



Pengembangan Media Monopoli Berbasis HOTS dan P3 Pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar

Anissa Fitria Ningsih¹, Siska Desy Fatmaryanti^{2*}, Nur Ngazizah¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

² Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

*email: siskadesy@umpwr.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.13316>

Abstract

This study aims to develop HOTS-based learning media and Pancasila student profiles and determine the feasibility of the developed media. The method used is R&D with the ADDIE model, with the steps of analysis, design, development, implementation, evaluation. The subjects of the study were 12 students in grade V of SD N Kunir. The data analysis method used was validity, practicality and effectiveness analysis. After going through a series of stages. ADDIE model research obtained product validity data of 3.6 "Very Valid", practicality results of 3.6 "Very Practical", effectiveness results of 0.62 "Effective". Based on the values obtained, it can be concluded. Monopoly Learning Media. Based on HOTS and Pancasila Student Profiles on Ecosystem Material is "feasible" to be applied as learning media at elementary school level.

Keywords : HOTS, Pancasila Student Profile; Ecosystem

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis HOTS dan profil pelajar pancasila serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Metode yang dipakai yaitu R&D dengan model ADDIE, dengan langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi. Subjek penelitian yaitu murid kelas V SD N Kunir berjumlah 12 murid. Analisis data yang digunakan analisis validitas, kepraktisan dan keefektifan. Hasil penelitian didapat data validitas produk 3,6 "Sangat Valid", hasil kepraktisan 3,6 "Sangat Praktis", hasil keefektifan 0,62 "Efektif". Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis HOTS dan Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Ekosistem "layak" untuk diaplikasikan sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci : HOTS ; Profil Pelajar Pancasila ; Ekosistem



1. Pendahuluan

Kurikulum yang digunakan oleh Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka, pada kurikulum ini guru dan murid diberi kebebasan untuk mengeksplor diri mereka sehingga dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu dan lingkungan belajar mereka. Kurikulum Merdeka merupakan jawaban akan krisis yang terjadi pasca pandemi pada dunia pendidikan dimana terjadi fenomena *learning loss* dan dirumuskan lah kebijakan yang konseptual yang memberikan kebebasan bagi lembaga maupun murid untuk melaksanakan proses pembelajaran ([Ardianti & Amalia, 2022](#)). Kurikulum merdeka yang diberlakukan pada jenjang sekolah dasar mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS. IPAS adalah ilmu yang mempelajari alam semesta, terkait interaksi antar sesama makhluk hidup, benda mati dengan lingkungannya. Dengan begitu, murid mampu mengurus lingkungan alam dan sosial.

Pada kurikulum Merdeka ini murid dituntut untuk berpikir kritis dan memiliki kemampuan *problem solving* hal ini selaras dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Konsep HOTS atau yang biasa dikenal Taksonomi Bloom pertama kali dikenalkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1965 dengan tingkatan berpikir yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Namun pada tahun 2001 konsep taksonomi bloom telah direvisi oleh murid benjamin yaitu Krathwohl dan Anderson menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan. Pada tahapan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta termasuk kategori berpikir tingkat tinggi atau (*Higher Order Thinking Skill*) HOTS ([Susilowati & Sumaji, 2021](#)). HOTS bertujuan untuk membentuk pola pikir kritis dalam menganalisis sebuah permasalahan dan menarik kesimpulan ([Weda Baskara et al., 2021](#)). Penggunaan soal bentuk HOTS pada penilaian hasil belajar ataupun evaluasi belajar murid mampu meningkatkan keterampilan dan pemikiran kritis murid untuk menghadapi perkembangan zaman ([Dicky Dermawan & Arrahim, 2023](#)). Menurut ([Azzahra et al., 2023](#)). Dalam upaya merealisasikan pelajar pancasila dilakukan beberapa strategi sebagai bentuk penguatan pendidikan karakter ([Mery et al., 2022](#)).

