

**PENGEMBANGAN MEDIA MOONSTAR (MONOPOLI SUPER PINTAR) PADA
MATA PELAJARAN IPAS MATERI MENGUBAH BENTUK ENERGI SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Dhea Afra Teronika¹, Fillia Prima Atharina², Diana Endah Handayani³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

dheafra05@gmail.com

ABSTRACT

This research was based on the results of interviews and observations conducted at Surokidul 01 State Elementary School, it was found that from the PTS results of students only 20% of students got grades above the KKM in science subjects. The limited use of learning media used by teachers is the use of video media which is less interactive with abstract explanations and the learning evaluation process only by presenting short questions after learning and assignments for students. The aim of this research is to determine the feasibility and practicality of Moonstar media (super smart monopoly) for learning science and technology, material changing the form of energy for fourth grade elementary school students. This research uses the ADDIE development model. The results of the feasibility test for material experts and media experts obtained a percentage of 86% and 90% with the criteria being very suitable for use. The results of the media practicality test obtained from the teacher and student response questionnaire obtained a percentage of 98% and 97.5% with very feasible criteria so it can be concluded that Moonstar Media (Super Smart Monopoly) can be used as a support for IPAS learning material changing the form of energy for class IV grade elementary school students.

Keywords: Media Moonstar, IPAS, Class IV Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri Surokidul 01 ditemukan dari hasil PTS siswa hanya 20% siswa mendapatkan nilai diatas KKM pada mata pelajaran IPAS. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam penggunaan media video yang kurang interaktif dengan penjelasan abstrak serta proses evaluasi pembelajaran hanya dengan penyampaian pertanyaan-pertanyaan singkat selesai pembelajaran, dan penugasan untuk siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media moonstar (monopoli super pintar) untuk pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil uji kelayakan ahli materi dan ahli media diperoleh presentase sebesar 86% dan 90% dengan kriteria sangat layak digunakan. Hasil uji kepraktisan media diperoleh dari angket tanggapan guru dan siswa diperoleh presentase sebesar 98% dan 97,5% dengan kriteria sangat Layak sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Moonstar, IPAS, Kelas IV SD

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang paling penting dalam hidup manusia agar dapat mentransformasi nilai-nilai seperti nilai religi, kebudayaan, pengetahuan, teknologi serta keterampilan sehingga menjadikan manusia bermartabat, berpengetahuan, dan berakhlak mulia. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Menurut pasal tersebut, pendidikan berarti usaha dan proses untuk mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki siswa agar menjadi pribadi yang lebih baik untuk diri sendiri dan orang lain.

Melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan, peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikan. Untuk

mencapai tujuan pendidikan maka perlu pengembangan secara berkala dari sebuah kurikulum yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas belajar disekolah dan kurikulum yang sedang berlangsung. Pada aturan pemerintah Nomor 13 tahun 2015 pasal 1 ayat (16) disebutkan bahwa kurikulum yaitu sekumpulan rencana dan aturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran dan cara yang digunakan untuk petunjuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Safitri & Koeswanti, 2021: 990).

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan

negara yang lebih cerah (Nurkholis, 2013: 25).

Pendidikan dapat berkembang seiring perkembangan zaman begitu pula kurikulum pendidikan. Kurikulum merupakan seperangkat instrumen dan aturan dalam melaksanakan suatu pembelajaran yang dapat mengubah murid di rumah atau di masyarakat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional (Noviyanti, 2019 dalam Meliniasari et al., 2023: 204). Kurikulum di Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka yang berlaku sejak tahun 2021 yang digagas oleh Menteri Pendidikan Indonesia Nadiem Makarim. Dalam implemetasi kurikulum merdeka, proses pembelajaran memberikan kesempatan bagi setiap murid untuk mengembangkan pengetahuan, potensi, minat dan bakatnya (Mutmainnah, 2020 dalam Meliniasari et al., 2023: 204).

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kebijakan baru yang dikeluarkan Kemedikbud untuk menjadi langkah mentransformasi pendidikan demi mewujudnya SDM Unggul Indonesia yang memiliki Profil Pelajar Pancasila, dimana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan

kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stress dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Kemdikbud. RI: 2022).

