



Pengembangan Media E-Monopoli Edukatif di Kelas IV SDN 193 Pekanbaru pada Tema 4 Subtema 1

Fillia Aswari¹, Febrina Dafit²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
e-mail : filiaaswari@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam penyampaian informasi yang disampaikan dari pendidik ke peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media E-Monopoli edukatif untuk menunjang proses pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Hannafin dan Peck yang terdiri dari 3 fase. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, validator desain dan validator bahasa untuk menilai kemenarikan dan isi dari e-monopoli edukatif. Jenis data yang didapatkan yaitu data kualitatif berupa saran dan kritik dari 6 validator dan data kuantitatif berupa jumlah (angka) dari 6 validator. Penelitian ini menghasilkan media E-Monopoli edukatif yang dapat dipakai untuk SD sebagai media yang sudah memenuhi kriteria sangat valid, skor rata-rata validasi 1: materi 85,38%, bahasa 73,33% dan desain 87,85%. skor rata-rata validasi 2: materi 92,30 %, bahasa 90% dan desain 92,85%. Validasi dilakukan 2 kali karena sudah mendapatkan nilai yang sangat valid dengan persentase kelayakan 91,94% setelah dilakukannya validasi kedua. Media E-Monopoli edukatif sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media, E-Monopoli Edukatif, Pembelajaran Tematik*

Abstract

Learning media is one of the means used in the delivery of information conveyed from educators to students. This study aims to develop educative E-Monopoly media to support the learning process. This research uses the development model according to Hannafin and Peck which consists of 3 phases. The data collection instruments used were questionnaires, design validators and language validators to assess the attractiveness and content of educative e-monopoly. The types of data obtained are qualitative data in the form of suggestions and criticisms from 6 validators and quantitative data in the form of numbers (numbers) from 6 validators. This study resulted in an educative E-Monopoly media that can be used for elementary school as a medium that has met the very valid criteria, validation average score 1: material is 85.38%, language is 73.33% and design is 87.85%. average validation score 2: material 92.30%, language 90% and design 92.85%. Validation was carried out 2 times because it had gotten a very valid value with a feasibility percentage of 91.94% after the second validation was carried out. Educational E-Monopoly media is feasible to use for the learning process.

Kata Kunci: *Media, E-Monopoly Educational, Thematic Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses memberikan ilmu pengetahuan yang bertujuan merubah siswa menjadi manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang diperlukan oleh siswa dalam menjalankan kehidupan. Menurut Hamid (2014:38) Ketika proses pendidikan berjalan, kegiatan dilakukan untuk mengisi otak dan hati dengan berbagai ilmu yang bersifat pengetahuan, memperdalam kekuatan iman dan memberi siswa kebebasan menjadi mandiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa didalam pendidikan tidak hanya di gunakan untuk mengisi otak tetapi juga untuk mengisi hati sehingga proses pendidikan tidak bersifat arogan dan keluar dari nilai-nilai kemanusiaan. Guru sebagai pemegang peranan utama dari Proses belajar-mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan .

Menurut Usman (2013:5) Saat proses belajar mengajar banyak berlandaskan pada berberapa rencana dan ide. Rencana dan ide merupakan cara yang dilakukan oleh pendidik sebelum pembelajaran berlangsung. Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung beberapa tindakan guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu atas dasar saling menguntungkan yang terjadi dalam konteks pendidikan. Dalam sekali proses belajar-mengajar, langkah awal yang diperlukan yaitu membuat rencana pembelajaran yang spesifik mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, menentukan cara menyampaikan pembelajaran, penggunaan perangkat , hingga evaluasi yang akan digunakan.

Dari semua langkah diatas, salah satunya adalah menentukan perangkat pembelajaran. perangkat pembelajaran merupakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sering diabaikan oleh guru baik dari segi bentuk ataupun pemanfaatan. Kebanyakan media pembelajaran di Sekolah Dasar kurang dikembangkan dengan menarik dan efisien. Padahal media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru untuk membantu kegiatan belajar-mengajar. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Hamzah (dalam Fadlillah, 2017:196) media merupakan segala bentuk perantara yang diperlukan untuk memberikan penjelasan ataupun catatan.

