

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah mendorong perubahan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang semula bersifat konvensional kini berkembang menjadi lebih inovatif, interaktif, dan menarik bagi peserta didik. Tren ini muncul karena kebutuhan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi penting untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang secara inovatif agar mampu memenuhi kebutuhan peserta didik yang terus berkembang. Proses pembelajaran merupakan bagian yang paling mendasar dari seluruh aktivitas pendidikan. Oleh karena itu, mutu pendidikan juga merupakan faktor yang harus mendapatkan perhatian serius. Transformasi dalam mutu pendidikan tentu melibatkan peran aktif pada seluruh pihak terkait. Khususnya peran guru sebagai fasilitator yang memberikan layanan belajar kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam memilih, mengolah, serta menafsirkan

informasi yang diperoleh.² Hal ini menuntut guru untuk memiliki profesionalitas dan kreativitas dalam merancang pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari peran penting media pembelajaran sebagai salah satu komponen penunjang utama. Ahmad Rivai menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang membantu guru dalam proses pembelajaran untuk memperjelas materi yang diajarkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan dan dengan terdapatnya media pembelajaran ini dapat meningkatkan perhatian serta motivasi peserta didik.³

Media pembelajaran sarana strategis yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas untuk menyampaikan pesan edukatif secara lebih menarik dan komunikatif. Kehadiran media pembelajaran ini mampu membangkitkan minat belajar, meningkatkan fokus perhatian, serta mengaktifkan pikiran dan emosi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat akan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sekaligus dapat mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.⁴

² Niki Desvidisa Aryani, Amelia Lestari, Ardina Dwi Inayah, dan Yani Kurniasih, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sel (Monosel)," *dalam Jurnal Biotek*, Vol. 7, No. 1, 2019.

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2019), hal. 2

⁴ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 7

Sadiman mengemukakan definisi media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi pembelajaran. Melalui media, pesan yang disampaikan dapat diterima secara lebih jelas, sehingga mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.⁵ Selain itu, media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Komponen ini berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Miarso, media pembelajaran merupakan segala aspek yang mengandung tujuan pembelajaran dan berisikan pesan atau informasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.⁶

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai jembatan penyampai pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Santoso Hamidjojo yang dikutip dari John Latuheru menegaskan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang penggunaannya harus selaras dengan tujuan dan isi materi agar mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh.⁷ Sejalan dengan pendapat tersebut, Oemar Hamalik menjelaskan bahwa media pendidikan mencakup metode, alat, dan teknik yang dirancang untuk memperlancar komunikasi serta

⁵ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), hal. 7.

⁶ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hal. 2.

⁷ John Latuheru, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini* (Jakarta: Depdikbud, 1993), hal. 14.

memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, hidup, dan bermakna.⁸

Media pembelajaran dalam praktiknya memiliki peran yang sangat strategis di dunia pendidikan.⁹ Namun, di MI Roudlotun Nasyiin saat ini guru masih banyak yang bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS) atau buku paket sebagai rujukan untuk mengajar. Kondisi ini sering kali membuat siswa kurang antusias, cepat merasa jenuh, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, salah satunya melalui media monopoli edukatif.¹⁰ Media permainan monopoli yang dimodifikasi ini menghadirkan konsep belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan tidak membosankan. Sekaligus membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih sederhana dan bermakna.¹¹

Pengembangan media pembelajaran ekomonopoli diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman mereka terhadap materi. Melalui media ini, peserta didik diberi kesempatan

⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 12.

⁹ Sri Suciati, dkk, "Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar", *dalam Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, hal. 177.

¹⁰ Sevi Lestari, "Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD", *dalam Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, No. 5 Vol. 4, 2022, hal. 5056.

