

Pengembangan Media Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik kelas V pada Mata Pelajaran IPA

Andira Amalia Priliashela, Jessica Rahma Susilowati

Abstrak

Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran sistem pernapasan manusia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran monopoli dikembangkan sebagai sarana belajar yang bersifat edukatif, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 5A sebanyak 27 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, sedangkan analisis data menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: *media pembelajaran, monopoli edukatif, sistem pernapasan, hasil belajar.*

Abstract

This learning media aims to determine the effectiveness of using monopoly learning media in the human respiratory system subject in improving student learning outcomes. Monopoly learning media was developed as an educational, interactive, and fun learning tool so that it can increase student interest and active involvement in the learning process. The research method used is a quantitative method with a pretest-posttest design. The research subjects were 27 class 5A students. The data collection technique was carried out through a learning outcome test, while data analysis used statistical tests to determine differences in learning outcomes before and after the use of monopoly media. The results of the study showed an increase in the average value of student learning outcomes after using monopoly learning media on the respiratory system material. Thus, it can be concluded that monopoly learning media is effective to be used as an alternative learning media on the human respiratory system material. This media is expected to help teachers in creating more interesting and meaningful learning for studentd

Keyword : learning media, educational monopoly, respiratory system, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang penting untuk kehidupan manusia, salah satunya adalah sebagai media yang berfungsi menjadikan manusia lebih baik lagi dari sebelumnya. Pendidikan juga merupakan salahsatu hal terpenting dalam kehidupan seseorang karena pendidikan menentukan dan menuntun masa depan serta arah hidup seseorang. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk menghantarkan peserta didik menuju perubahan tingkah laku, kecerdasan, sikap maupun sosial ke arah yang lebih baik sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk menjadi manusia yang berkualitas tentu diperlukannya keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan siswa dapat dikembangkan atau dapat diasah ketika sudah mulai memasuki bangku sekolah. Ketika duduk di bangku sekolah dasar potensi ini dapat dipupuk dengan proses pembelajaran menarik yang sesuai dengan materi pembelajaran maka dapat ditunjang dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran secara umum bisa diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

Menurut Sukiman (2012:29) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan pesertadidik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sama halnya menurut Heinich, dkk., dalam (Jennah, 2009:2) mengatakan media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Adapun juga pendapat menurut Musfiquon (2012:28) mengatakan bahwa secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efesien. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih kompleks lagi.

Penggunaan media yang kurang efektif mengakibatkan dampak pada siswa yang kurang aktif. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung melakukan aktifitas-aktifitas yang tidak bersangkutan dengan pembelajaran khususnya pada proses pembelajaran IPA. Secara umum IPA sebagai ilmu kealaman, yaitu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamat. Trianto (2010:138) mengemukakan bahwasannya terdapat nilai-nilai yang dianggap berharga dalam IPA dan menjadi tujuan yang akan dicapai. Nilai-nilai tersebut yaitu: nilai praktis, nilai intelektual, nilai sosial-budaya-ekonomi-politik, nilai kependidikan dan nilai keagamaan. Oleh karena itu, guru mempunyai peranan penting dalam mencapai dan mengembangkan nilai-nilai IPA dalam pada saat proses pembelajaran penggunaan media masih sangat minim dan media yang sering digunakan adalah media gambar (visual) sehingga diperlukannya media pada saat proses pembelajaran.