Sebagaimana yang telah disampaikan, kemajuan dari pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mayoritas ditentukan oleh kinerja, keterampilan dan kualitas guru. Seorang guru yang mempunyai keterampilan akan lebih mampu menjadikan lingkungan belajar yang efektif dan mengelola kelasnya dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat terbaik(Usman, 2013:9).

Dari hasil wawancara yang dilakukan penulis terhadap 1 orang guru wali kelas IV SDN 193 Pekanbaru, didapatkan bahwa media yang mereka gunakan masih memakai media tradisional yang berada dilingkungan sekolah yaitu

mereka menggunakan alam yang ada dilingkungan sekolah dan dalam berhitung menggunakan jari. Sedangkan saat pandemi mereka hanya menggunakan group wa dan baru mulai menggunakan *google classroom*. Karena hanya menggunakan media tersebut salah satu subtema yang diajarkan kurang efektif yaitu pada tema 4” Berbagai Pekerjaan”subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”.

Salah satu upaya alternatif yang bisa digunakan dalam permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Disini peneliti akan melakukan pengembangan media E-Monopoli Edukatif. Pemilihan media tersebut sebagai solusi dan meningkatkan keefektifan belajar siswa, hal tersebut dilihat berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Ghufro, dkk (2017:215) menunjukkan bahwa media monopoli edukatif ini sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dalam belajar dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah di deskripsikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media E-monopoli edukatif di kelas IV SDN 193 Pekanbaru dan bagaimana validitas Media E-Monopoli edukatif di kelas IV SDN 193 Pekanbaru.

E-monopoli merupakan sebuah permainan monopoli yang dimainkan secara elektronik. Monopoli itu sendiri Menurut Rifa'i, dkk (2020:260) adalah salah satu permainan yang sering dikenal, baik dikalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa, yang tata cara dan peraturannya sudah sangat familiar. Hal ini sejalan dengan pendapat Masyhudi dan Choirul (2020:26) yang menyatakan monopoli merupakan permainan memakai papan yang mengharuskan pemain berpacu mengumpulkan kekayaan dalam suatu pelaksanaan sistem permainan dengan menambahkan pertanyaan yang harus dijawab oleh anggota pemain lawan. Menurut Ismail (dalam Fadlillah, 2017:56) “alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditunjukkan membantu perkembangan anak”. Sedangkan menurut Nurani, dkk (2020:100) alat permainan membantu siswa meningkatkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Sedangkan E-monopoli adalah sebuah permainan monopoli berbasis elektronik yang bisa dimainkan di gawai menggunakan jaringan *Internet*. E-Monopoli sangat praktis digunakan, sebab kita tidak perlu membawa papan monopoli, dadu, kartu dan lain-lain. E-Monopoli bisa dimainkan bersama siapa saja dan dimana saja. Ada beberapa jenis-jenis media yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model audio visual, hal ini dikarenakan media E-monopoli yang dibuat memakai audio dan juga visual.

E- monopoli dikembangkan menggunakan model Hannafin *and* Peck. Model ini adalah model sederhana yang anggun. Menurut Kustandi, dkk (2020:113-114) Model hannafin and peck ialah model yang mempunyai 3 langkah, yaitu: analisis kebutuhan (mengidentifikasi keperluan yang dibutuhkan dalam pembelajaran), Desain (memindahkan analisis untuk membuat media

pembelajaran), Pengembangan dan implementasi (proses pembuatan media yang diinginkan). Didasarkan pada pendapat menurut Salminawati dan Muhammad Shaleh Assingily (2020:121) Karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) yaitu, perhatiannya selalu mengingat kehidupan sehari-harinya, selalu ingin belajar, ingin tahu, dan realistis, serta menjadikan nilai sebagai tolak ukur acuan dalam prestasi pembelajaran di sekolah, Adanya minat dalam mata pelajaran tertentu.