¹¹ Nana Citrawati Lestari, Yulianti Hidayah, dan Fathul Zannah, "Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, hal. 145.

untuk berpartisipasi langsung dalam aktivitas permainan yang mengandung unsur kompetisi sehat dan kerja sama. Sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi guru dalam menghadirkan variasi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Kegiatan belajar membutuhkan suasana yang menyenangkan dan tenang. Dalam proses pembelajaran selain media pembelajaran yang menarik diperlukan juga model pembelajaran yang mendukung keterlibatan, interaksi dan juga kerja sama antar peserta didik, salah satunya di antaranya adalah model pembelajaran *cooperative learning*. Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan untuk bekerja sama, saling membantu, membangun pemahaman, menyelesaikan persoalan, atau melakukan inkuiri.¹²

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, dengan anggota berjumlah sekitar 4 sampai 6 siswa, dan memiliki komposisi kelompok bersifat heterogen.¹³ Model pembelajaran *cooperative learning* bertujuan agar peserta didik dapat

¹² Syaifurahman & Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Permata Puri Media, 2013), hal. 75

¹³ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 202

bekerja sama dalam menyelesaikan masalah atau melaksanakan tugas demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Trianto menjelaskan *cooperative learning* adalah sebuah model pembelajaran aktif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari anggota dengan karakteristik berbeda atau bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, perbedaan gender atau jenis kelamin, maupun latar belakang sosial peserta didik.¹⁴ Dalam pembelajaran, siswa didorong untuk melakukan kerja sama, berdiskusi, serta membantu satu sama lain demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Slavin berpendapat bahwa *cooperative learning* adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus dengan adanya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk memaksimalkan kondisi belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁵ Sementara itu Anita Lie menjelaskan bahwa pembelajaran *cooperative* membantu siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung atau interaksi dan komunikasi di dalam kelompok.¹⁶

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang menekankan interaksi antar peserta didik untuk mencapai keberhasilan bersama. Prinsip utamanya meliputi ketergantungan positif, tanggungjawab individual, interaksi promotif, keterampilan interpersonal, serta evaluasi

¹⁴ Tritanto, *Tips Efektif Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 56

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, terjemahan. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2008)

¹⁶ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2002), hal. 16

kelompok. Model ini efektif untuk memaksimalkan kerja sama, komunikasi, dan pemahaman materi yang diperoleh melalui diskusi serta kerja kelompok.¹⁷ Model pembelajaran *cooperative learning* dipandang cocok digunakan dalam pengembangan media monopoli karena model pembelajaran ini menekankan kerja sama, interaksi, dan keterlibatan aktif peserta didik. Model pembelajaran *cooperative learning* mendorong tanggungjawab individu dalam kelompok, yang sesuai dengan mekanisme permainan monopoli yang memerlukan siswa untuk berdiskusi, mengambil keputusan, dan saling memberikan dukungan.¹⁸

Peneliti memilih materi ekosistem sebagai fokus pengembangan karena peserta didik kelas V di MI Roudlotun Nasyiin masih mengalami kesulitan dalam menguasai konsep dasar pada pelajaran IPAS khususnya pada materi ekosistem. Selain itu peserta didik masih sulit membayangkan hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan, bingung menentukan urutan siapa yang memakan dan dimakan, serta keliru membedakan jenis simbiosis. Peneliti memilih media monopoli berbasis *cooperative learning* ini sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas V MI Roudlotun Nasyiin karena permainan ini mendorong siswa belajar sambil bermain. Menggunakan media monopoli ini siswa dapat berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu untuk memahami materi ekosistem. Aturan permainan yang mengharuskan siswa memilih kartu, menjawab pertanyaan

¹⁷ Slavin, Robert E, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2015), hal. 18–25.

¹⁸ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan*,.....hal. 17.

atau menentukan hubungan antar makhluk hidup dapat membantu mereka memaahami materi dengan jelas.

Peneliti memilih MI Roudlotun Nasyiin sebagai tempat penelitian karena sekolah ini beberapa kali telah menerapkan model pembelajaran *cooperative learning*. Selain itu, pendidik atau guru terbuka terhadap penggunaan media baru, serta dukungan pihak sekolah terhadap kegiatan penelitian menjadi pertimbangan dalam pemilihan lokasi penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk mengambil judul penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekomonopoli Berbasis *Cooperative Learning* pada Materi Ekosistem Kelas V MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar”**.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilaksanakan kepada peserta didik kelas V MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar pada pelajaran IPAS materi ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran ekomonopoli sebagai media pembelajaran.