Materi pembelajaran IPA yang melibatkan benda konkret dan lingkungan jika menggunakan media sederhana berupa gambar-gambar saja, peserta didik akan sulit memahami materi yang diajarkan, Campbell dalam (Asep Sukenda, 2018:143). Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap dimana anak-anak senang bermain, siswa kelas V SD juga berada pada tahap operasional konkret pada tahap ini siswa dapat berpikir logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret hal ini sesuai dengan yang ada menariknya menggunakan media untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi, menyampaikan materi contohnya saja pada pembelajaran IPA. Sebagai seorang guru maka di perlukannya inovasi media pembelajaran yang digunakan dapat dipahami oleh siswa secara mudah, maka guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yang dimana pada umumnya anak-anak sedang belajar sambil bermain. Media pembelajaran berbentuk gambar (visual) tentu banyak sekali ragamnya, jika media gambar bisa diinovasikan menjadi sebuah media permainan tentu akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Salah satu jenis media gambar (visual) yang berbasis permainan yaitu media pembelajaran tradisional seperti media permainan papan. Ada beberapa jenis permainan papan yang sangat familiar dan digemari salah satunya adalah permainan monopoli, monopoli adalah salah satu permainan yang terkenal di dunia serta dapat diadaptasi menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta meningkatkan kognitif siswa. Untuk mencapai proses pembelajaran yang maksimal guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang bisa memotivasi dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dari permasalahan yang terjadi dapat memungkinkan saya sebagai peneliti mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang signifikan diharapkan oleh siswa untuk meningkatkan hasil afektif maupun kognitif siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran IPA. Diketahui juga bahwasannya

Berdasarkan hasil dari beberapa peneliti terdahulu yang telah mengembangkan media monopoli terdapat hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan setelah menggunakan media monopoli. Sejalan dengan hal itu peneliti memberikan solusi untuk menangani masalah tersebut yaitu dengan dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Berdasarkan uraian di atas, bahwasannya perlu dilakukannya pengembangan media pembelajaran agar dapat mengatasi permasalahan siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Menurut Arsyad, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain meningkatkan motivasi belajar, memperjelas makna materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar. Menurut Sadiman dkk. (2014), media pembelajaran berbasis permainan merupakan media yang dirancang dengan memadukan unsur hiburan dan pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dalam suasana yang menyenangkan. Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena merasa belajar sambil bermain. Hasil penelitian Rahmawati dan Nugroho (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli edukatif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab soal, serta bekerja sama dalam kelompok selama proses pembelajaran.

Menurut Trianto (2015), pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung agar siswa mampu memahami konsep-konsep sains secara bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPA memerlukan media yang dapat membantu siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata. Penelitian Utami (2021) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti sistem pernapasan manusia.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang menunjukkan masih rendahnya minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia, serta kajian teoritis yang menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar, ditinjau dari karakteristik peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan guru, serta keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Merancang dan mengembangkan media pembelajaran monopoli edukatif yang memuat materi sistem pernapasan manusia secara sistematis, menarik, dan sesuai dengan kompetensi dasar serta karakteristik peserta didik sekolah dasar; Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran monopoli dalam pembelajaran IPA, ditinjau dari kemudahan penggunaan, keterlaksanaan pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE. Pendekatan ADDIE merupakan

model pengembangan pembelajaran yang bersifat sistematis dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. menghasilkan kesimpulan yang valid pula. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media monopoli ini yaitu berupa observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data yaitu suatu teknik untuk menganalisis data dari proses penelitian. Tujuan analisis data pada penelitian ini ialah untuk mengetahui kualitas produk media monopoli yang berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan. Berikut penjelasan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini

Pada tahap analysis, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dengan cara mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, khususnya pada pembelajaran materi sistem pernapasan manusia. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik cenderung mengalami kesulitan memahami materi karena penyajiannya masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga diperlukan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan analisis karakteristik peserta didik serta analisis materi yang meliputi organ pernapasan manusia, mekanisme pernapasan, gangguan pada sistem pernapasan, dan upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan.

Tahap selanjutnya adalah design, yaitu tahap perancangan media pembelajaran monopoli berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti merancang tujuan pembelajaran, menyusun konsep permainan monopoli edukatif, serta menentukan aturan dan alur permainan. Papan monopoli, kartu soal, kartu kesempatan, dan kartu informasi dirancang dengan memuat materi sistem pernapasan manusia secara sistematis dan menarik. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket respon peserta didik sebagai alat pengumpulan data

