

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Monokosis Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Salsabila Triamanda¹, Chrisnaji Banidra Yudha², Yustia Suntari³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta

salsabila.triamanda@mhs.unj.ac.id¹, chrisnaji@unj.ac.id², yustiasuntari@unj.ac.id³

Abstract

This study aims to analyze the needs for developing MONOKOSIS (Collaborative Student Monopoly) media in IPAS subjects for fifth grade elementary school students. This study applies an R&D approach with the ADDIE model limited to the needs analysis stage. Data were collected through interviews with 1 fifth grade teacher on April 27, 2026 and questionnaires distributed to 31 fifth grade students of SDN Lubang Buaya 05 Pagi on April 30, 2026. The instruments used consisted of interview guidelines and questionnaire sheets with a four-level Likert scale. The results showed that IPAS learning is still dominated by the lecture method, available media is still limited to digital media, and the teacher agrees with the development of monopoly media for IPAS. Questionnaire results showed that 96.8% of students like learning IPAS, 93.5% of students agree that learning with media is more enjoyable, 90.3% of students want games containing IPAS questions, and 100% of students want to learn IPAS in a more fun and creative way. Based on these results it can be concluded that MONOKOSIS media is very much needed as an innovative, fun, interactive, and collaborative learning media for IPAS subjects in fifth grade elementary school under the Merdeka Curriculum.

Keywords: Learning Media, MONOKOSIS, Monopoly, IPAS, Needs Analysis, Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media MONOKOSIS (Monopoli Kolaboratif Siswa) pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan pendekatan R&D dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis kebutuhan. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada 1 orang guru kelas V pada tanggal 27 April 2026 dan penyebaran kuesioner kepada 31 siswa kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi pada tanggal 30 April 2026. Instrumen yang digunakan terdiri dari pedoman wawancara dan lembar kuesioner dengan skala Likert empat tingkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, media yang tersedia masih terbatas pada media digital, dan guru menyetujui pengembangan media monopoli untuk IPAS. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 96,8% siswa suka belajar IPAS, 93,5% siswa setuju belajar dengan media lebih menyenangkan, 90,3% siswa menginginkan permainan berisi soal IPAS, dan 100% siswa ingin belajar IPAS dengan cara yang lebih seru dan kreatif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media MONOKOSIS sangat dibutuhkan sebagai inovasi media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif untuk mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, MONOKOSIS, Monopoli, IPAS, Analisis Kebutuhan, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan siswa, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS yang membahas alam semesta, isinya, dan peristiwa yang terjadi di dalamnya (Agustin et al., 2025). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Namun demikian, pencapaian tujuan tersebut tidak terlepas dari peran media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan komponen utama untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar di sekolah, karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar (Setiawaty et al., 2025).

Pada kenyataannya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih banyak dilakukan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran IPAS masih sangat rendah sehingga materi yang disampaikan cenderung monoton dan kurang interaktif yang mengakibatkan siswa kehilangan motivasi untuk belajar (Hidayat et al., 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adri & Suwarjono (2025) dalam penelitiannya menemukan bahwa sebagian besar sekolah dasar belum memiliki media pembelajaran IPA yang adaptif, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SDN Lubang Buaya 05 Pagi pada tanggal 27 Maret 2026, diperoleh informasi bahwa guru kelas V mengajarkan IPAS dengan metode yang bervariasi namun masih didominasi oleh ceramah dan penjelasan langsung. Guru menyatakan bahwa sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS karena materi yang banyak mengandung hafalan dan siswa kurang gemar membaca. Media pembelajaran yang digunakan saat ini berupa PowerPoint dan permainan Wordwall berbasis digital, namun belum tersedia media pembelajaran berbasis permainan fisik yang dapat digunakan siswa secara langsung dan kolaboratif. Guru juga menyatakan bahwa siswa kelas V lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran berbasis

permainan fisik untuk mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Lubang Buaya 05 Pagi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan media monopoli untuk mata pelajaran IPA Kurikulum 2013 (Hikmah et al., 2023) dan IPS (Radya et al., 2023), penelitian ini berfokus pada pengembangan media MONOKOSIS untuk mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang bersifat terpadu sebagai kebaruan utamanya, mengingat penelitian sebelumnya masih berfokus pada mata pelajaran IPA atau IPS secara terpisah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation dengan subjek penelitian adalah 1 orang guru kelas V dan 31 siswa kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi, namun dibatasi hanya pada tahap Analysis (analisis kebutuhan).

Untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media tersebut, dilakukan studi lapangan melalui wawancara kepada guru kelas V dan penyebaran kuesioner kepada 31 siswa kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi. Instrumen yang digunakan terdiri dari pedoman wawancara untuk guru dan lembar kuesioner untuk siswa dengan skala Likert empat tingkat yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan hasil studi lapangan, guru menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami IPAS apabila pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan, dan guru menyetujui pengembangan media monopoli untuk IPAS. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar yang kuat dalam merancang media MONOKOSIS yang sesuai dengan kebutuhan nyata guru dan siswa di lapangan.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran IPAS dengan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekaligus membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penerapan game based learning terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa karena pembelajaran yang berpusat pada siswa ini mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar (Widiana, 2022). Selain itu Setiawaty et al., (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Bate'e et al., (2023) juga menambahkan bahwa siswa sekolah dasar akan lebih termotivasi dan berinovasi dalam belajar apabila dalam proses pembelajaran diterapkan metode bermain sambil belajar.

Salah satu permainan yang sudah dikenal luas dan disukai oleh anak-anak adalah monopoli. Hermawati & Lestari (2024) menyatakan bahwa media monopoli merupakan salah

satu media pembelajaran yang menyenangkan karena disesuaikan dengan kondisi siswa yang kesehariannya masih suka bermain sehingga mampu membangkitkan keinginan dan minat baru serta memotivasi siswa untuk belajar. Radya et al., (2023) membuktikan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Begitupun Hikmah et al., (2023) menyatakan bahwa pengembangan media monopoli untuk pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Media tersebut diberi nama MONOKOSIS yang merupakan singkatan dari Monopoli Kolaboratif Siswa. Media MONOKOSIS dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi IPAS melalui pengalaman belajar sambil bermain yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media MONOKOSIS (Monopoli Kolaboratif Siswa) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan pengembangan berbasis R&D (Research and Development) yang berlandaskan kerangka model instruksional ADDIE sebagai alur perancangan sistematikanya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi. Penelitian ini terbatas pada tahap analisis kebutuhan yang diperoleh dari pengamatan awal di lapangan. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS dengan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lubang Buaya 05 Pagi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu wawancara guru pada hari senin, 27 April 2026 dan penyebaran kuesioner kepada siswa pada hari Kamis, 30 April 2026. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru kelas V dan 31 siswa kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive yaitu berdasarkan pertimbangan

bahwa guru dan siswa kelas V merupakan pihak yang paling relevan untuk memberikan informasi terkait kebutuhan media pembelajaran IPAS.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen utama. Pertama, pedoman wawancara yang ditujukan kepada guru kelas V untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS, ketersediaan media yang ada, serta harapan guru terhadap media yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan 1 orang guru kelas V yang terdiri dari 11 pertanyaan yang mencakup kondisi pembelajaran IPAS saat ini, penggunaan media pembelajaran, kebutuhan media berbasis permainan, dan harapan terhadap media. Kedua, kuesioner yang ditujukan kepada 31 siswa kelas V untuk mengetahui minat, kondisi belajar, dan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan. Kuesioner terdiri dari 15 pernyataan yang mencakup aspek perasaan terhadap IPAS, kondisi pembelajaran saat ini, pengalaman dengan media pembelajaran, dan kebutuhan media monopoli. Kuesioner menggunakan skala Likert empat tingkat yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Data hasil wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan data hasil kuesioner dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus:

$$P = (f/n) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- f = Frekuensi jawaban
- n = Jumlah seluruh responden

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Dibutuhkan
61% - 80%	Dibutuhkan
41% - 60%	Cukup

	Dibutuhkan
21% - 40%	Kurang Dibutuhkan
0% - 20%	Tidak Dibutuhkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan pengembangan media MONOKOSIS (Monopoli Kolaboratif Siswa) pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas V pada hari Senin, 27 April 2026 dan penyebaran kuesioner kepada 31 siswa kelas V pada hari Kamis 30 April 2026.