Tujuan pembelajaran IPAS dalam implementasinya dapat dengan mengintegrasikan HOTS dan Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran. Karena merupakan sifat alamiah murid sekolah dasar menyukai sebuah permainan. Untuk menarik minat murid akan suatu pembelajaran dapat dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran yang berbasis pada permainan. Salah satu permainan yang cocok dengan karakteristik murid sekolah dasar yaitu permainan monopoli, karena permainan merupakan kegiatan yang sulit lepas dari kehidupan anak-anak bahkan hingga remaja ([Mahesti & Dewi Koeswanti, 2021](#)).

Media pembelajaran monopoli dapat dipakai oleh murid untuk memahami materi namun diselingi dengan kegiatan bermain, sehingga tanpa murid sadari sedang belajar tanpa harus merasa beban karena harus mendengar guru ceramah menyampaikan materi. Selain itu, suasana kelas akan menyenangkan dan berkesan sehingga tujuan kegiatan yang ditentukan diawal dapat tercapai ([Ardhani et al., 2021](#)). Penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran didukung dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh ([Istianah & Setyasto, 2023](#)) menunjukkan hasil media monopoli layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dan menulis aksara

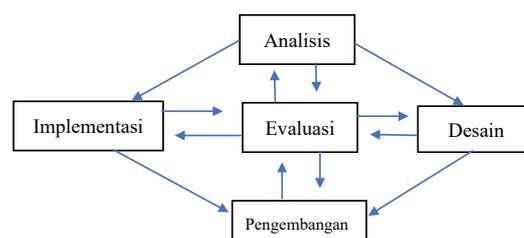
jawa, dalam penelitian ini media monopoli yang dikembangkan mendapatkan nilai 95% dan hasil uji N-gain 0,51 kriteria sedang.

Hasil wawancara dan observasi pada 2 September 2024 bersama wali kelas V SD N Kunir guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran pada saat mengajar, murid kesulitan dalam mengerjakan soal berdasarkan nilai ulangan harian berbasis HOTS pada materi ekosistem dimana rata-rata murid kelas V mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 78. dan rendahnya sikap bergotong royong pada saat pembelajaran. yaitu pada saat dilakukan kerja kelompok murid cenderung mengandalkan satu orang dalam mengerjakan tugas, ketika diakhir pembelajaran dimana terdapat kegiatan pengayaan murid yang sudah paham akan materi yang diajarkan tidak mau membantu teman sebayanya yang belum paham. Sifat murid tersebut belum mencerminkan perilaku profil pelajar Pancasila dimensi gotong royong. Ditemukan juga kendala pada saat observasi pembelajaran materi ekosistem di kelas V dimana ketika pembelajaran murid kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Ketika ditanya, murid mengatakan kesulitan memahami bagaimana bentuk ekosistem dikarenakan dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan gambar yang terdapat di buku ajar murid. Selain itu, dalam materi ekosistem terdapat banyak komponen penyusunnya sehingga dalam penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah mengakibatkan murid kurang maksimal mendalami materi ekosistem.

Berdasarkan fenomena yang dipaparkan perlu dilakukan pengembangan media monopoli berbasis HOTS dan Profil Pelajar Pancasila pada materi ekosistem. Harapannya dengan pengembangan media ini pembelajaran menjadi lebih interaktif, murid dapat mendalami materi yang diberikan, tujuan yang telah ditentukan diawal dapat tercapai secara maksimal, mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta profil pelajar Pancasila dimensi gotong royong.

2. Metode

Penelitian ini termasuk dalam penelitian Research and Development (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang tujuannya untuk membuat inovasi baik itu produk baru ataupun mengembangkan produk yang sudah ada dengan tujuan dari inti pembahasan ([Muqdamien et al., 2021](#)). R&D adalah metode penelitian yang dimanfaatkan untuk membuat sebuah produk dan menguji keefektifan produk tersebut ([Juneli et al., 2022](#)). Berikut adalah bagan Langkah-langkah pengembangan model ADDIE menurut Branch, (2009) seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur pengembangan model addie ([Mulyasari & Doly, 2023](#))

Tahap analisis digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran di sekolah, beberapa kegiatan analisis dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara dan observasi dengan wali kelas V, diketahui bahwa guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, murid kesulitan mengerjakan soal berbasis HOTS, murid masih belum maksimal dalam mengamalkan profil pelajar pancasila dimensi gotong royong. Selain itu, guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran konvensional maupun digital dikarenakan terbatasnya waktu yang dimiliki dan beban administrasi guru sehingga guru belum membuat media pembelajaran yang dibutuhkan murid.