Tahap development merupakan tahap pengembangan media pembelajaran monopoli sesuai dengan desain yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan pembuatan prototype media monopoli sistem pernapasan manusia. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan media hingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap terakhir adalah implementation, yaitu tahap penerapan media pembelajaran monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Media yang telah dikembangkan diujicobakan kepada peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia. Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran serta mengumpulkan data melalui angket respon peserta didik dan guru untuk mengetahui kepraktisan dan daya tarik media pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui respon pengguna terhadap media monopoli yang dikembangkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah dan menafsirkan data yang diperoleh selama proses pengembangan media pembelajaran

monopoli pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Data yang dianalisis terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta respon pengguna dengan wawancara guru kelas 5 observasi kegiatan pembelajaran dengan mengelompokkan, menyederhanakan, dan mendeskripsikan data dalam bentuk uraian dan melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran monopoli yang didasarkan

Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon peserta didik dan guru. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban, mulai dari sangat baik hingga sangat kurang. Skor yang diperoleh dari setiap angket kemudian dijumlahkan dan dihitung dalam bentuk persentase dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal. Hasil perhitungan persentase tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Dengan menggunakan teknik analisis data tersebut, peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan daya tarik media pembelajaran monopoli pada materi Sistem Pernapasan Manusia, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis data validitas dan kepraktisan media pembelajaran monopoli pada materi Sistem Pernapasan Manusia dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kemudahan penggunaan media yang dikembangkan. Data diperoleh melalui angket validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon pengguna yang menggunakan media monopoli yang kategori yang praktis dan valid

Keefektifan media pembelajaran monopoli pada materi Sistem Pernapasan Manusia diketahui berdasarkan hasil tes belajar peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Data keefektifan diperoleh melalui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran monopoli, yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran monopoli. Sebelum penggunaan media, hasil belajar peserta didik berada pada kategori cukup, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran monopoli, hasil belajar meningkat dan berada pada kategori baik hingga sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli mampu membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pernapasan manusia secara lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi sistem pernapasan manusia. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi Sistem Pernapasan Manusia efektif digunakan dalam proses pembelajaran, karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

HASIL

Hasil penelitian ini menyajikan temuan yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran materi sistem pernapasan pada manusia di kelas V Sekolah Dasar. Data hasil penelitian diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, peserta didik, serta tes hasil belajar. Media pembelajaran monopoli ipa kelas V sekolah dasar Pengembangan media pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada materi sistem pernapasan manusia. Media yang dikembangkan dirancang secara sistematis dengan memperhatikan kesesuaian materi, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Proses pengembangan media diawali dengan analisis kebutuhan pembelajaran, yaitu mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Terdiri dari 24 siswa dan siswa leboh senang dengan visualisasi kongkret yang di gunakan

Pelaksanaan pembelajaran sistem pernapasan manusia dengan menggunakan media monopoli di kelas V diawali dengan kegiatan pendahuluan, yaitu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Selanjutnya, guru menjelaskan aturan permainan monopoli yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi sistem pernapasan manusia serta membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Pada kegiatan inti, peserta didik bermain monopoli secara berkelompok dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan. Setiap kelompok bergiliran menjalankan bidak permainan, membaca kartu pertanyaan atau perintah, serta menjawab soal yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan manusia, seperti organ pernapasan, fungsi organ, gangguan pernapasan, dan cara menjaga kesehatan sistem pernapasan. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban yang tepat, sehingga tercipta interaksi dan kerja sama antarsiswa. Selama penerapan media pembelajaran, peserta didik menunjukkan respon yang positif. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep sistem pernapasan manusia secara lebih konkret dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media juga mendorong kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penerapan, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran IPA. Media tersebut mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar. Hasil analisis diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru menyampaikan bahwa pembelajaran materi sistem pernapasan manusia selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Guru juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung.

