

## Media Monopoli *Truth or Dare* pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar

Aulia Patra Nirmala\*, Prayogi Dwina Angga, Husniati

Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: prayogi.angga@unram.ac.id

### Abstract

*This research aims to produce monopoly game-based learning media on animal respiratory equipment for class V students at SDN 2 Lape. The type of research used is research and development (R&D) using Sugiyono's research and development model, which consists of 10 stages, namely: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, test-using, product revision, and mass production. Research and development take place at SDN 2 Lape, West Nusa Tenggara. The results of this research and development are in the form of monopoly media truth or dare on theme 2, clean air for health, for class V students at SDN 2 Lape. Based on the results of media expert validation tests, the percentage of monopoly media truth or dare was 89.6%, and it can be concluded that the media developed is in the very valid category. Meanwhile, in the material validation test results, the percentage of material obtained was 96.1%, and it could be concluded that the material developed was in the very valid category. Based on the results of the test using the monopoly truth or dare media among students, a percentage of 98.5% was obtained, and it can be concluded that the media developed is in the very practical category. Meanwhile, based on the results of teachers' responses to the monopoly media truth or dare, a percentage of 95% was obtained, and it can be concluded that the media developed was in the very practical category.*

**Keywords:** Media, learning, monopoly, truth or dare.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi alat pernapasan hewan bagi siswa kelas V SDN 2 Lape. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Penelitian dan pengembangan mengambil lokasi di SDN 2 Lape, Nusa Tenggara Barat. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media monopoli *truth or dare* pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan untuk siswa kelas V di SDN 2 Lape. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media diperoleh hasil persentase terhadap media monopoli *truth or dare* sebesar 89,6% dan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan pada hasil uji validasi materi diperoleh hasil persentase terhadap materi sebesar 96,1% dan dapat disimpulkan bahwa materi yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji pemakaian media monopoli *truth or dare* pada siswa diperoleh persentase sebesar 98,5% dan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan berdasarkan hasil respon guru terhadap media monopoli *truth or dare* diperoleh persentase sebesar 95% dan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis.

**Kata kunci:** Media, pembelajaran, monopoli, *truth or dare*.

### Article History:

Received 2023-07-09

Revised 2023-10-21

Accepted 2023-11-06

### DOI:

10.31949/educatio.v9i4.6045

## PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar cenderung masih sangat minim. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi mudah bosan sehingga berdampak pada proses kegiatan pembelajaran (Fanny & Sakti, 2021). Proses kegiatan belajar yang membosankan berdampak pada kurangnya minat belajar siswa yang cenderung menyebabkan siswa menjadi diam, sering bermain sendiri jika guru sedang mengajar, sering mengganggu teman, mengajak bicara teman, dan asik sendiri (Syamsijulianto, 2020). Pengalaman belajar tersebut tentu berdampak pada pemahaman materi siswa. Hal ini ditunjukkan saat guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan, banyak siswa yang tidak bisa menjawab, bahkan beberapa siswa menghindari pertanyaan guru dengan cara menundukkan kepala (Faturrahman et al., 2021). Selain itu, akibat dari kurangnya penggunaan media pembelajaran ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dilihat dari nilai dan prestasi hasil belajar siswa yang masih rendah.

Hasil studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Lape, menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa buku tema dan LKS. Terbatasnya media pembelajaran menyulitkan siswa memahami materi terutama pada Tema 2 “Udara Bersih bagi Kesehatan” materi alat pernapasan hewan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang masih berada di bawah KKM, dengan nilai rata-rata siswa pada materi ini adalah 66. Dari 28 siswa kelas V, ada 11 siswa (32%) yang memiliki nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 79,73 sedangkan sisanya yaitu 17 siswa (68%) memiliki nilai di bawah KKM dengan rata-rata nilai 57,23. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada Tema 2 “Udara Bersih bagi Kesehatan” Subtema 1 “Cara tubuh mengolah udara bersih” pembelajaran ke-1 materi alat pernapasan hewan masih rendah.

