kekalahan dengan sikap sportif. Secara akademik, permainan membantu mengonkretkan konsep-konsep abstrak melalui simbol, gambar, kartu soal, dan aktivitas langsung yang merangsang berbagai indera. Keterlibatan aktif tersebut sejalan dengan teori pengalaman belajar dari Edgar Dale yang menekankan bahwa semakin banyak indera yang terlibat dalam proses belajar, maka semakin tinggi tingkat pemahaman dan retensi siswa. Dengan demikian, penggunaan media permainan tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, serta kolaborasi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN Keniten 1, diperoleh informasi bahwa sekolah sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa, khususnya pada materi Energi dan Perubahannya. Guru menyampaikan bahwa selama ini proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku guru serta buku siswa, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Guru juga mengungkapkan bahwa hingga saat ini belum tersedia media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar bisa tertarik untuk belajar. Salah satu contohnya yaitu membuat media pembelajaran yang menarik dari permainan yang sebelumnya mereka ketahui dan pastinya mereka sudah pernah memainkannya karena media tersebut ada di kehidupan kesehariannya. Menurut Kustiawan dalam Sabila (2023) mengatakan bahwa, “Media Pembelajaran merupakan suatu hal berupa benda yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga merangsang pikiran dan perasaan pada kegiatan pembelajaran

dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran” Sedangkan pengertian Media Pembelajaran Menurut Latuheru dalam Sabila (2023) adalah sebagai berikut, “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa agar materi pembelajaran lebih mudah di mengerti, lebih menarik, dan lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dari pengertian-pengertian tersebut, maka guru tentunya di tuntut mampu memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang di sampaikan. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa guru manfaatkan sebagai alat bantu mengajar, salah satu contoh dari media pembelajaran yang khusus di rancang untuk keperluan pembelajaran adalah permainan monopoli. Menurut Irmayati dalam Rahayu & Istianah (2021), Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran yang di kembangkan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Monopoli dipilih karena sudah dikenal oleh siswa, mudah di mainkan, dan dapat di modifikasi sesuai kebutuhan materi pembelajaran. oleh karena itu, Guru bisa menggunakan permainan monopholy sebagai media pembelajaran guna menarik perhatian dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, karena permainan monopholi merupakan permainan yang sangat populer serta di gemari oleh anak-anak. Selain itu, permainan monopholy bersifat kongkrit yang di desain dengan menggunakan warna-warna yang menarik di setiap kolom serta gambar-gambar yang membuat peserta didik tertarik. Media Monopholy merupakan permainan yang bisa di mainkan lebih dari satu orang, Media Monopoli sendiri juga memiliki kekurangan yaitu tidak bisa di bawah kemana-mana karena bentuknya yang kongkrit.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran MOTAR “Monopoli Pintar” Berbasis Game Edukasi materi Energi Dan Perubahannya dalam kehidupan sehari-hari Pada Siswa Kelas IV Sekolah dasar”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dibatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian kali ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran MOTAR “monopoli Pintar” berbasis game edukasi materi Energi dan Perubahannya sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran terbatas pada materi Energi dan Perubahannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan kurikulum kelas IV Sekolah Dasar.
3. Objek penelitian ini dilakukan di SDN Keniten 1, dengan jumlah subjek sebanyak 24 siswa kelas IV
4. Uji kevalidan, kepraktisan, keefektifan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang ada, maka dapat di rumuskan permasalahan, Bagaimana pengembangan media pembelajaran MOTAR “monopoli pintar” berbasis game edukasi materi energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini guna menghasilkan produk pengembangan berupa media MOTAR untuk menunjang pembelajaran IPA materi Energi dan Perubahannya dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV Sekolah dasar. Tujuan ini di jabarkan Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran MOTAR “monopoli pintar” berbasis game edukasi materi energi dan perubahannya dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Dengan adanya Media Pembelajaran MOTAR di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan dorongan guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Energi dan Perubahan nya.

b. Bagi Guru

Dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan kuis serta dapat menjadi referensi guru.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran MOTAR (Monopoli Pintar) berbasis game edukasi pada materi energi dan perubahannya memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA kelas IV, serta menjadi Inovasi dan Produk Unggulan Sekolah,

DAFTAR PUSTAKA

- Aqila, S., Azizah, S. N., Malang, U. M., & Purwokerto, U. M. (2024). *IMPELEMENTASI MEDIA INTERAKTIF MONOPOLI DAN KARTU BACA*. 2(6), 1750–1761.
- Astuti, A., Djumhana, N., & Saefudin, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPA BERBASIS DASAR*. 28–36.
- Camelia, S., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 13(2019), 530–537.
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Hidayah, N. (2023). *Validity and Reliability Test of Teaching Materials Using Aiken ' s V Formula and SPSS 22*. 1(2), 75–82.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Thohir, R. M. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL DAN JARINGAN DASAR*. 2(1), 1–12.
- Kurniawati, R., & Maulidya, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 69–76. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1230–1239. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4769>
- Nurmalia, L., Iswan, Emorad, A. I., Lestari, C. A., & Qonita, D. N. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2.

- Prayudi, A. (2022). *Pengembangan Cloud Computing sebagai Repository dalam mendukung pengelolaan fasilitas Pendidikan*. 2, 105–111.
- Rahayu, I., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Permainan Monopoli Materi Tanaman Dikotil Dan Monokotil Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal UNESA*, 9(9), 1–11.
- Sabila, M. (2023). pengembangan media pembelajaran smart leader. *Skripsi (S1) Thesis*, 5–14.
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sianturi, M. E. (2024). Development Magnetic Science Park Props Based On Science Literacy To Improve Understanding Concept Of Magnetic Force In Grade IV Elementary School. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 245–263. <https://doi.org/10.21580/phen.2023.13.2.17793>
- Syamsijulianto, T. (2020). Media Pembelajaran Mobuya Untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.23971>
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>
- Wibowo, S. P., & Dahlan, Z. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 8, 375–388.