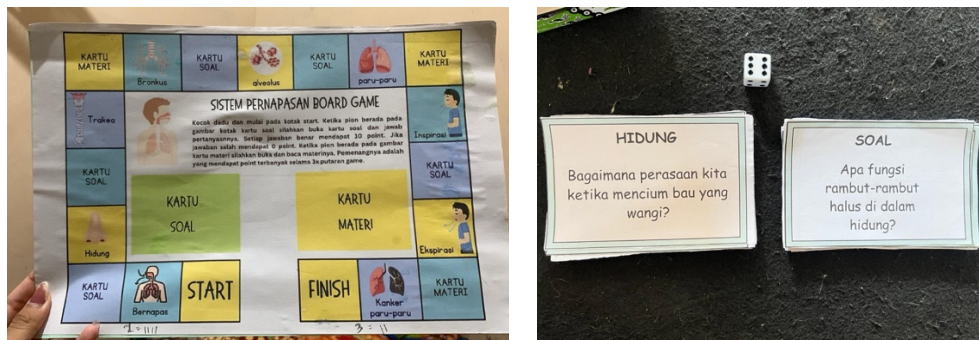
Guru juga menyampaikan bahwa penerapan media monopoli dalam pembelajaran sistem pernapasan manusia memberikan dampak positif terhadap suasana kelas. Peserta didik terlihat lebih antusias, berani bertanya, dan lebih mudah memahami konsep materi. Dengan demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran IPA di kelas V. Permainan monopoli dalam pembelajaran digunakan sebagai media belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Monopoli dimodifikasi dengan menyesuaikan aturan permainan serta isi materi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran sistem pernapasan manusia. Peserta didik bermain secara berkelompok dengan mengikuti aturan yang telah ditentukan oleh guru, seperti giliran melempar dadu, menjalankan bidak, dan membaca isi kotak yang ditempati.

Setiap kali bidak berhenti pada suatu kotak, peserta didik diminta untuk membaca materi singkat atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sistem pernapasan manusia. Jika jawaban benar, kelompok memperoleh poin atau hak melanjutkan permainan, sedangkan jika jawaban kurang tepat, guru memberikan arahan dan penjelasan sebagai penguatan materi. Selama permainan berlangsung, peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban yang tepat, sehingga terjadi interaksi, kerja sama, dan komunikasi antarsiswa. Melalui penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran, proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berpikir kritis, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar.

Di kelas V, pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan berdampak pada peningkatan pemahaman materi. Peserta didik lebih mudah memahami konsep sistem pernapasan manusia karena mereka terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, dan mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Hal ini membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik.

Dampak lainnya adalah berkembangnya kemampuan berpikir kognitif, seperti kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan. Peserta didik juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta menghargai pendapat teman dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan di kelas V tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan sikap dan keterampilan belajar peserta didik secara menyeluruh. Dengan menggunakan media monopoli, penggabungan materi sistem pernapasan manusia pada pembelajaran kelas V dapat dilaksanakan secara lebih efektif. Media monopoli menyajikan materi dan pertanyaan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, siswa dapat memahami konsep sistem pernapasan manusia secara bertahap dan menyenangkan.

Penggunaan media monopoli juga membantu peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpikir kritis dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat pada kotak permainan. Dengan demikian, penggunaan media monopoli sebagai metode pembelajaran efektif mampu meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik kelas V.



Gambar 1 Media Pembelajaran Monopoli

Hasil pengembangan media yang digunakan dalam pembelajaran monopoli di kelas V menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media monopoli dirancang dengan mengintegrasikan materi sistem pernapasan manusia ke dalam setiap komponen permainan, seperti papan permainan, kartu pertanyaan, dan kartu materi, sehingga berfungsi tidak hanya sebagai alat bermain tetapi juga sebagai sarana belajar. Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba media monopoli pada pembelajaran sistem pernapasan manusia, diperoleh beberapa temuan penting. Aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan pada kartu soal, berdiskusi dengan anggota kelompok, serta mengikuti aturan permainan dengan tertib. Pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan media monopoli dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Media membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan interaktif, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Guru juga lebih mudah mengelola kelas karena siswa fokus pada permainan edukatif yang sedang berlangsung.

Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Siswa lebih mudah mengingat nama dan fungsi organ pernapasan serta memahami proses pernapasan manusia karena materi disajikan melalui permainan dan pengulangan soal secara tidak langsung. Interaksi antar siswa dalam kelompok juga membantu mereka saling bertukar pemahaman dan memperkuat konsep yang dipelajari. Meski demikian, guru memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Saran tersebut terutama berkaitan dengan pengelolaan waktu pembelajaran, karena pelaksanaan permainan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru menyarankan agar aturan permainan dibuat

Hasil implementasi media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan dengan baik sesuai dengan rencana pembelajaran. Implementasi dilakukan melalui pembelajaran berkelompok dan penggunaan media di rancang untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mencoba media yang di rancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar

Media pembelajaran monopoli ini di implementasikan pada siswa kelas V di sd kalicari 02 yang berjumlah 24 siswa pelaksanaannya di lakukan pada tanggal 19 dan di lakukan pada semester II pada tahun ajaran 2025 / 2026 1x 35 menit 1 kali pertemuan Pelaksanaan implementasi media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V Sekolah Dasar dilakukan setelah media dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi materi, desain media, bahasa, serta mekanisme permainan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran IPA kelas V. Meskipun media pembelajaran monopoli dapat diimplementasikan dengan baik, guru juga sebagai fasilitator yang harus memberikan materi materi yang terkait dengan pembelajaran tersebut , hasil kegiatan implementasi dapat di sajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 1. Rekap Hasil Jawaban Kesalahan Siswa

Indikator soal	jumlah kesalahan
1 . Organ berikut yang tidak termasuk alat pernapasan manusia adalah	2
2 Fungsi rambut-rambut halus pada hidung adalah	1
3 jakun terdapat pada	2
4 Organ yang yang berperan sebagai tempat lalu lintas udara pernapasan adalah	15
5 Pertukaran udara terjadi di dalam	4
6 Batas antara rongga dada dan rongga perut dibatasi oleh	1
7 Penyakit pernapasan yang disebabkan karena penyumbatan saluran pernapasan adalah	0
8 Peradangan selaput pleura disebut	1
9 Penyakit yang disebabkan oleh bakteri adalah	2
10 Paru-paru dilindungi oleh selaput yang disebut	3

Untuk mengetahui Tingkat keefektifan media pembelajaran yang kita gunakan rumus klasifikasi sebagai beriku :

Tabel 2. Nilai Tes Evaluasi Siswa

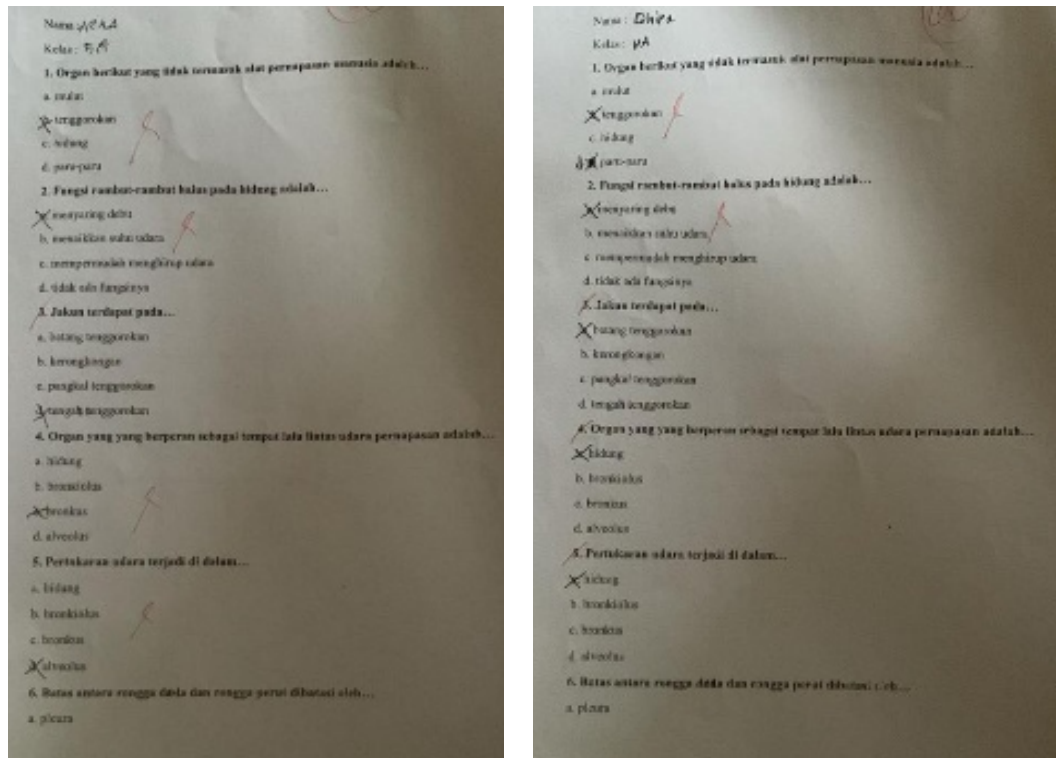
Nilai	Banyak siswa	Keterangan
100		Tuntas