1. Hasil Wawancara Guru

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Wawancara Dengan Guru Kelas V

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban Guru
1.	Bagaimana cara Bapak biasanya menyampaikan materi IPAS kepada siswa di kelas?	Variatif, kadang ceramah, kadang menggunakan media pembelajaran, kadang diskusi
2.	Apakah ada materi IPAS tertentu yang menurut Bapak paling sulit dipahami oleh siswa?	Materi ekosistem dan pertumbuhan
3.	Saat pembelajaran IPAS berlangsung, apakah siswa terlihat semangat dan aktif atau cenderung diam dan kurang memperhatikan?	Ada yang semangat, ada yang kurang antusias karena materi IPAS banyak hafalan dan siswa kurang gemar membaca
4.	Selama mengajar IPAS, apakah Bapak pernah menggunakan alat bantu atau media pembelajaran selain buku?	Ya, menggunakan PPT dan permainan Wordwall
5.	Bagaimana reaksi siswa saat pembelajaran menggunakan media tersebut?	Sangat antusias dan semangat

6.	Menurut Bapak, apakah media yang ada di sekolah saat ini sudah cukup membantu siswa memahami materi IPAS?	Ada yang paham ada yang tidak, tidak semuanya terbantu
7.	Menurut Bapak, apakah siswa kelas V akan lebih mudah memahami IPAS jika belajarnya dikemas dengan cara yang lebih menyenangkan seperti permainan?	Iya, lebih masuk ke permainan
8.	Apakah Bapak setuju jika dikembangkan media pembelajaran IPAS berbentuk permainan monopoli?	Setuju, karena dapat membangkitkan semangat belajar dan pemahaman siswa
9.	Materi IPAS mana yang menurut Bapak paling cocok dimasukkan ke dalam permainan monopoli?	Siklus air dan pertumbuhan karena materinya hafalan sehingga perlu media agar siswa mudah menghafalnya
10.	Fitur atau isi apa yang Bapak harapkan ada dalam media permainan monopoli IPAS?	Ada pertanyaan dan penjelasan materi sehingga siswa aktif
11.	Adakah saran atau masukan lain terkait pengembangan media pembelajaran IPAS?	Guru harus inovatif, media pembelajaran harus beragam agar siswa tidak bosan dan lebih aktif

2. Hasil Kuesioner Siswa

Hasil kuesioner analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran MONOKOSIS disajikan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media MONOKOSIS

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka belajar IPAS	9,7%	87,1%	3,2%	
2.	Saya merasa pembelajaran IPAS mudah dipahami	3,2%	74,2%	22,6%	
3.	Saya senang jika belajar sambil bermain	32,3%	32,3%	19,4%	16,1%
4.	Saya merasa bosan saat belajar IPAS di kelas	3,2%	16,1%	61,3%	19,4%

5.	Guru mengajar IPAS dengan cara bercerita atau menjelaskan saja	22,6%	48,4%	22,6%	6,5%
6.	Saya sulit memahami materi IPAS yang diajarkan		38,7%	54,8%	6,5%
7.	Saya pernah belajar IPAS menggunakan alat bantu atau media	25,8%	51,6%	22,6%	
8.	Belajar IPAS dengan media atau alat peraga lebih menyenangkan	29%	64,5%	6,5%	
9.	Saya pernah bermain monopoli	32,3%	41,9%	19,4%	6,5%
10.	Saya suka bermain bersama teman-teman di kelas	48,4%	45,2%	3,2%	3,2%
11.	Saya ingin belajar IPAS dengan cara yang lebih menyenangkan	58,1%	38,7%	3,2%	
12.	Saya tertarik jika belajar IPAS menggunakan permainan monopoli	19,4%	38,7%	25,8%	16,1%
13.	Bermain sambil belajar membuat saya lebih mudah memahami materi IPAS	12,9%	41,9%	32,3%	12,9%
14.	Saya ingin ada permainan yang berisi soal-soal di pembelajaran IPAS	22,6%	67,7%	6,5%	3,2%
15.	Saya ingin belajar IPAS dengan cara yang lebih seru dan kreatif	71%	29%		