Pada tahap desain, media monopoli dirancang sesuai dengan kebutuhan yaitu berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila. Rancangan media monopoli membantu murid memahami materi sambil bermain. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *canva* dalam membuat desain media monopoli. Pada papan monopoli ditambahkan gambar-gambar yang mendukung penyampaian materi ekosistem serta warna yang digunakan warna kontras yang disukai murid sekolah dasar. Kartu soal dan materi dibuat berdasarkan KKO level HOTS C4 dan C5 disertai dengan ilustrasi gambar yang mendukung penjelasan materi dan soal.

Tahap pengembangan, pada tahap ini media yang telah di desain direalisasikan selain membuat media pada tahap ini juga disusun instrumen pengumpulan data seperti angket validasi, respon murid dan soal *pretest* dan *post test*. Pada tahap ini media dibuat dengan semenarik mungkin agar murid tertarik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli. Setelah media monopoli selesai dibuat, media divalidasi oleh validator ahli materi dan media. Hal ini dilakukan guna mengetahui media yang dibuat valid atau tidak serta apabila terdapat perbaikan bisa diperbaiki guna dipakai pada tahap implementasi.

Tahap implementasi, pada tahap ini media yang telah dikembangkan diujicobakan kepada murid, ada 2 uji coba yaitu uji coba terbatas dengan subjek 4 murid dan uji coba luas dengan subjek 8 murid. Pada tahap ini akan diperoleh hasil kepraktisan melalui angket respon murid dan hasil keefektifan melalui soal *pretest* dan *post test*. Pada pelaksanaan implementasi peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media dan ikut mendampingi murid dalam penggunaan media, untuk menghindari kekeliruan penggunaan dan penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik.

Tahap evaluasi yaitu untuk menganalisis terkait kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Selanjutnya data mentah yang didapat dianalisis menggunakan persamaan 1 dan 2. Untuk data validitas dan kepraktisan dihitung menggunakan persamaan 1 dan kriteria tabel 1 dan data keefektifan dihitung menggunakan persamaan 2 dan kriteria tabel 2. Apabila media valid, praktis dan efektif maka media dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Jenis data yang digunakan ada dua jenis yaitu kuantitatif dan kualitatif, data kuantitatif didapat melalui angket penilaian ahli materi, ahli media, guru, respon murid dan soal *pretest* dan *posttest*. Data kualitatif didapat dari wawancara dengan wali kelas, observasi pelaksanaan pembelajaran, observasi profil pelajar Pancasila, tanggapan dan saran dari ahli materi, ahli media, guru serta perangkat pembelajaran yang dimiliki guru.

Teknik pengumpulan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengambil data validitas, kepraktisan dan keefektifan. Sedangkan, dokumentasi digunakan pada penelitian ini yaitu foto dan video ketika uji coba dilaksanakan. Analisis data yang digunakan untuk menghitung nilai ahli media, ahli materi, guru dan respon murid menggunakan persamaan (1)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Dimana \bar{x} adalah rata-rata skor, $\sum x$ adalah jumlah skor dan n adalah jumlah pengisi. Jumlah rata-rata skor yang diperoleh akan diklasifikasikan lagi kedalam data kualitatif. Kriteria validasi dan kepraktisan produk pengembangan dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Kriteria validasi produk pengembangan