90		Tuntas
80		Tuntas
< 70		Tidak tuntas

Berdasarkan tabel 2 dapat di klasifikasikan Tingkat keefektifan media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan alam menggunakan rumus ketuntasan belajar yaitu : $KBK = 100\% = x \times 100\%$. Keterangan KBK : ketuntasan belajar klasikal Jumlah seluruh siswa : total siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 21 siswa total 24 siswa sehingga ketuntasan klasikal yang sebagai berikut $KBK = x \times 100\% = 87,5\%$. Sesuai dengan hasil permainan media pembelajaran monopoli di hitung dengan rumus klasikal memperoleh nilai 87,5%. Untuk memperjelas hasil evaluasi belajar siswa penggunaan hasil media pembelajaran monopoli dapat data nilai posttest. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal mencapai 87,5%. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, yaitu $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V.

Untuk memperjelas hasil evaluasi belajar siswa, digunakan data nilai posttest yang diperoleh setelah penerapan media pembelajaran monopoli. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, ditandai dengan tingginya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu siswa memahami konsep sistem pernapasan manusia secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil jawaban evaluasi siswa setelah mengikuti pembelajaran ipa menggunakan media pembelajaran monopoli di sajikan sebagai berikut



Gambar 2. Jawaban Siswa

Siswa tersebut sudah baik dalam menjawab soalnya, siswa menjawab dengan teliti namun ada sedikit salalahannya. Keefektifan media pembelajaran yang di analisis yang di ketahui keberhasilan media pembelejaran monopoli dalam media pembeljaran hasil belajara siswa kelas V. Hasil evaluasi dan ini menunjukan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai hasil belajar. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli dilaksanakan pada hari Jumat, 12 Desember 2025 bertempat di kelas V SD Kalicicari. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 1 jam pelajaran, yaitu mulai pukul 08.00 WIB sampai dengan 09.00 WIB. Materi yang disampaikan pada kegiatan ini adalah Sistem Pernapasan Manusia.

Pada kegiatan inti, guru memaparkan materi sistem pernapasan manusia secara singkat menggunakan penjelasan lisan dan media pendukung. Materi yang disampaikan meliputi pengertian sistem pernapasan, organ-organ pernapasan manusia (hidung, tenggorokan, paru-paru), fungsi masing-masing organ pernapasan, serta proses pernapasan pada manusia. Setelah paparan materi, guru memperkenalkan media pembelajaran monopoli yang telah dimodifikasi sesuai dengan materi sistem pernapasan manusia.

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.
2. Setiap kelompok mendapatkan satu set papan monopoli, pion, dadu, dan kartu soal.
3. Siswa secara bergiliran melempar dadu dan menjalankan pion sesuai jumlah mata dadu.

4. Setiap kotak pada papan monopoli berisi pertanyaan, pernyataan, atau perintah dengan materi sistem pernapasan manusia.
5. Siswa yang berhenti pada suatu kotak wajib menjawab pertanyaan atau melakukan instruksi yang tertera.
6. Jika jawaban benar, siswa berhak melanjutkan permainan sesuai aturan; jika salah, diberikan kesempatan diskusi kelompok atau mendapatkan konsekuensi sesuai aturan permainan.
7. Permainan berlangsung hingga waktu yang ditentukan oleh guru.