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui wawancara guru dan kuesioner siswa, ditemukan bahwa terdapat kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk mata pelajaran IPAS kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi. Hasil tersebut menjadi dasar dalam merancang media MONOKOSIS (Monopoli Kolaboratif Siswa) yang diharapkan dapat menjawab kebutuhan guru dan siswa di lapangan. Berikut diuraikan kelebihan, fitur, kegunaan, dan dampak media MONOKOSIS yang akan dikembangkan.

1. Kelebihan Media MONOKOSIS

Media MONOKOSIS memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Pertama, MONOKOSIS merupakan media pembelajaran berbasis

permainan fisik yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa secara berkelompok sehingga mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi antar siswa. Berbeda dengan media digital seperti PPT dan Wordwall yang sudah digunakan guru saat ini, MONOKOSIS memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif karena siswa dapat memegang, memainkan, dan berdiskusi langsung dengan teman sebayanya. Hermawati & Lestari (2024) menyatakan bahwa media monopoli dirancang dengan memperhatikan prinsip visual seperti warna, bentuk, ukuran, keterpaduan, dan kesederhanaan sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kedua, MONOKOSIS dirancang khusus untuk mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang bersifat terpadu antara IPA dan IPS sehingga berbeda dengan media monopoli yang sudah ada sebelumnya yang hanya berfokus pada satu mata pelajaran. Ketiga, MONOKOSIS memuat materi dan soal-soal IPAS yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan sehingga media ini benar-benar relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hikmah et.al., (2023) menegaskan bahwa media monopoli yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa terbukti sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

2. Fitur Media MONOKOSIS

Media MONOKOSIS dirancang dengan beberapa fitur utama yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS kelas V. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengharapkan media monopoli memuat pertanyaan dan penjelasan materi agar siswa dapat belajar secara aktif. Oleh karena itu media MONOKOSIS akan dilengkapi dengan komponen-komponen sebagai berikut:

Pertama, papan permainan monopoli yang memuat petak-petak berisi materi dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi IPAS kelas V sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Kedua, kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi IPAS yang harus dijawab siswa ketika mendarat di petak tertentu. Ketiga, kartu materi yang berisi penjelasan singkat tentang materi IPAS sehingga siswa dapat mempelajari materi secara langsung saat bermain. Keempat, kartu kesempatan yang berisi tantangan atau kegiatan yang harus dilakukan siswa berkaitan dengan materi IPAS. Kelima, buku panduan yang berisi aturan permainan dan panduan penggunaan media MONOKOSIS bagi guru dan siswa. Keenam, pion dan dadu sebagai kelengkapan permainan monopoli.

Desain media MONOKOSIS akan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang relevan dengan materi IPAS kelas V agar siswa tertarik dan termotivasi untuk memainkannya. Widiana (2022) menyatakan bahwa media berbasis permainan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar.

3. Kegunaan Media MONOKOSIS

Media MONOKOSIS memiliki beberapa kegunaan dalam proses pembelajaran IPAS kelas V. Pertama, media MONOKOSIS dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan interaktif untuk melengkapi metode ceramah yang masih dominan digunakan guru. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 71% siswa menyatakan bahwa guru masih mengajar IPAS dengan cara bercerita atau menjelaskan saja sehingga kehadiran media MONOKOSIS diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi.