Skor Akhir	Klasifikasi validasi	Klasifikasi kepraktisan
>3,25 – 4,00	Sangat Valid	Sangat praktis
>2,50 – 3,25	Valid	Praktis
>1,75 – 2,50	Cukup Valid	Cukup praktis
1,00 – 1,75	Kurang Valid	Kurang praktis

Sedangkan analisis data yang digunakan untuk menghitung hasil *pretest* dan *post test* menggunakan persamaan (2)

$$(g) = \frac{(sf)-(si)}{sm-si} \quad (2)$$

Dimana (g) adalah *N-Gain*, (sf) adalah skor *post test*, (si) adalah skor *pre test* dan (sm) adalah skor maksimal (Febriani et al., 2022). Hasil perhitungan *n-gain* selanjutnya akan dikategorikan sesuai dengan kriteria yang tercantum pada Tabel 2

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai rata-rata <i>N-Gain</i>	Kriteria
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

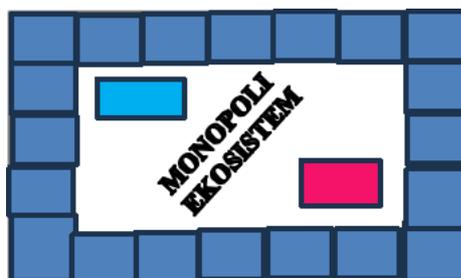
Pretest dan *post test* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid melalui soal HOTS dengan level C4 dan C5. Penggunaan soal hanya pada level C4 dan C5 mempertimbangkan tingkat kematangan berpikir murid kelas 5 memungkinkan untuk berpikir secara analitis dan kreatif serta level C6 terlalu tinggi bagi murid kelas 5 yang baru memasuki tahap berpikir konkret menuju abstrak (Hulaipah et al., 2023). Kisi-kisi soal *pretest* dan *post test* dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Kisi-kisi soal *pretest* dan *post test*

No	Level <i>HOTS</i>	Indikator
1	Level C4 (Menganalisis)	<p>Murid dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup yang berkaitan dengan makanan dalam bentuk rantai makanan</p> <p>Murid dapat menjelaskan dampak hilangnya salah satu komponen dalam rantai makanan terhadap ekosistem secara keseluruhan</p> <p>Murid dapat mengelompokkan komponen-komponen abiotik dan biotik</p> <p>Murid dapat membuat urutan ekosistem di kolam dengan runtut</p> <p>Murid dapat menemukan produsen, konsumen, pengurai</p>
2	Level C5 (Mengevaluasi)	<p>Murid dapat menyimpulkan hubungan antara ikan kecil dan tanaman air dalam ekosistem danau</p> <p>Murid dapat membandingkan ekosistem kebun dan kolam dengan menyebutkan jenis-jenis makhluk yang ada di kedua ekosistem</p> <p>Murid dapat meringkas dampak pembukaan lahan pertanian di lahan yang merupakan habitat bagi banyak spesies hewan</p> <p>Murid dapat membuat alur rantai makanan yang terjadi di kolam</p> <p>Murid dapat menilai dampak penebangan pohon terhadap ekosistem</p>

3. Hasil dan pembahasan

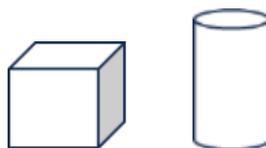
Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran monopoli berbasis HOTS dan Profil Pelajar Pancasila pada materi ekosistem. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran, analisis materi, analisis kurikulum. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kurikulum, kebutuhan, komponen pembelajaran yang diberlakukan di sekolah dasar. Tahap desain, setelah dilakukan analisis selanjutnya merancang media pembelajaran monopoli berbasis HOTS dan Profil Pelajar Pancasila mulai dari desain pion, dadu, buku petunjuk, papan monopoli, kartu materi, kartu soal dan kartu dana umum.



Gambar 2. Desain Papan Monopoli

Papan monopoli berukuran 60 x 60 cm dan terbuat dari banner (Gambar 2). Pada setiap petakan terdapat gambar hewan dan contoh bencana alam yang dapat merusak ekosistem. Pion

terbuat dari bahan resin dengan warna yang kontras serta ditambah bubuk glitter, Dadu berjumlah 1 buah karena jumlah petak yang sedikit.