Selama permainan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas, memberikan bimbingan, meluruskan pemahaman yang kurang tepat, serta memastikan seluruh siswa terlibat aktif dalam permainan. Siswa terlihat antusias dan aktif berdiskusi dengan teman satu kelompok dalam menjawab pertanyaan yang muncul selama permainan.

Tabel 3. Hasil Transip Wawancara Bersama guru

PIHAK	TRANSKIP
Pewawancara/ peneliti	Bagaimana pengalaman siswa pada saat penggunaan media pembelajaran monopoli edukatif tersebut di dalam kelas ?
Narasumber/ Guru	Iya selama berkegiatan pembelajaran menggunakan media monopoli edukatif ini ya menurut saya bahwa interaksi anatar siswa ini secara tidak langsung membangkitkan suasana dan aktif di dalam kelas dan saya bisa lihat bagaimana siswa ini berdiskusi pada saat mendapatkan kartu soal dan siswa menjadi lebih senang pada sata pembelajaran Ipa di gunakan media seperti ini
Pewawancara / peneliti	Apakah ada kendala yang ditemui saat penggunaan media?
Narasumber / guru	Salah satu kendala yang sering di hadapi pada saat menggunakan media monopoli edukatif ini yaitu siswa kurang dalam pengelolaan waktu nya karena siswa terlalu asik pada saat permainan monopoli tersebut dan siswa sangat antusias sehingga waktunnya tesita untuk itu
Pewawancara/ peneliti	Apa saran Bapak/Ibu untuk perbaikan media agar lebih efektif?
Narasumber / guru	Saya menyarankan agar jumlah set permainan ditambah sehingga jumlah siswa dalam setiap kelompok tidak terlalu banyak. Hal ini

	bertujuan untuk meningkatkan kesempatan siswa berpartisipasi secara langsung dan mengurangi waktu menunggu giliran bermain. variasi tingkat kesulitan soal pada kartu atau kotak permainan perlu ditingkatkan dan disesuaikan dengan kemampuan siswa. Dengan adanya pengelompokan soal dari tingkat mudah, sedang, hingga sulit, diharapkan seluruh siswa dapat terlibat aktif dan tidak merasa kesulitan atau sebaliknya merasa terlalu mudah.
--	---

Tabel 4. Hasil rekapan wawancara Bersama siswa

PIHAK	TRANSKIP
Pewawancara/ peneliti	bagaimana pendapatmu saat menggunakan media pembelajaran monopoli tersebut?
Narasumber / siswa	media pembelajaran monopoli sangat menyenangkan dan membuat pembelajaran terasa seperti bermain. Siswa merasa lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat mengikuti kegiatan belajar karena dapat belajar sambil bermain bersama teman-temannya. siswa menjadi lebih aktif, berani menjawab pertanyaan
Pewawancara / peneliti	Bagian mana yang menurutmu paling seru saat dimainkan?
Narasumber / peneliti	bagian yang paling seru saat memainkan media pembelajaran monopoli adalah ketika melempar dadu dan memindahkan pion ke petak permainan. Siswa merasa penasaran dan antusias menunggu petak apa yang akan mereka tempati. Selain itu, siswa juga sangat menikmati saat mendapatkan kartu pertanyaan atau tantangan yang berisi materi Pelajaran

Hasil Evaluasi

Berdasarkan hasil wawancara, guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia. Guru menyatakan bahwa media monopoli mampu membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep organ pernapasan, proses pernapasan, serta gangguan pada sistem pernapasan. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, karena siswa terlibat langsung dalam permainan. Berdasarkan hasil wawancara, guru dan siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia. Guru menyatakan bahwa media monopoli mampu membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep organ pernapasan, proses pernapasan, serta gangguan pada sistem

pernapasan. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, karena siswa terlibat langsung dalam permainan.