Pada kurikulum 2013 khususnya untuk siswa sekolah dasar memakai pembelajaran tematik. Menurut Halimah (2017:275-277) "Pembelajaran tematik terpadu adalah beberapa pembelajaran yang dipadukan menggunakan tema". Pembelajaran diharapkan memberikan pembelajaran berdampak untuk peserta didik. Pembelajaran integratif diartikan sebagai pembelajaran untuk menghubungkan ide, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai yang berbeda. Pembelajaran tematik lebih mengembangkan kepada konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Selain itu, pembelajaran tematik di Sekolah Dasar sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya. Pembelajaran tematik juga bertujuan untuk mengefesienkan waktu, karena saat proses pembelajarannya dilakukan secara bersamaan.

Pembelajaran tematik di SD dilakukan mulai dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Yang kita bahas disini adalah kelas IV Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" Subtema 1 "Jenis-jenis Pekerjaan".

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafin *and* Peck. Menurut Magdalena, dkk (2020:256) pengembangan ini terdiri dari 3 fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain dan fase pengembangan atau implementasi. Maka pada penelitian ini peneliti menggunakan ketiga fase tersebut. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. "Data kualitatif merupakan data yang berbentuk nilai atau harga" (suripah, 2014:13). Data kualitatif disini diambil dari kritik dan saran-saran dari para ahli validasi. Menurut suripah (2014:13) "Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan (angka) yang dapat dinyatakan dengan jumlah atau frekuensi". Data kuantitatif disini diambil dari skor yang diperoleh dari lembar dari hasil validasi ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan suatu produk.

Data dari hasil kelayakan produk yang yang diukur menggunakan pengukuran skala *likert*. Sudayana (2014:9) menjelaskan dengan menggunakan Skala *Likert* variabel akan menjadi dimensi, dimensi menjadi sub variabel, variabel dijelaskan kembali menjadi indikator yang dapat diukur. Sedangkan menurut Sugiyono (2019:146-147) "digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang". Item instrumen meliputi 5 yaitu: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Ketentuan valid tidak validnya produk yang saya buat yaitu ketika skor yang didapat minimal menunjukkan rentang nilai 52%-63,9% keterangan cukup valid. Dan apabila skor yang didapat dibawah 52% maka akan dilakukan validasi kembali sampai skor yang diperoleh cukup. Namun jika skor yang diperoleh lebih dari 52% namun terdapat banyak kritik dan saran dari beberapa validator maka validasi akan tetap dilakukan kembali. Validasi kembali dilakukan setelah memperbaiki kembali produk yang dibuat sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator pada saat validasi sebelumnya.

Skor-skor yang didapat dari pengukuran skala likert dikumpulkan dan akan dihitung menggunakan rumus menurut Sugiyono dalam wijaya (2013 : 3) dibawah ini :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = *persentase*

f = frekuensi dalam setiap jawaban angket.

n = jumlah skor *ideal*

kemudian peneliti menentukan kelayakan produk dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 1. Rentang nilai kelayakan produk

Nilai Jawaban	Keterangan
84% - 100%	Sangat valid
64% - 83,9%	Valid
52% - 63,9%	Cukup valid
36 %- 52,9%	Kurang valid
≤ 35%	Tidak valid

Sumber : Lestari,dkk (2020).

Menurut Ernawati dan Sukardiyono (2017 : 207) untuk melihat skor tanggapan dan menjumlahkan dapat menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan :

X = Skor rata-rata

N = Jumlah

Σx = Skor total

Kemudian rumus presentase hasil dihitung dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini merupakan hasil validasi media E-monopoli edukatif oleh para validator seperti validasi materi, validasi bahasa dan validasi desain. Adapun hasil penelitian sebagai berikut :

1. Validasi materi

Validasi materi adalah validasi yang dilakukan peneliti kepada 2 orang validator materi yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu bapak Eddy Noviana M.Pd dan 1 orang praktisi yaitu ibu Dewita Murni S.Pd . Hasil dari validasi berupa data kuantitatif berupa jumlah (angka) dan data kualitatif berupa saran dan kritik. Hasil dari data tersebut dilakukan analisis dan revisi. Dari hasil analisis validasi I didapatkan skor sebanyak 85,38% sedangkan validasi II didapatkan skor 92,30%. Revisi yang dilakukan peneliti yaitu memperbaiki produk sesuai dengan hasil dari kritik dan saran yang diberikan oleh para validator materi. Pada revisi aspek materi peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh para validator. Pada validasi aspek materi kritik dan sarannya adalah untuk soal mohon dibuat terlebih dahulu kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan muatan mapel dan KD (kompetensi dasar) dan pemelihan redaksi soal dengan butir jawaban mohon diperbaiki dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi I dan validasi II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil validasi aspek materi