Lebih lanjut dijelaskan oleh guru kelas V SDN 2 Lape bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, salah satunya adalah terbatasnya media pembelajaran yang ada. Materi pembelajaran Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan materi alat pernapasan hewan memerlukan media pembelajaran yang mampu membuat siswa dengan mudah memahami materi. Materi alat pernapasan hewan dianggap cukup berat karena memerlukan tingkat pemahaman siswa yang cukup tinggi karena siswa harus mampu menyebutkan alat pernapasan setiap jenis hewan beserta fungsinya. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa guru membutuhkan media yang dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran dengan konsep yang lebih menarik dan menyenangkan.

Menyikapi masalah yang terjadi terkait dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran maka perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan. Media permainan dipercaya sebagai media pembelajaran yang efektif karena melalui media permainan siswa dapat belajar tanpa tekanan karena pembelajaran dilakukan dengan aktif dan menyenangkan (Islamiyah, 2017). Media permainan yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yaitu media monopoli *truth or dare*. Pengembangan media monopoli *truth or dare* ini bertujuan untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil studi pendahuluan mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif serta antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran (Risma et al., 2019). Hasil studi pendahuluan lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Defa et al., 2022).

Berbeda dengan pengembangan media monopoli sebelumnya media monopoli ini dimodifikasi dengan menggabungkan media monopoli dengan permainan *truth or dare*. Hal tersebut juga diiringi dengan perubahan materi pembelajaran dan konsep yang berbeda dari segi warna, desain, gambar, serta komponen lainnya. Media ini dirancang dengan tujuan agar siswa belajar dengan semangat dan aktif dalam kegiatan pembelajarannya. Penggunaan media berbasis monopoli *truth or dare* ini diharapkan mampu menghindari pembelajaran yang membuat siswa merasa jenuh di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk

mewujudkan hal tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan Pengembangan Media Monopoli *Truth or Dare* Pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan untuk Siswa Kelas V SDN 2 Lape. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Adapun pendekatan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan terakhir produksi massal (Sugiyono, 2019). Penelitian ini berlokasi di SDN 2 Lape, Kab. Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini berlangsung pada saat semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa angket. Angket validasi media dan angket validasi materi dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Angket lainnya akan diberikan pada siswa dan guru untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media monopoli *truth or dare*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert dalam mendapatkan skor dengan skor penilaian yang digunakan yaitu 1-5. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan adalah sebagai berikut: skor 5 berarti sangat setuju; 4 berarti setuju; 3 berarti ragu-ragu; 2 berarti kurang setuju; dan 1 berarti sangat tidak setuju (Sugiyono, 2019). Nilai yang diperoleh kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dan tingkat kepraktisan produk media monopoli *truth or dare*, skor persentase yang dihasilkan diinterpretasikan pada skala tingkat pencapaian (Hodiyanto et al., 2020) yang tersaji secara berurutan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kualifikasi Kriteria Persentasi Kevalidan Produk

Persentase (%)	Kriteria
80% < Skor ≤ 100%	Sangat Valid
60% < Skor ≤ 80%	Valid
40% < Skor ≤ 60%	Cukup Valid
20% < Skor ≤ 40%	Kurang Valid
0% < Skor ≤ 20%	Tidak Valid

Tabel 2. Kualifikasi Kriteria Persentase Kepraktisan Produk

Persentase (%)	Kriteria
80% < Skor ≤ 100%	Sangat Praktis
60% < Skor ≤ 80%	Praktis
40% < Skor ≤ 60%	Cukup Praktis
20% < Skor ≤ 40%	Kurang Praktis
0% < Skor ≤ 20%	Tidak Praktis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka produk akhir berupa media monopoli *truth or dare* pada tema 2 udara bersih bagi kesehatan telah diselesaikan dengan menggunakan sepuluh tahapan sesuai dengan model Sugiyono. Adapun hasil dari masing-masing tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti dijabarkan sebagai berikut.