1. Peserta didik menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep ekosistem rantai makanan pada mata pelajaran IPAS.
2. Peserta didik sulit membayangkan interaksi antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan atau rantai makanan serta keliru membedakan jenis-jenis simbiosis.
3. Peserta didik kurang berminat dan merasa pelajaran IPAS kurang menarik karena hanya berisi teori.

4. Media pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket dengan metode ceramah.
5. Rendahnya keaktifan peserta didik saat pembelajaran IPAS pada materi ekosistem yang monoton menjadikan peserta didik kurang tertarik dan cepat merasa jenuh atau bosan dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, terlihat bahwa minat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap konsep ekosistem masih tergolong rendah. Kesulitan terutama dialami dalam memahami interaksi atau hubungan antar makhluk hidup seperti pada jaring-jaring makanan, rantai makanan dan simbiosis. Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka fokus penelitian dibatasi pada pengembangan media ekomonopoli berbasis *cooperative learning* pada materi ekosistem kelas V di MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun dengan mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Ekomonopoli berbasis *cooperative learning* pada materi ekosistem kelas V MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar?

2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran Ekomonopoli berbasis *cooperative learning* pada materi ekosistem kelas V MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Ekomonopoli berbasis *cooperative learning* pada materi ekosistem kelas V MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik tentang media pembelajaran Ekomonopoli berbasis *cooperative learning* pada materi ekosistem kelas V MI Roudlotun Nasyiin Udanawu Blitar.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran ekomonopoli. Media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alat atau sarana pembelajaran untuk peserta didik kelas V SD/MI. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk permainan edukatif Monopoli Ekosistem yang dirancang menggunakan platform Canva. Produk ini berupa alas atau papan permainan ekomonopoli yang disesuaikan dengan materi ekosistem untuk peserta didik SD/MI Kelas V. Desain visual dirancang secara menarik dan berwarna sehingga dapat mendukung kemudahan dalam

memahami materi sekaligus meningkatkan minat belajar pada materi ekosistem.

Komponen media ini meliputi papan permainan, kartu soal, kartu kejutan, kartu jalan, poin berupa bintang, serta pion. Setiap elemen disesuaikan dengan konsep pecahan seperti penjumlahan, pengurangan, perbandingan, dan konversi pecahan. Media ini dicetak dalam ukuran 120 cm x 90 cm untuk papan permainan, sedangkan kartu dan pion dirancang dalam ukuran yang proporsional agar nyaman digunakan siswa. Dengan desain yang menarik dan isi yang sesuai kurikulum, media ini tidak hanya membantu pemahaman terhadap konsep pelajaran IPAS secara menyenangkan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan pembelajaran kooperatif di kelas.

G. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat atau kegunaan yang baik, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi studi di bidang pendidikan terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat serta mampu menghasilkan berbagai konsep pengembangan media pembelajaran yang efektif, produktif, dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini

dapat dijadikan sebagai referensi dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, media pembelajaran ekomonopoli bisa berguna bagi sebagai sarana belajar yang informatif, menarik minat, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman materi dan pengalaman belajar.
- b. Bagi para pendidik atau guru, penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan meningkatkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif strategi dalam memberikan rangsangan dalam mendukung pengembangan dan pemahaman materi peserta didik.
- c. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian juga bisa dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui media pembelajaran ekomonopoli.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bisa membantu para peneliti memperluas dan menambah pengetahuan tentang penggunaan media ekomonopoli untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran Ekomonopoli

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai hasil perpaduan antara konsep “media” dan “pembelajaran” yang saling melengkapi dalam proses pendidikan. Secara historis, istilah media berasal dari bahas latin *medius* (bentuk jamak dari *medium*) yang berarti perantara atau penghubung.¹⁹