Validator	Validasi I	Validasi II
EN (ahli)	49	57
DM (praktisi)	62	63
Jumlah keseluruhan	85,38%	92,30%

(Sumber :Data olahan peneliti)

2. Validasi bahasa

Validasi bahasa adalah validasi yang dilakukan peneliti kepada 2 orang validator bahasa yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu bapak Otang Kurniaman S.Pd.,M.Pd dan 1 orang praktisi yaitu bapak Latif S.Pd.,M.Pd . Hasil dari validasi berupa data kuantitatif berupa jumlah (angka) dan data kualitatif berupa saran dan kritik. Hasil dari data tersebut dilakukan analisis dan revisi. Hasil analisis validasi I mendapatkan skor 73,33% dan validasi II mendapatkan skor 90%. Revisi yang dilakukan peneliti yaitu memperbaiki produk sesuai dengan hasil dari kritik dan saran yang diberikan oleh para validator bahasa. Hasil validasi I dan Validasi II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil validasi aspek bahasa

Validator	Validasi I	Validasi II
OK (ahli)	24	37
L (praktisi)	42	44
Jumlah keseluruhan	73,33%	90%

(Sumber :Data olahan peneliti)

3. Validasi desain

Validasi desain adalah validasi yang dilakukan peneliti kepada 2 orang validator materi yang terdiri dari 1 orang ahli yaitu bapak Beni Handayani M. I.Kom dan 1 orang praktisi yaitu bapak Zainal Akmal Saputra. Hasil dari validasi berupa data kuantitatif berupa jumlah (angka) dan data kualitatif berupa saran dan kritik. Hasil dari data tersebut dilakukan analisis dan revisi. Hasil analisis validasi I mendapatkan skor 87,85% dan hasil validasi II mendapatkan skor 92,85%. Revisi yang dilakukan peneliti yaitu memperbaiki produk sesuai dengan hasil dari kritik dan saran yang diberikan oleh para validator desain. Revisi validasi aspek desain merupakan revisi yang peneliti lakukan terhadap desain e-monopoli edukatif yang sesuai dengan kritik dan saran yang diperoleh dari validator. Pada validasi aspek desain kritik dan sarannya adalah ubah background monopoli dan ubah gambar di step by step monopoli. Hasil validasi I dan validasi II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil validasi aspek desain

Validator	Validasi I	Validasi II
BH (ahli)	57	61
ZAS(praktisi)	66	69
Jumlah keseluruhan	87,85%	92,85%.

(Sumber :Data olahan peneliti)

Penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. menurut Sugiyono (2019 : 395) pengembangan yaitu cara untuk mengembangkan produk baru, model, prosedur, metode dan analisis masalah yang lebih khusus yang didapat dari teknik dan alat-alat.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran E-Monopoli Edukatif. Masyhudi dan Choirul (2020 : 26) menyatakan monopoli merupakan permainan memakai papan yang mengharuskan pemain berpacu mengumpulkan kekayaan dalam suatu pelaksanaan sistem permainan dengan menambahkan pertanyaan yang harus dijawab oleh anggota pemain lawan

Peneliti menggunakan model pengembangan Hannafin *and* Peck yang terdiri dari 3 fase yaitu penilaian kebutuhan, desain dan pengembangan / implemetasi. Sejalan dengan pendapat Menurut Fachrozi (2020 : 133) terdapat beberapa fase dalam pengembangan Hannafin dan Peck, seperti penilaian kebutuhan, desain, dan pengembangan. Pemilihan model Hannafin and Peck didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini mengarah produk pembelajaran dan merupakan model desain pengembangan pembelajaran yang dilakukan secara sederhana sehingga tidak memerlukan waktu lama.