Ciri khas lain dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail (Purwanto, 2022 dalam Marwa dkk, 2023: 56). Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis,

sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Depdiknas, 2006: 484).

Kesiapan guru untuk beradaptasi pada kurikulum merdeka yang berorientasi pada produk kreatifitas siswa, salah satunya adalah kurangnya bahan ajar atau media pembelajaran, hanya berpedoman dengan buku guru dengan Kegiatan-kegiatan pembelajaran pada buku guru mengarah untuk tercapainya capaian pembelajaran dan mendorong siswa untuk aktif pada setiap BABnya (Nikmatin Mabsutsah & Yushardi, 2022: 205-206).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi di kelas IV SD Negeri Surokidul 01 ditemukan dari hasil PTS siswa hanya 20% siswa mendapatkan nilai diatas KKM pada mata pelajaran IPAS. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam penggunaan media video yang kurang interaktif dengan penjelasan abstrak serta proses evaluasi pembelajaran hanya dengan penyampaian pertanyaan-pertanyaan singkat selesai pembelajaran, dan penugasan

untuk siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran yang kurang variatif dan motivasi belajar siswa yang kurang. Media yang menarik dan didesain sedemikian rupa dapat menarik perhatian dan simpati siswa ketika mengikuti pembelajaran sampai kegiatan evaluasi pembelajaran. Namun media yang menarik perhatian siswa yaitu media yang nyata dan konkrit, yang artinya media yang membantu siswa untuk memahami suatu pembelajaran yang mudah dipahami dan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa.

Media juga dapat digunakan sebagai proses evaluasi pembelajaran, penggunaan media evaluasi pembelajaran merupakan proses evaluasi pembelajaran itu sendiri. Sehingga dapat menambah tingkat motivasi belajar dan hasil belajar siswa di sekolah serta dirumah. Media evaluasi pembelajaran juga memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian siswa sehingga ini memberikan ruang positif (Sunardi, 2020: 2). Kemampuan guru merancang dan

menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan (Ulfaeni, 2017: 137). Sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang dikemas secara menarik, jelas dan mudah dimengerti untuk membangkitkan minat siswa dalam memahami bentuk permasalahan-permasalahan yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Media monopoli dipilih karena termasuk suatu permainan yang relatif digemari anak dan mudah dalam memainkannya. Selain itu permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari, D. O., & Listyarini, A. S. I, 2018: 47).

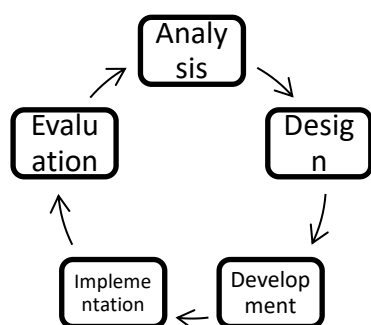
Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) sebuah media yang terbuat dari MMT yang berukuran 2,5 m x 2,5 m. Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) ini dikemas dalam

sebuah tas sehingga memudahkan dalam hal penyimpanan. Kotak monopoli terdiri dari soal-soal yang menyangkut materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi (Sari, D. O., & Listyarini, A. S. I, 2018: 49-50). Selain itu media monopoli ini merupakan salah satu media pembelajaran visual non proyeksi yang dapat dimainkan secara berkelompok sehingga mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif, memiliki nilai praktis diantaranya penyajian materi dapat dilakukan dengan jelas dengan selang demi selang, merangsang siswa untuk belajar dan media ini melibatkan semua panca indra siswa termasuk indra peraba serta memberikan kesempatan siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pengembangan menurut Sugiono (2015: 30) metode penelitian dan pengembangan

merupakan metode ilmiah untuk meneliti, merancang, membuat dan menguji validitas produk yang diproduksi. *Research and Development* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian guna menghasilkan dan melakukan pembaruan atau inovasi dari produk yang telah ada. Prosedur penelitian dan pengembangan disesuaikan menggunakan alur berfikir yang dikemukakan oleh Rusdi (2018: 121-133) yaitu model penelitian berdasarkan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Langkah-langkah desain pengembangan dapat di lihat pada bagan berikut :



Bagan 1 Langkah-langkah Pengembangan Media

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Surokidul 01, Kec. Pagerbarang, Kab. Tegal. Populasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD

Negeri Surokidul 01 sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan angket/kuesioner. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar wawancara, angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskripsi kuantitatif. Analisis deskripsi kualitatif berupa saran dari ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Sedangkan analisis data kuantitatif berupa nilai yang diperoleh dari angket validasi materi, validasi media, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa.