Berdasarkan evaluasi seluruh data yang di peroleh peneliti menyusun beberapa perbaikan media pembelajaran monopoli kelas V dengan system peernafasan manusia , perbaikan di lakukan secara optimal dan di bandingkan kondisi sebelum dan setelah di impelentasi

Tabel 5. Rekomendasi Perbaikan Media

Aspek Media	Sebelum implementasi	Setelah implementasi
Perubahan tampilan visual	Gambar dan tulisan pada papan serta kartu monopoli perlu disederhanakan dan diperbesar agar mudah dibaca oleh siswa kelas V. Desain visual disesuaikan dengan karakteristik usia siswa dengan warna yang menarik namun tidak berlebihan.	Gambar organ sistem pernapasan dibuat lebih jelas dan menarik sehingga membantu siswa memahami materi secara visual.
komponen permainan	permainan diperjelas dan, jika diperlukan, ditambahkan contoh penggunaan agar siswa tidak bingung dan penambahan materi di kartunnya	Siswa memberikan perbainan dengan baik dan implentaasiannya dengan seksama Bersama kelompoknya
Efisiensi penggunaan media	Efisinasinnya kurang karna media nya harus beberapa putaran untuk mengetahui materi apa dan berapa kali dapet poin dan memerlukan waktu yang cukup lama	Siswa semakinsemangat untuk mencapainnya dan memeberikan beberapoa putaran untuk meraih point point yang di berikan
Penyempurnaan bahasa dan isi kartu	Bahasa yang di gunakan di materi agak sedikit siswa rada memehami Bahasa bahas yanag kurang di pahami dengan system pernafasan	Setelah di pelajari sudah memahami dan materi yang di gunakan mudah untuk di maiankan dan materi terserap secara baik

DISKUSI

Penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia kelas V menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi, media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa

tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan fokus ketika materi disajikan melalui permainan monopoli. Interaksi antar siswa dalam kelompok berjalan dengan baik melalui kegiatan diskusi dan kerja sama saat menjawab pertanyaan. Hal ini mendukung pengembangan aspek kognitif, sosial, dan afektif siswa secara bersamaan. Materi sistem pernapasan manusia yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk pertanyaan dan tantangan yang kontekstual.

KESIMPULAN

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa kelas V melalui pengembangan dan penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terbaru yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti monopoli, mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Putri & Handayani, 2023; Sari et al., 2024). Selain itu, penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Pratama dan Rahmawati (2025) menunjukkan bahwa media permainan edukatif yang dirancang secara sistematis dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas V. Berdasarkan hasil pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran monopoli untuk materi sistem pernapasan manusia kelas V, dapat disimpulkan bahwa: Media monopoli terbukti layak dan efektif sebagai alat pembelajaran karena menggabungkan aspek permainan yang menarik dengan konten materi yang relevan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan

Temuan penelitian yang menunjukkan penggunaan permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA (contoh materi lain) secara signifikan, Media monopoli terbukti layak dan efektif sebagai alat pembelajaran karena menggabungkan aspek permainan yang menarik dengan konten materi yang relevan, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan penggunaan permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA (contoh materi lain) secara signifikan

DAFTAR PUSTAKA

Putri, A. R., & Handayani, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Sari, D. P., Wahyuni, R., & Lestari, N. (2024). Pengembangan media monopoli edukatif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*.
- Pratama, Y., & Rahmawati, E. (2025). Media permainan edukatif sebagai sarana peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian pendidik*
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2023). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- (Rujukan pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan melalui permainan edukatif).
- Rahmawati, L., & Hidayat, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Sekolah Dasar*, 5(2), 87–96.
- Maulida, N., & Setiawan, A. (2023). Pemanfaatan media permainan monopoli dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 3125–3133.
- Fauziyah, R., & Nurhadi, M. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap pemahaman konsep sistem pernapasan manusia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–64.
- Wahyuni, S., & Kurniawan, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 1–11.
- Permendikbudristek RI. (2024). *Standar isi dan capaian pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.