Fase pertama yang dilakukan adalah fase analisis. Pada fase analisis peneliti melakukan kegiatan yaitu : (1) analisis kebutuhan guru, dari wawancara diperoleh hasil, bahwasanya guru masih menggunakan media pembelajaran

yang sederhana atau belum bervariasi. Maka dari itu peneliti berupaya untuk mengembangkan media E-monopoli edukatif. (2) analisis kebutuhan siswa, berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap dua orang siswa didapatkan hasil bahwasanya siswa menginginkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (3) analisis kurikulum, dari hasil analisis kurikulum didapatkan KD serta materi pembelajaran yang digunakan di SDN 193 Pekanbaru yang menggunakan kurikulum 2013 pada kelas IV tema 4 “berbagai pekerjaan “ subtema 1 “Jenis- jenis Pekerjaan” .

Fase kedua adalah fase desain. Pada fase desain ini peneliti melakukan kegiatan : (1) Desain media, pada fase desain media peneliti menentukan gambar, warna, tulisan, lambang, gambar latar yang dipakai dalam pembuatan media E-monopoli edukatif. (2) Penyusunan media, penyusunan media merupakan pembuatan papan E-monopoli edukatif, pembuatan kisi-kisi dan menyusun bagian-bagian tersebut dalam aplikasi *quizwhizzer*.

Setelah media E-monopoli edukatif dikembangkan, dilakukan validasi kepada 6 orang validator yang meliputi 3 orang ahli dan 3 orang praktisi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan dari media E-monopoli edukatif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara mengisi lembar validasi yang disediakan peneliti menggunakan pengukuran skala likert dengan 5 pilihan jawaban.

Validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai tingkat kelayakan produk sampai sangat valid. Peneliti melakukan pengolahan data untuk setiap aspek validasi agar mendapatkan nilai rata-rata untuk mendapatkan kevalidan dari media E-monopoli edukatif. Adapun hasil validasi untuk media E-monopoli edukatif adalah sebagai berikut :

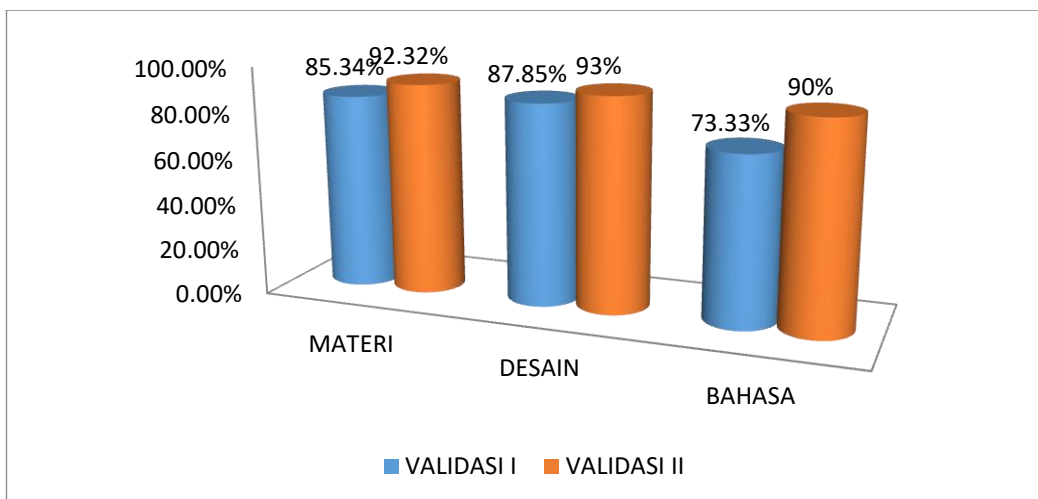
Tabel 4 Hasil validasi media E-monopoli edukatif pada Tema 4 Subtema 1:

Aspek yang di nilai	Validitas I		Validitas II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	85,34 %	Sangat valid	92,32 %	Sangat valid
Bahasa	73,33%	Valid	90 %	Sangat valid
Desain	87,85%	Sangat valid	92,85 %	Sangat valid
Rata-rata	83,61 %	valid	91,94%	Sangat valid

(Sumber : Data Olahan Peneliti)