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli materi dan ahli media, angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa kemudian dianalisis dengan rumus $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ skala yang digunakan pada angket validasi dan angket tanggapan guru yaitu menggunakan skala likert 1 sampai 5 sedangkan pada angket

tanggapan siswa menggunakan skala guttman.

Tabel 1 pedoman penilaian validasi ahli materi dan ahli media, penilaian angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa

No	Interval (%)	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	21% - 40%	Tidak Layak
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2013 dalam Novianti & Susilowibowo, 2019: 4)

Dari tabel pedoman skor penilaian ahli media dan ahli materi, penilaian angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa, maka Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) dikatakan layak apabila rata – rata presentase dari angket validasi para ahli rata – rata $\geq 61\%$ (Riduwan, 2011: 15 dalam Novianti & Susilowibowo, 2019: 4).

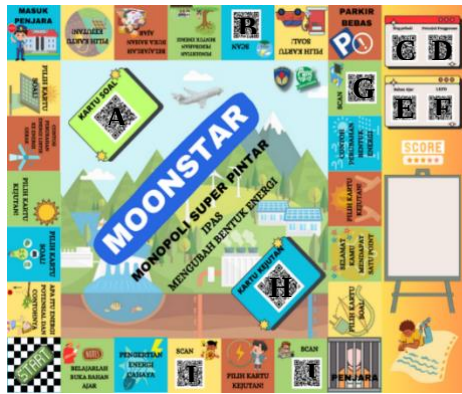
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum membuat Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket analisis kebutuhan guru dan siswa agar peneliti mengetahui media apa yang diharapkan dan dibutuhkan oleh siswa kelas IV SD Negeri Surokidul 01. Pengumpulan data pada

studi pendahuluan berdasarkan pada observasi, wawancara, angket kebutuhan guru, dan angket kebutuhan siswa kelas IV, dari studi pendahuluan yang telah diuraikan dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi agar siswa ikut aktif dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa, bertambahnya minat belajar siswa, dan bertambahnya variasi dalam proses dan evaluasi pembelajaran.



Peneliti melakukan perancangan produk melalui proses yaitu pemilihan media dan pembuatan *story board*, rancangan desain awal, pengembangan desain dari pembimbing, pengembangan dari validator media, dan tampilan akhir produk media.



Gambar 1 Tampilan Papan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar)

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024



Gambar 5 (Barcode D) Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024



Gambar 2 (Barcode A) Tampilan Kartu Soal

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024

Gambar 3 (Barcode B) Video Aktivitas Olahraga
 Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024

