

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA  
MUATAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS IV SD NEGERI 3  
PEGUYANGAN TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**Ni Kadek Ria Swandewi, NIM 1811031232**

**Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Keterbatasan media ajar yang ada di sekolah menyebabkan siswa kurang fokus saat proses pembelajaran. Oleh karenanya, peneliti melakukan pengembangan media monopoli tentang muatan IPA. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV, (3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran monopoli pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, desain pembelajaran dan media pembelajarannya serta siswa kelas IV yang berjumlah 29 orang. Metode pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes dan non tes. Adapun hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu (1) Rancang bangun media pembelajaran monopoli yaitu kartu yang dicetak menggunakan kertas *artpaper*, yang bagian kartunya ada dua sisi dengan kode kartu yang berurutan. (2) Kelayakan media pembelajaran monopoli diperoleh dari hasil uji ahli isi pembelajaran dengan persentase 85%, uji desain pembelajaran dengan persentase 82,5%, uji ahli media pembelajaran dengan persentase 90%, uji perorangan memperoleh persentase 91,6%, uji kelompok kecil memperoleh persentase 93% dan uji lapangan memperoleh persentase 92,5%. (3) Hasil uji hipotesis dengan *uji-t sample dependent* memperoleh dengan  $df = n-1 = 29-1 = 28$ ,  $t$  tabel pada tabel taraf signifikansi 5% untuk pengujian hipotesis direksional sebesar 1,701 maka terlihat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sehingga  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Berdasarkan hal tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli pada materi daur hidup hewan muatan IPA.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Monopoli, IPA, Daur Hidup Hewan

## **ABSTRACT**

*The limitations of teaching media in schools cause students to be less focused during the learning process. Therefore, the researchers developed a monopoly media on science content. The objectives of this study are (1) to describe the design of monopoly learning media on natural science content in class IV, (2) to determine the feasibility of monopoly learning media on natural science content in class IV, (3) to determine the effectiveness of monopoly learning media on science content. Natural Knowledge in grade IV. The development model used in this research is ADDIE. The subjects in this study were experts consisting of experts on learning content, instructional design and instructional media as well as 29 grade IV students. Data collection methods in this study were in the form of tests and non-tests. The results obtained from this study are (1) the design of monopoly learning media, namely cards printed using artpaper, which have two sides of the card with consecutive card codes. (2) The feasibility of monopoly learning media was obtained from the results of the learning content expert test with a percentage of 85%, the learning design test with a percentage of 82.5%, the learning media expert test with a percentage of 90%, the individual test obtained a percentage of 91.6%, the small group test obtained a percentage of 93% and field tests obtained a percentage of 92.5%. (3) The results of hypothesis testing with the dependent sample t-test obtained with  $df = n-1 = 29-1 = 28$ , the t table in the 5% significance level table for testing the directional hypothesis is 1.701, it can be seen that  $t_{count} > t_{table}$ . So that  $H_0$  is rejected,  $H_1$  is accepted. Based on this, there is a significant difference between learning outcomes before and after using monopoly learning media on science content animal life cycle materials.*

*Keywords: Learning Media, Monopoly, Science, Animal Life Cycle*