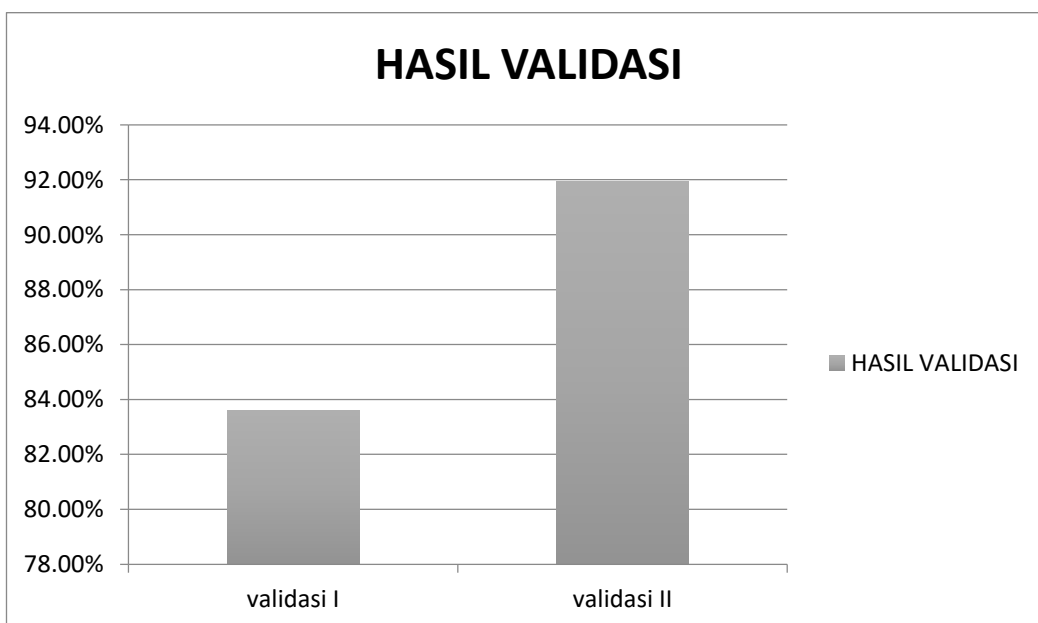
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi pertama adalah 83,61% dengan kategori valid. Pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 91,94% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil rata-rata nilai yang dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 8,33%.

Perbandingan hasil dari setiap validasi disetiap aspek disajikan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.15 Diagram perbandingan hasil dari ketiga aspek validasi E-monopoli.

Perbandingan hasil validasi I dan validasi II disajikan pada diagram berikut ini :



Gambar 4.16 Diagram hasil perbandingan dari validasi I dan Validasi II E-monopoli.

Berdasarkan diagram di atas terjadi peningkatan, hal ini terjadi dikarenakan proses pengembangan media E-monopoli edukatif dari valid menjadi sangat valid dilakukan melalui serangkaian revisi yang beracuan dari kritik dan saran yang diberikan para validator baik ahli maupun praktisi. Pada validasi aspek materi kritik dan sarannya adalah untuk soal mohon dibuat terlebih dahulu kisi-kisi soal yang disesuaikan dengan muatan mapel dan KD (kompetensi dasar) dan pemelihan redaksi soal dengan butir jawaban mohon diperbaiki dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Pada validasi aspek bahasa, kritik dan saran yang diperoleh adalah masih terdapat kesalahan penulisan yang harus diperbaiki, perhatikan penggunaan huruf kapital pada soal, sebaiknya dipisahkan soal sesuai dengan indikator sehingga *reviewer* tidak bingung indikator mana soal dikembangkan. Pada validasi aspek desain kritik dan sarannya adalah ubah background monopoli dan ubah gambar di *step by step* monopoli.