Gambar 3. Pion dadu

Tahap pengembangan, ditahap ini pembuatan komponen media pembelajaran dibuat sesuai dengan rancangan. Setelah dibuat media kemudian divalidasikan kepada ahli materi, ahli media dan guru berdasarkan angket yang telah dibuat, hasil dari penilaian para ahli digunakan untuk menentukan validitas media. Hasil penilaian validitas disajikan pada Tabel 2, Tabel 3 dan Tabel 4.



Gambar 4. Desain awal dan akhir papan monopoli



Gambar 5. Kartu Soal Monopoli

Kartu soal berisi soal-soal yang berkaitan dengan materi ekosistem kelas V. setiap soal memiliki kode soal yaitu C4 dan C5 untuk memudahkan dalam mengecek kunci jawaban (Gambar 5). Kartu materi berisi materi ekosistem dan terdapat penjelasan guna membantu murid untuk menjawab kartu soal (Gambar 6).



Gambar 6. Kartu Materi

Buku petunjuk penggunaan monopoli juga dibuat untuk memudahkan guru maupun murid dalam penggunaan (Gambar 7). Buku dicetak berwarna dengan ukuran A5, 3) yang memuat tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran, kunci jawaban dari pertanyaan yang terdapat di kartu soal C4 dan C5, dan biografi berisi identitas penulis.



Gambar 7. Buku petunjuk monopoli

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Penyajian	Teknik penyajian	4
		Pendukung penyajian	4
		Penyajian pembelajaran	4
2	Konten (isi)	Kesesuaian dengan CP dan TP	4
		Kemutakhiran materi	4
		Keakuratan materi	4
		Membantu murid dalam menyelesaikan soal berbasis <i>HOTS</i>	4
		Membantu meningkatkan bernalar kritis murid melalui soal <i>HOTS</i>	3
		Mendorong keingintahuan murid	4
		Membantu murid dalam menerapkan sikap gotong royong	4
3	Kebahasaan	Penggunaan bahasa	4
		Penggunaan ejaan	3
		Efektivitas dan efisien kalimat	4
		Jumlah skor	50
		Rata rata	3,8

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi perolehan nilai dari uji validitas media pembelajaran monopoli berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila oleh ahli materi dengan berdasarkan aspek penyajian, konten, kebahasaan. memperoleh skor rata-rata yaitu 3,8 dengan kategori “Sangat Valid”

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Isi	Kesesuaian dengan jenjang kelas	3
		Kesesuaian dengan indikator <i>HOTS</i>	3
		Kesesuaian dengan profil pelajar pancasila dimensi gotong royong	4
2	Tampilan	Pemilihan warna media	4
		Desain papan monopoli	4
		Desain kartu monopoli	3
		Kemasan media yang menarik	3
		Media mudah disimpan	4
		Ketahanan media	3
3	Penyajian	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media monopoli	4
		Kemudahan dalam penggunaannya	4
		Media aman untuk murid	4
		Menarik bagi murid	3
		Jumlah skor	46
	Rata rata	3,5	

Berdasarkan data hasil validasi ahli media perolehan nilai dari uji validitas media pembelajaran monopoli berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila oleh ahli media dengan berdasarkan aspek isi, tampilan, penyajian. Total aspek keseluruhan yang diperoleh yaitu dengan rata rata 3,5 dengan kategori "Sangat Valid"

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Konten (isi)	Kesesuaian dengan CP dan TP	4
		Keakuratan materi	4
		Kemutakhiran materi	4
		Mendorong rasa keingintahuan murid	3
		Membantu menerapkan kemampuan bernalar kritis melalui soal <i>HOTS</i>	4
		Membantu murid menyelesaikan soal berbasis <i>HOTS</i>	3
		Membantu murid menerapkan profil pelajar Pancasila pada nilai gotong royong	4
2	Kebahasaan	Penggunaan bahasa	4
		Penggunaan ejaan	4
		Efektifitas dan efisien kalimat	3