#### *Potensi dan Masalah*

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berangkat dari permasalahan yang terjadi terkait minimnya penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V kurangnya penggunaan media pembelajaran ini berdampak pada pemahaman materi siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada materi alat pernafasan hewan yang masih berada di bawah KKM, dengan

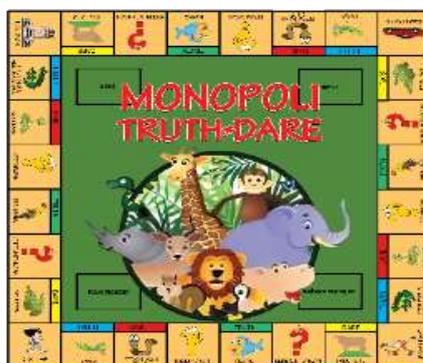
nilai rata-rata siswa pada materi ini adalah 66. Dari 28 siswa kelas V, ada 11 siswa (32%) yang memiliki nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 79,73 sedangkan sisanya yaitu 17 siswa (68%) memiliki nilai di bawah KKM dengan rata-rata nilai 57,23. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mendorong keinginan guru untuk mengembangkan media pelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Akan tetapi untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri guru kerap terkendala biaya, waktu, serta pengetahuan mengenai pengembangan media. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada siswa kurangnya penggunaan media ini berdampak pada proses pembelajaran siswa dimana siswa menjadi lebih mudah bosan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mendapatkan respon yang baik dari siswa. Siswa memiliki antusias yang tinggi untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

#### *Pengumpulan Data*

Pengumpulan data ini digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan. Dari hasil wawancara dengan guru, didapatkan hasil bahwa materi yang perlu dicantumkan adalah materi alat pernafasan hewan yang terdapat dalam tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pembelajaran ke 1. Dari hasil pengumpulan data dari buku tematik guru mengenai materi alat pernafasan hewan berikut merupakan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) serta tujuan pembelajaran yang diterapkan dalam media monopoli *truth or dare*. Berdasarkan hasil kajian literatur penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media monopoli *truth or dare* dapat dikembangkan dan digunakan untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih aktif dan menyenangkan untuk siswa lakukan. Komponen media monopoli terdiri dari papan media, kartu permainan, buku panduan, pion, dan dadu.

#### *Desain Produk*

Pada tahap desain ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media monopoli *truth or dare* dengan kelengkapan media berupa papan permainan, buku panduan, kartu permainan (*truth, dare, kesempatan, keberuntungan*), pion, dan dadu. Desain produk pertama yaitu papan permainan, papan permainan dibuat dengan aplikasi *adobe illustrator* dengan ukuran 60 cm x 60 cm. Selanjutnya desain papan permainan disesuaikan dengan materi alat pernafasan hewan. Setiap petak diisi dengan gambar hewan yang kemudian diberi keterangan berupa nama alat pernafasannya. Kemudian ukuran huruf dan gaya huruf serta kombinasi warna yang terdapat pada media monopoli *truth or dare* ini disesuaikan dengan kriteria penulisan sehingga dapat dibaca oleh siswa. Hasil desain papan media monopoli *truth or dare* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Papan Permainan

Desain buku panduan, desain buku panduan dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dengan kelengkapan isi berupa tampilan media, definisi media, aturan permainan, panduan komponen, serta materi pelajaran. Buku panduan dibuat dengan menggunakan bahan kerats HVS berukuran 15 cm x 21 cm.

ukuran serta gaya huruf yang digunakan disesuaikan agar bisa dibaca siswa. Hasil desain komponen media monopoli *truth or dare* berupa buku panduan dapat dilihat digambar 2.



Gambar 2. Buku Panduan

Desain kartu permainan dibuat dengan menggunakan *aplikasi adobe illustrator* dengan ukuran 9 cm x 6 cm. Bahan pembuatannya menggunakan kertas HVS yang kemudian dilaminating agar lebih tahan air dan tidak mudah robek. Kartu permainan ini terdiri dari 4 jenis kartu yang memiliki warna berbeda: kartu *truth* berwarna warna merah; kartu *dare* berwarna warna hijau; kartu kesempatan berwarna biru; dan kartu keberuntungan berwarna *orange*. Setiap kartu memiliki isi yang berbeda dimana kartu *truth* berisi pertanyaan berupa pilihan ganda; kartu *dare* berisi pertanyaan uraian singkat; kartu kesempatan berisi pertanyaan tambahan yang jika bisa dijawab maka siswa akan mendapat poin tambahan; sedangkan kartu keberuntungan dapat berisi tambahan poin atau bahkan pengurangan poin secara cuma-cuma. Hasil dari desain kartu permainan dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Kartu Permainan