Dalam bahasa arab, istilah ini sesuai dengan kata (وسائل) dari (وسيلة) yang bermakna sarana atau jalanpenyampai. Dengan demikian, media pada hakikatnya adalah segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima secara lebih efektif dan bermakna.²⁰

Media dalam konteks pendidikan tidak hanya dipandang sebagai benda fisik, tetapi juga sebagai sarana belajar yang mampu merangsang rasa ingin tahu peserta didik serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.²¹

Pribadi menegaskan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian proses yang dirancang secara sistematis untuk

¹⁹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* - Google Books, Fatawa Publishing, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 1.

²⁰ *Ibid.*, hal. 1.

²¹ Siti Mahmudah, “Media Pembelajaran Bahasa Arab,” *An Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* Vol. 20, No. 01 (2018), hal. 131.

menumbuhkan aktivitas belajar dalam diri individu.²² Salah satu bentuk media yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup adalah permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi media edukatif. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, santai, dan tidak membosankan, sehingga peserta didik memahami materi yang disampaikan.

Menurut Sri Suciati dkk Media monopoli merupakan hasil pengembangan dari permainan konvensional yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media ini dirancang sebagai alat belajar kelompok yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh peserta didik. dengan konsep “belajar sambil bermain”, media monopoli edukatif ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menjadikan proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna bagi siswa.²³

Media monopoli merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk digunakan secara berkelompok sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini merupakan hasil modifikasi dari permainan monopoli konvensional yang dikembangkan khusus untuk kebutuhan pembelajaran, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang

²² Gina Dewi Lestari Nur, *Pembelajaran Vokal Grup dalam Kegiatan Pembelajaran Diri di SMPN 1 Panumbangan Ciamis* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), hal. 7

²³ Sri Suciati, dkk, “Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran DI Sekolah Dasar”, *dalam Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, 2015.

memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.²⁴ Dengan konsep belajar sambil bermain, media ini menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sederhana, dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.²⁵

b. Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil serta saling membantu dalam proses belajar.²⁶ Menurut Syaifurahman dan Ujiati *cooperative learning* adalah metode belajar kelompok yang menekankan kerja sama serta sikap saling membantu dalam memahami materi dan menyelesaikan permasalahan melalui suatu proses pembelajaran.²⁷

c. Materi Ekosistem

Ekosistem adalah unit dasar yang bersifat fungsional dalam kajian ekologi, karena di dalamnya terdapat interaksi antar organisme hidup dan komponen abiotik yang saling memengaruhi.

²⁴ Laily Nurmalia, dkk, “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi Sumber Energi pada Siswa Kelas IV SDN Margahyu VI”, dalam *Jurnal Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022.

²⁵ Intan Permata Sari, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Vol. 10, No. 1, 2024.

²⁶ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 32

²⁷ Syaifurahman & Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Permata Puri Media, 2013), hal. 75

Ukuran ekosistem pun bervariasi, tergantung pada tingkat organisasi yang membentuknya.²⁸

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, pengembangan media ekomonopoli ini dimanfaatkan pada saat pelajaran IPAS pada materi Ekosistem. Media dikembangkan untuk memudahkan peserta didik mengerti konsep ekosistem dengan kegiatan belajar mengajar yang semakin menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran ini dikombinasikan dengan model *cooperative learning* ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, berdiskusi, serta menyelesaikan tantangan dalam permainan monopoli sesuai dengan materi yang dipelajari. Pengembangan media monopoli ini merupakan upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, mengurangi kejenihan selama proses belajar, serta menumbuhkan motivasi serta partisipasi aktif dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran ini diupayakan dapat memudahkan siswa memahami hubungan antar komponen ekosistem dan juga bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran monopoli pada pelajaran IPAS materi Ekosistem menggunakan model *cooperative learning*.

²⁸ Irwan Zainuddin, *Prinsip-Prinsip Ekologi dan Organisme Ekosistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 22