No	Aspek	Indikator	Skor
3	Media	Bahan pembuatan media aman untuk murid	4
		Mudah digunakan	4
		Menarik bagi murid	4
		Jumlah skor	49
		Rata rata	3,7

Berdasarkan data hasil validasi oleh guru pada media pembelajaran monopoli berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila yang diperoleh dari guru dengan berdasarkan aspek isi, aspek kebahasaan, aspek media mendapatkan skor total 3,7 dengan kategori “Sangat Valid”.

Suatu media dapat dikatakan valid digunakan apabila hasil penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru >2,50. Berdasarkan tabel data hasil penilaian ahli materi, ahli media dan Guru pada media monopoli berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila memperoleh skor rata rata 3,6 dengan kriteria “Sangat Valid”. Menurut hasil penilaian ahli materi, media, guru yang diuraikan pada tabel 1, 2, 3 selaras dengan penelitian ([Lena et al., 2021](#)) yaitu pada aspek validitas mendapat skor 3,64 dengan kriteria valid. Namun, pada penelitian oleh ([Lena et al., 2021](#)) pada aspek validitas hanya dinilai oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan pada penelitian ini aspek validitas diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media dan guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan valid untuk digunakan pada sekolah dasar.

Pada tahap implementasi produk akan diujicobakan pada murid kelas V SD N Kunir yang terdiri dari 12 murid. Pada tahap ini diperoleh data seperti penilaian pretest dan post test, serta angket respon murid.

Tabel 7. Hasil respon murid

No	Perlakuan	Skor	Kriteria
1	Uji coba terbatas	3,8	Sangat Praktis
2	Uji coba luas	3,5	Sangat Praktis
	Jumlah skor	7,3	
	Rata rata	3,65	Sangat praktis

Hasil kepraktisan diperoleh apabila skor yang didapat minimal >2,50. Berdasarkan hasil penilaian respon murid pada uji coba terbatas dan uji coba luas diperoleh skor 3,65 “Sangat Praktis”. Hasil kepraktisan yang sudah disajikan pada tabel 4 selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh ([Mubarok et al., 2022](#)) mendapatkan hasil kepraktisan dengan skor 3,5 “Sangat Praktis”. Terdapat selisih perolehan skor rata rata dengan penelitian, pada penelitian ini mendapatkan skor rata rata 3,65 “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan respon murid terhadap penggunaan media monopoli berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila sangat praktis. Hasil perhitungan ini diperoleh karena adanya beberapa faktor seperti antusias murid dalam mengikuti pembelajaran, suasana pembelajaran yang

menyenangkan karena sambil bermain, dan murid dapat berdiskusi dengan kelompok untuk memenangkan permainan.

Tabel 8. Hasil Pretest dan Post test

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Uji coba terbatas	0,68	Efektif
2	Uji coba luas	0,57	Efektif
3	Jumlah skor	1,25	
	Rata-rata	0,62	Efektif

Hasil keefektifan diperoleh efektif apabila mendapatkan skor kriteria lebih dari 0,3. Berdasarkan hasil *pretest* dan *post test* murid diperoleh skor rata-rata 0,62 dengan kriteria “Efektif”. Berdasarkan perolehan skor pada tabel 5 selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh ([Istianah & Setyasto, 2023](#)) yang mendapatkan skor uji N-gain 0,52 “Sedang”. Sedangkan penelitian ini mendapatkan skor uji N-gain 0,62 “Sedang”. Kategori yang didapat sama yaitu sedang, akan tetapi untuk penelitian ini mendapatkan nilai yang lebih tinggi dibanding penelitian yang dilakukan oleh ([Istianah & Setyasto, 2023](#)) sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli yang dikembangkan pada penelitian ini “Efektif”.