Desain pion dibuat dengan menggunakan tutup botol bekas yang kemudian diberi hiasan berupa bentuk hewan agar lebih sesuai dengan materi yang tercantum pada media pembelajaran. Sedangkan untuk dadu peneliti menggunakan jenis dadu pada umumnya yang berbentuk kubus. Hasil dari desain pion dan dadu dapat pada gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 4. Pion dan dadu

Validasi Desain

Validasi desain pengembangan media monopoli *truth or dare* diuji oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Tujuan dilakukannya validasi desain ini untuk mengetahui kelayakan media monopoli *truth or dare* yang telah dikembangkan. Hasil uji validasi ahli dapat dilihat pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek penyajian media	46	50	92%	Sangat valid
2	Aspek tampilan/ desain	126	140	90%	Sangat valid
3	Bahan	25	30	83,3%	Sangat valid
4	Kepraktisan	27	30	90%	Sangat valid
	Jumlah	224	250	89,6%	Sangat valid

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

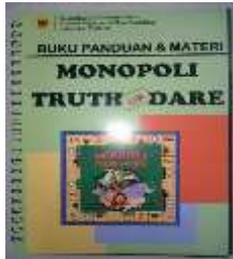
No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Aspek Materi	68	70	97,1%	Sangat valid
2	Penyajian	56	60	93,3%	Sangat valid
3	Bahasa dan Komunikasi	49	50	98%	Sangat valid
	Jumlah	173	180	96,1%	Sangat valid

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 3 dan 4 dapat dideskripsikan bahwa pada aspek penyajian media diperoleh skor hasil 46 dari skor maksimal 50 sehingga mendapatkan persentase sebesar 92%. Pada aspek tampilan/desain diperoleh skor hasil 126 dari skor maksimal 140 sehingga mendapatkan persentase 90%. Pada aspek bahan diperoleh skor hasil 25 dari skor maksimal 30 sehingga mendapatkan persentase sebesar 83,3%. Pada aspek kepraktisan diperoleh hasil 27 dari skor maksimal 30 sehingga mendapatkan persentase sebesar 90%. Sedangkan hasil validasi ahli materi untuk aspek materi diperoleh skor hasil 68 dari skor maksimal 70 sehingga mendapatkan persentase sebesar 97,1%. Pada aspek penyajian diperoleh skor hasil 56 dari skor maksimal 60 sehingga mendapatkan persentase 93,3%. Pada aspek bahasan dan komunikasi diperoleh skor hasil 49 dari skor maksimal 50 sehingga mendapatkan persentase sebesar 98%.

Revisi Desain

Media monopoli *truth or dare* yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya media direvisi sesuai dengan masukan dari para validator ahli. Hasil dari validasi yang dilakukan memberikan informasi terkait kekurangan produk yang telah dikembangkan. Media kemudian direvisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh para ahli. Beberapa masukan yang diberikan oleh ahli media diantaranya: (1) bahan pembuatan buku panduan sebaiknya diganti, (2) Sebaiknya pion diberikan warna yang berbeda agar terlihat lebih menarik dan memudahkan siswa untuk membedakan pion yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan masukan yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebaiknya materi yang disajikan pada buku panduan dilengkapi dengan gambar alat pernafasan hewannya agar materi lebih mudah dipahami siswa. Hasil revisi desain disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Revisi Desain

No.	Masukan dan Saran	Hasil Revisi	
		Sebelum	Sesudah
1	Bahan pembuatan buku panduan sebaiknya diganti agar lebih tahan lama		
2	Pion sebaiknya diberikan warna		
3	Materi pada buku panduan sebaiknya dilengkapi dengan gambar alat pernafasan hewan	<p>(Salah satu contoh materi yang belum direvisi)</p> <p>a. Alat dan Sistem Pernapasan pada Cacing Tanah (Vermes)</p> <p>Cacing tanah memiliki alat pernapasan khusus. Cacing bernapas menggunakan permukaan kulitnya. Itulah mengapa kulit cacing dijaga selalu basah dan berlendir agar memudahkan cacing menyerap oksigen dari udara. Di bawah permukaan kulit, terdapat pembuluh udara. Darah cacing mengikat mampu mengikat oksigen karena terkandung hemoglobin didalamnya. Saat udara masuk melalui kulit, oksigen diikat oleh darah. Zat sisa pembakaran berupa karbon dioksida dan uap air dikeluarkan dari tubuh juga melalui permukaan kulit</p>	<p>(Salah satu contoh materi yang sudah direvisi)</p> <p>Alat dan Sistem Pernapasan pada Cacing Tanah (Vermes)</p> <p>Cacing tanah memiliki alat pernapasan khusus. Cacing bernapas menggunakan permukaan kulitnya. Itulah mengapa kulit cacing dijaga selalu basah dan berlendir agar memudahkan cacing menyerap oksigen dari udara.</p> <p>Di bawah permukaan kulit, terdapat pembuluh udara. Darah cacing mengikat mampu mengikat oksigen karena terkandung hemoglobin di dalamnya. Saat udara masuk melalui kulit, oksigen diikat oleh darah. Zat sisa pembakaran berupa karbon dioksida dan uap air dikeluarkan dari tubuh juga melalui permukaan kulit.</p> 

### Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya validasi produk dan kemudian produk direvisi sesuai dengan masukan para ahli, langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk ini melibatkan kelompok kecil atau 7 orang siswa kelas V SDN 2 Lape dengan seorang guru kelas. Hasil respon siswa dan guru dapat dilihat pada tabel 6 dan 7. Setelah siswa selesai menggunakan produk, siswa dan guru kemudian diarahkan untuk mengisi angket yang sudah disediakan. Hasil respon siswa dan guru dapat dilihat pada tabel 6 dan tabel 7.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Produk

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	165	175	94,3%	Sangat praktis
2	Media	172	175	98,3%	Sangat praktis
	Jumlah	337	350	96,3%	Sangat praktis

Tabel 7. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Produk

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	32	35	91,4%	Sangat praktis
2	Media	23	25	92%	Sangat praktis
	Jumlah	55	60	91,6%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil respon siswa kelompok kecil dan guru pada uji coba produk dapat disimpulkan bahwa sesuai interpretasi persentasi maka media monopoli *truth or dare* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

#### Revisi Produk

Sesuai hasil uji coba produk peneliti mendapat masukan dari guru untuk menambah jumlah pertanyaan pada kartu *truth* maupun kartu *dare*. Pada saat uji coba produk siswa sudah menjawab semua pertanyaan yang ada di kartu *truth* dan *dare* dengan waktu yang cukup singkat. Dari masukan tersebut peneliti merevisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh guru. Pada saat uji coba produk peneliti hanya menyediakan lima pertanyaan untuk kartu *dare* dan lima pertanyaan untuk kartu *truth*. Setelah direvisi peneliti kemudian menambah masing-masing pertanyaan menjadi sepuluh pertanyaan untuk kartu *dare* dan sepuluh pertanyaan untuk kartu *truth*.

#### Uji Coba Pemakaian

Setelah dilakukannya, uji coba produk kelompok kecil oleh 7 orang siswa dan revisi produk maka tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian. Uji coba ini melibatkan kelompok besar atau seluruh siswa kelas V sebanyak 28 orang. Hasil repon siswa dan guru dapat dilihat pada tabel 8 dan 9.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Pemakaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	684	700	97,7%	Sangat praktis
2	Media	695	700	99,3%	Sangat praktis
	Jumlah	1379	140	98,5%	Sangat praktis

Tabel 9. Hasil Respon Guru pada Uji Coba Pemakaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Hasil	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	34	35	97,1%	Sangat praktis
2	Media	23	25	92%	Sangat praktis
	Jumlah	57	60	95%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil respon siswa kelompok besar dan guru pada uji coba pemakaian dapat disimpulkan bahwa sesuai interpretasi persentasi maka media monopoli *truth or dare* dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

#### Revisi Produk

Setelah melakukan uji pemakain dan mendapat respon siswa, selanjutnya produk atau media direvisi untuk menyempurnakan produk. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian didapati hasil respon siswa sebesar 98,5% dan hasil respon guru sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli *truth or dare* berada pada kriteria sangat praktis sehingga layak digunakan dan tidak ada masukan dari siswa maupun guru sehingga pada tahap ini tidak dilakukan revisi dan akan dilanjutkan ke tahap yang terakhir yaitu produksi massal.