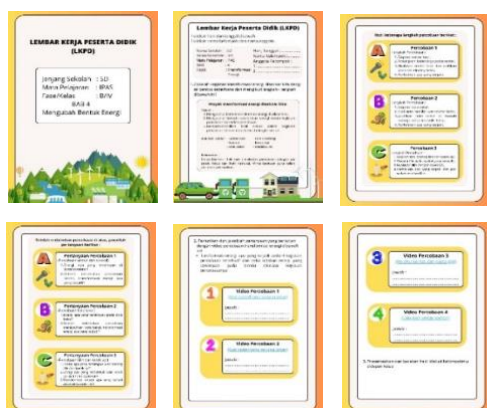


Gambar 6 (Barcode E) Tampilan Bahan Ajar

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024



Gambar 4 (Barcode C) Tampilan Blog Pribadi



Gambar 7 (Barcode F) Tampilan
LKPD

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024



Gambar 8 (Barcode G) Gambar
Aktivitas Menyetrika

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024

Gambar 9 (Barcode H) Tampilan
Kartu Kejutan

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024

Gambar 10 (Barcode I) Video
Aktivitas Anak Bermain Instrumen
Musik

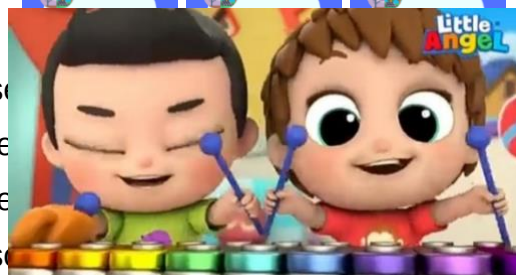
Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024



Gambar 11 (Barcode J) Gambar
Anak Bermain Sepak Bola

Sumber : Dhea Afra Teronika, 2024

Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) ini media dengan wujud fisik spesifikasi produk yang dihasilkan berupa monopoli berstiker yang ditempel pada papan kayu berukuran 70,5 cm x 54,5 cm dengan desain gambar yang menarik dan dapat dilipat. Kotak monopoli terdiri dari 24 petak dengan gambar ilustrasi



Pada sisi samping kanan atas papan tersedianya petak untuk

mengakses blog pribadi, petunjuk penggunaan, bahan ajar, dan LKPD yang berbentuk *barcode* yang dapat diakses secara *online* dan pada sisi samping kanan bawah papan tersedianya petak bergambar papan point, Kartu soal berisikan soal-soal pertanyaan mengubah bentuk energi dengan warna hijau berjumlah 17 kartu dan kartu kejutan dengan warna biru berjumlah 13 kartu. Masing-masing kartu berukuran 9 cm x 6 cm yang dicetak pada kertas HVS sisi atas dan bawah dengan di laminating, pada bagian dalam papan moonstar (monopoli super pintar) terdapat 2 kotak penyimpanan yaitu kotak pertama berisikan bahan LKPD berupa lilin, korek api, senter kecil, bola bekel, serta sebuah dadu dengan ukuran 2 cm x 2 cm berwarna biru gelap dengan mata dadu warna kuning, spidol hitam, dan tersedia 4 pion yang berasal dari mainan lego dengan bentuk berbeda, kemudian kotak kedua yaitu kotak penyimpanan kartu soal dan kartu kejutan.

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) adalah kuantitatif sebagai data utama dan data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator.

Penilaian oleh ahli media dilihat dari sisi desain media dan memberi penilaian meliputi aspek indikator kesesuaian, indikator kontribusi produk, indikator penggunaan produk, indikator keunggulan produk, dan indikator tampilan desain produk dan kemasan. Penilaian ahli media mendapat presentase skor total sebesar 90% dengan kriteria sangat layak digunakan dilihat dari tabel 1 dengan revisi produk bagian dalam media, penampilan kotak kartu, dan penambahan informasi daftar partisipan pembuatan media pada laman blog pribadi media dan validator ahli media memberikan masukan yaitu peneliti untuk mengganti pegangan papan media agar lebih kokoh.

Pada penilaian ahli materi media yang telah dikembangkan validator memberi penilaian meliputi aspek indikator kesesuaian materi, indikator kelayakan materi, dan indikator penyampaian materi. Validator telah menilai Bahan Ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada media pembelajaran, validator juga memberikan masukan dan saran untuk peralatan LKPD yang ada dapat diletakkan dalam satu kotak. Penilaian ahli materi mendapat presentase skor

total sebesar 86% dengan kriteria sangat layak digunakan.

Pada tahap implementasi penggunaan produk Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) yaitu tahap awal peneliti melakukan proses pembelajaran dikelas menjelaskan materi dengan Bahan ajar dan siswa secara berkelompok mengerjakan LKPD yang terdapat pada media, setelah itu peneliti melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar).