Evaluasi dilakukan untuk mengukur tercapainya tujuan pengembangan media pembelajaran monopoli. Data yang didapat berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan materi untuk mengetahui validitas media skor yang didapat 3,64 dengan kriteria “Sangat Valid”. Setelah itu dilakukan uji coba terbatas dan luas untuk melihat apakah media layak digunakan untuk murid sekolah dasar. Untuk mengetahui kepraktisan media monopoli diperoleh melalui angket respon murid setelah menggunakan media tersebut. Pada penelitian ini kepraktisan mendapat skor 3,65 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Evaluasi juga digunakan untuk mengetahui keefektifan media dengan cara murid mengerjakan soal pretest dan post test untuk mengukur kemampuan murid setelah menggunakan media pembelajaran monopoli. Pada penelitian ini keefektifan media mendapatkan skor 0,62 dengan kriteria “Efektif”. Penelitian ini selaras dengan penelitian ([Istiningsih et al., 2021](#)) dengan perolehan kriteria validitas media “Valid” berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan yaitu pada penelitian ini mengukur keefektifan media yaitu dengan soal *pretest* dan *post test*, selain itu penilaian validitas media juga dinilai oleh guru kelas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian media monopoli pembelajaran berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila pada materi ekosistem ini dapat dikatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *HOTS* dan Profil Pelajar Pancasila menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil validitas menunjukkan kategori “Sangat Valid” dengan skor 3,64, kepraktisan memperoleh skor 3,65 dalam kategori “Sangat Praktis,” serta keefektifan mencapai skor 0,62 yang tergolong “Efektif.” Berdasarkan hasil analisis,

media pembelajaran ini memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran materi ekosistem. Agar penggunaannya lebih optimal, disarankan agar media ini diterapkan di ruang yang lebih luas sehingga siswa dapat bergerak dengan lebih leluasa. Selain itu, media monopoli ini dapat terus dikembangkan agar lebih adaptif terhadap kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar level HOTS yang digunakan diperluas dan soal-soal yang disertakan lebih disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada SDN Kunir, khususnya para guru dan murid kelas V yang telah berpartisipasi dalam uji coba media pembelajaran ini. Tim validator yang telah memberikan masukan berharga dalam menilai validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Referensi

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., Hermawati, E., & Kunigan, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 6230–6238.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Dicky Dermawan, D., & Arrahim. (2023). Pengembangan Asesmen Hots Multiple Choice Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1335–1345. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6022>
- Febriani, S. M., Haryani, S., Tri Prasetya, A., Widiarti, N., Puji Ningrum Jurusan Kimia, dan, & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2022). Kelayakan dan Keefektifan Bahan Ajar Pengayaan Berbasis Literasi Sains Materi Hidrolisis Garam. *Chemined*, 11(2).
- Hulaipah, A., Syukri, M., & Indraswati, D. (2023). Analisis Kesulitan Guru Kelas IV dan V Dalam Menyusun Soal HOTS Pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 2 Perampuan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2450–2460. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1768>
- Istianah, R., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Cerita Rakyat Jawa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 437–450. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i3.2946>
- Istiningih, S., Puji Astria, F., Erfan, M., Mataram, U., & Majapahit No, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary*

Education, 04.

- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>
- Lena, Y. L. M., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.11945>
- Mahesti, G., & Dewi Koeswanti, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar*. 9(1), 30–39.
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Mubarok, F., Martanti, F., & Ulumuddin, I. K. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V di Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Gringsing. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 2(1), 27–39. <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i1.548>
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR)*.
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). Tahap Definisi Dalam FOUR-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal*, 6(1).
- Susilowati, Y., & Sumaji, S. (2021). Interseksi Berpikir Kritis Dengan High Order Thinking Skill (Hots) Berdasarkan Taksonomi Bloom. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 5(2), 62. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v5i2.2850>
- Weda Baskara, G., Tanggu Renda, N., & Yudiana, K. (2021). *Tes Tertulis Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Menggunakan Google Form Siswa Kelas IV SD*. 9(3), 416–423.