Hasil skor akhir dari pengembangan media E-monopoli edukatif diambil dari hasil jumlah rata-rata validasi kedua yaitu 91,94% dengan kategori sangat valid sehingga media E-monopoli edukatif yang peneliti kembangkan layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ghufron, dkk (2017: 2013) yaitu pengembangan media monopoli edukatif di kelas IV sekolah dasar mendapatkan skor yang hampir serupa yaitu 92,65% yang telah memenuhi kriteria skor validitas media sangat valid, yaitu antara persentase skor 85,01% s.d. 100%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibuat dapat disimpulkan media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media E-Monopoli Edukatif pada kelas 4 tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” yang terdiri dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu Kegiatan ekonomi, Bahasa Indonesia yaitu pendapat pribadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu pelestarian sumber daya alam, Matematika yaitu keliling dan luas bangun datar, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PKn) yaitu makna simbol sila-sila panca sila, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yaitu Tiga dimensi dan Menggambar tiga dimensi, PJOK yaitu gerak dasar lokomotor dan non lokomotor. Untuk membuat Media E-Monopoli ini menggunakan website *Quizwhizzer* dan *Microsoft 2010*. Media E-Monopoli yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh enam orang validator. Dua orang ahli Bahasa, dua orang ahli Desain, dan dua orang ahli materi. Kualitas media E-Monopoli Edukatif sudah mencapai standar kelayakan dari hasil yang diperoleh dari masing-masing validator.

Validitas media E-Monopoli Edukatif pada kelas 4 tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” memperoleh kategori **Sangat Valid** ditinjau dari hasil validasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Aspek aspek bahasa mendapatkan skor 90%, aspek desain mendapatkan skor 92,85%, dan aspek materi mendapatkan skor 92,30%. Secara keseluruhan media E-Monopoli Edukatif pada kelas 4 tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” mendapatkan skor 91,94% sehingga media E-Monopoli edukatif berkategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.

- Ernawati, Lis dkk. 2017. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interatif Pelajaran Administrasi Server*. Elinvo (Electronics, and Vocational Education),2(2).
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : PRENAMEDIA GROUP.
- Fachrozi,dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga*. Malang: Falultas Ilmu Keolahragaan Negeri Malang.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2010. *TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI PEMBELAJARAN*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hamid. 2014. *METODE EDUTAIMENT*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Irawan,dkk. 2018. *Instructional Materials Development Through 4D Model*. SHS Web Conferences (Volume 42 No 4, 2018).
- Kustandi, Cecep dan Daddy. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta : KENCANA.
- Lestari. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Pada Mata Kuliah Perangkat Keras Prodi Ptik Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar*. Universitas Negeri Makassar : Jurnal Media Elektrik.
- Magdalena,dkk. 2020. *PENERAPAN MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN MADRASAH ALIYAH NEGERI 12 JAKARTA BARAT*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol.2 no.2(online) (<https://ejaournal.stitpn.ac.id> diakses 6 juni 2021).
- Maulana. 2017. *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Masyhudi, Khoiril Anna. 2020. *MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA EDUKASI SUMBER PANGAN PROTEIN BAGI ANAK*. Journal of Gender and Children Studies Vol 2 Issue 1 (Online) (<https://journal.unesa.ac.id> diakses 13 juni 2021).
- Meriyati. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar lampung : Fakta Press.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurani, dkk. 2020. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Bunga Sari Fatmawati (editor). Jakarta Timur : PT Bumi Aksara.
- Qondias, dkk. 2016, *Pengembangan Media Mind Mapping SD Kabupaten Ngoda Flores*. Jurnal Pendidikan Indonesia (Volume 5 Nomor 2, Oktober 2016).
- Rifa'i, dkk . 2020. *Cara Senang Belajar Matematika*. Aprilia Nurul Khasanah (editor). Magelang : Pustaka Rumah C1nta.
- Salminawati dan Muhammad Shaleh Assingkily. 2020. *Filsafat Ilmu Pendidikan Dasar Islam*. Yogyakarta: K-Media.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama.
- Sudayana, Rostina. 2014. *STATISTIKA PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Sugiyono . 2019. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D*. Dalam Sutopo (editor). Bandung : ALFABETA, cv.

- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan madani.
- Suripah. 2014. *Statistika pendidikan*. Pekanbaru : UIR PERS
- Usman. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Wijaya, Raden. 2013. Skala Likert (metode perhitungan, persentase dan interval). (online) (<https://www.slideshare.net> diakses 6 juni 2021)