#### Produksi Massal

Tahapan terakhir dalam pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono adalah produksi massal. Setelah dilakukannya semua tahapan pengembangan peneliti kemudian memproduksi secara massal media monopoli *truth or dare* yang dikembangkan agar dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran

terutama pada tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih Pembelajaran ke-1 materi alat pernapasan hewan. Berikut merupakan media monopoli *truth or dare* yang diproduksi secara massal setelah dilakukannya revisi berdasarkan pendapat para ahli, respon guru, serta respon siswa.

### Pembahasan

Proses pembelajaran pada Tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih pembelajaran ke-1 materi alat pernapasan hewan guru hanya menggunakan buku tema dan LKS sebagai penunjang kegiatan belajar mengajarnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Lape diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat minim. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada kurangnya minat belajar siswa sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini mendorong akademisi, termasuk guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi (Oktariyanti et al., 2021). Media pembelajaran berupa media permainan dianggap efektif, karena melalui media permainan siswa merasa belajar tanpa tekanan sehingga di dalam proses belajarnya pun siswa menjadi lebih aktif dan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan (Islamiyah, 2017). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yaitu media monopoli *truth or dare* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, serta dapat menghilangkan rasa bosan siswa saat. Hal ini sejalan dengan hasil studi pendahuluan mengenai pengembangan media monopoli yang menyatakan bahwa media pembelajaran berupa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam belajar (Risma et al., 2019).

Pada tahap perancangan atau desain peneliti perlu menentukan beberapa desain untuk setiap komponen permainan. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, media monopoli yang dikembangkan memiliki kelengkapan komponen permainan seperti papan permainan, buku panduan, pion, dadu, serta kartu permainan (Istiningsih et al., 2021). Berangkat dari hal tersebut peneliti mulai menentukan desain setiap komponen media monopoli *truth or dare* agar sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan pada media monopoli *truth or dare* dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media dikatakan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Nursoba et al., 2023). Selain itu hasil dari validasi materi alat pernafasan hewan pada media monopoli *truth or dare* dikategorikan sangat valid sehingga layak digunakan. Hal tersebut identik dengan penelitian terdahulu yang dimana skor hasil yang didapatkan yaitu 78% dengan kategori baik (Mahesti & Koeswanti, 2021). Berdasarkan data perbandingan hasil validasi ahli yang telah dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media monopoli *truth or dare* sangat layak digunakan oleh siswa kelas V sebagai media pembelajaran.

Hasil respon siswa dan guru setelah melakukan uji coba produk menyatakan bahwa media monopoli *truth or dare* yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dengan hasil penelitian sebelumnya dimana pada uji kelompok kecil peneliti memperoleh persentase skor hasil respon siswa sebesar 98% dengan kategori sangat layak dan respon guru sebesar 78% dengan kategori layak (Fajarwati & Irianto, 2021). Selain itu pada tahap uji coba pemakaian juga menyatakan bahwa media monopoli *truth or dare* yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dimana pada uji kelompok besar peneliti memperoleh persentase skor dengan kategori sangat layak (Risma et al., 2019). Berdasarkan data perbandingan hasil uji coba produk pada kelompok kecil dengan penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli *truth or dare* layak digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari segi siswa dan guru.

Hasil pengembangan media monopoli *truth or dare* pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan materi alat pernafasan hewan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi siswa dan menjadikan proses kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Pengembangan media monopoli *truth or dare* ini

merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa media pembelajaran pembelajaran berupa monopoli dapat menarik ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Defa et al., 2022).

## KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa monopoli *truth or dare* pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan materi alat pernafasan hewan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media monopoli *truth or dare* berada pada kategori sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan hasil respon siswa dan guru dapat disimpulkan bahwa media monoli *truth or dare* berada pada kategori sangat praktis sehingga layak untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Defa, D., Putrayasa, I. B., & Sudana, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoly* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1190–1197. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1190-1197>
- Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media *Animaker* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *EL- Mubbib Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Fanny, C. D. A., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Truth and Dare* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 09(2), 108–121.
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55–63. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.652>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P. A., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Journal of Elementary Education*, 4(6), 911–920. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9578>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Nursoba, W., Angga, P. D., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media PIRAMASE (Piramida Makanan Sehat) bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1071–1081. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5108>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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>