Kedua, media MONOKOSIS dapat digunakan sebagai media untuk membantu siswa menghafal materi IPAS yang banyak mengandung hafalan. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa materi IPAS banyak yang bersifat hafalan sehingga siswa yang kurang gemar membaca mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dengan adanya media MONOKOSIS, siswa dapat mempelajari materi hafalan secara lebih menyenangkan melalui permainan. Setiawaty et al., (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan terbukti dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Ketiga, media MONOKOSIS dapat digunakan sebagai media untuk mendorong kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 93,6% siswa menyatakan suka bermain bersama teman-teman di kelas. Dengan dimainkan secara berkelompok, media MONOKOSIS dapat mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam memahami materi IPAS. Bate'e et al., (2023) menyatakan bahwa metode bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih termotivasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran.

4. Dampak Media MONOKOSIS

Pengembangan media MONOKOSIS diharapkan memberikan dampak positif bagi siswa, guru, dan proses pembelajaran IPAS secara keseluruhan. Bagi siswa, media MONOKOSIS diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar IPAS karena

pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 100% siswa mengatakan ingin belajar IPAS dengan cara yang lebih seru dan kreatif dan 96,8% siswa mengatakan ingin belajar IPAS dengan cara yang lebih menyenangkan. Data ini menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Bagi guru, media MONOKOSIS diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah digunakan dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPAS secara lebih efektif. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa guru harus inovatif dan media pembelajaran harus beragam agar siswa tidak bosan. Amna Ali et al., (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik.

Bagi proses pembelajaran secara keseluruhan, media MONOKOSIS diharapkan dapat mengurangi dominasi metode ceramah dalam pembelajaran IPAS dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Radya et al., (2023) membuktikan bahwa penggunaan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Atikasari & Desstya (2022) juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang sistematis akan lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran..

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan melalui wawancara guru dan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas V SDN Lubang Buaya 05 Pagi, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan nyata terhadap pengembangan media MONOKOSIS (Monopoli Kolaboratif Siswa) pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah dan penjelasan langsung, media yang tersedia masih terbatas pada media digital seperti PPT dan Wordwall, dan guru menyetujui pengembangan media monopoli untuk IPAS karena dapat membangkitkan semangat belajar dan pemahaman siswa. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 96,8% siswa suka belajar IPAS, 93,5% siswa setuju bahwa belajar dengan media lebih menyenangkan, 90,3% siswa menginginkan adanya permainan berisi soal-soal IPAS, dan

100% siswa ingin belajar IPAS dengan cara yang lebih seru dan kreatif. Data tersebut menunjukkan bahwa media MONOKOSIS sangat dibutuhkan sebagai inovasi media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif untuk mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi guru diharapkan dapat terus berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang beragam dan menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan dan lebih aktif dalam pembelajaran IPAS. Kedua, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini ke tahap pengembangan media MONOKOSIS secara penuh menggunakan model ADDIE sehingga media yang dihasilkan dapat divalidasi, diuji kelayakan, dan diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Ketiga, bagi sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, H. T., & Suwarjono, S. (2025). Analisis kebutuhan media adaptif dan strategi pembelajaran IPA dalam konteks pendidikan inklusif di sekolah dasar Kabupaten Bogor. *ALACRITY: Journal of Education*, 1090-1100.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Agustin, D. I., Hamdu, G., & Muharram, M. R. W. (2025). Analisis Kebutuhan Media Augmented Reality Berbasis Literasi Sains Pada Materi Ekosistem Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 112-124.
- Atikasari, Y., & Desstyia, A. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis literasi sains materi sistem pencernaan manusia bagi kelas v sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6638-6645.
- Bateâ, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal of Innovation and*

Sustainable Empowerment, 3(2), 67-71.

Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan media pembelajarandigital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal (JurnalPenelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424-430.

Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809-1822.

Radya, W. B., Fajrie, N., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar IPS kelas VSD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93-100.

Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, F. N., & Zahra, F. F. (2025).

Pemanfaatan media game edukasi pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar: Systematic literature review. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 159-170.

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.