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi, dalam tahap evaluasi pada penelitian ini hanya dibatasi dengan melakukan perolehan hasil validasi media pembelajaran, validasi materi pembelajaran, hasil tanggapan guru dan hasil tanggapan siswa. Hasil analisis angket tanggapan guru setelah menggunakan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) dengan aspek penilaian meliputi kualitas materi, tujuan pembelajaran, dan aspek desain/tampilan dengan memperoleh skor total sebesar 98% dengan kriteria sangat layak dilihat dari tabel 1. Hasil analisis angket tanggapan siswa setelah menggunakan Media Moonstar

(Monopoli Super Pintar) memperoleh skor total sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak dilihat dari tabel 1 dan dengan tanggapan siswa sangat baik. Siswa sangat tertarik dengan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) dimana media pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dan sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Teori tersebut menyatakan bahwa usia 7-11 tahun masuk dalam tahap oprasional konkret. Dengan menggunakan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) kemampuan pemahaman siswa meningkat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) layak dan praktis digunakan sebagai pendukung pembelajaran IPAS.

Dari pernyataan Sumantri dalam Fikri & Madona, 2018: 12 yang menyatakan tujuan media yaitu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar, sejalan dengan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) yang memiliki berbagai fitur belajar meliputi petak scan barcode berisi LKPD, bahan ajar, blog pribadi, dan pengalaman belajar menggunakan

kartu soal dan kartu kejutan yang tersedia dengan soal gambar dan video menarik yang dapat merangsang minat belajar siswa dengan memiliki pengalaman belajar yang berbeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Surokidul 01 pada penelitian dan pengembangan media moonstar (monopoli super pintar) adalah dihasilkan pengembangan produk Media Pembelajaran Moonstar (Monopoli Super Pintar) sebagai sarana media pendukung pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi yang dimodifikasi berbentuk papan berstiker, melibatkan teknologi scan barcode untuk mengakses blog pribadi, petunjuk penggunaan, LKPD, bahan ajar, kartu soal, dan kartu kejutan. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran oleh ahli media mendapatkan presentase skor total sebesar 90%, dan hasil validasi kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi mendapatkan presentase skor total sebesar 86%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81% - 100% dengan kategori sangat layak

digunakan, maka Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) sangat layak dan valid digunakan dalam pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi siswa kelas IV. Pada hasil angket tanggapan guru dengan presentase skor total sebesar 98%, dan hasil angket tanggapan siswa mendapatkan presentase skor total sebesar 97,5%. Berdasarkan angket penilaian tanggapan berada pada interval 81% - 100% dengan kategori sangat layak digunakan, maka Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) dapat diterima siswa, praktis, dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fathonah, D., & Artharina, F. P. (2019). Pengembangan Media Lift the Flap Book Berbasis Discovery Learning Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 2(4), 9. <https://doi.org/10.24114/jgk.v2i4.13494>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (M. P. Hedrizal, S.IP. (ed.); cetakan I.).

Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI) Jln. Jomblangan Gg.Ontoseno B.15 RT 12/30 Banguntapan Bantul DI Yogyakarta Email : admin@samudrabiru.co.id website : admin@samudrabiru.co.id.

Kemendikbud RI. (2022). Merdeka Belajar. Kemendikbud. <https://ditpsd.kemendikbud.go.id/hal/merdeka-belajar>

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18 (2), 54–65.

Meliniasari, F., Sudjarwo, S., & Jalmo, T. (2023). Filsafat Aliran Progresivisme dan Perspektifnya Terhadap Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 204–209. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1048>

Nikmatin Mabsutsah, & Yushardi, Y. (2022). Analisis Kebutuhan Guru terhadap E Module Berbasis STEAM dan Kurikulum Merdeka pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 205–213. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.588>

Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–9.

Nurkholis. (2013). *PENDIDIKAN*

DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto. 1(1), 24–44.

Prof.Dr.M.Rusdi, S.Pd., M. S. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. RajaGrafindo Persada.

Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “KELAS BANGTAR” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.580>.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Sari, D. O., & Listyarini, A. S. I. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 13(2).

Sunardi, D. (2020). Hubungan Meningkatnya hHasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 1. https://www.researchgate.net/publication/338834150_Hubungan_Meningkatnya_Hasil_Belajar_Siswa_SMP_dengan_Penerapan_Media_Evaluasi_Pembelajaran_Inovatif_Quizizz

Ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 136–144.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 2009. Jakarta: Sinar Grafika.