



**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI
FISIKA ASIK (MOSIK) PADA SUBMATERI GAYA UNTUK
MELATIH KETERAMPILAN KOLABORATIF PESERTA
DIDIK KELAS VII SMP”**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan IPA**

Oleh:

Nor Jannatun Nehra

NIM. 2110129220044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2025**

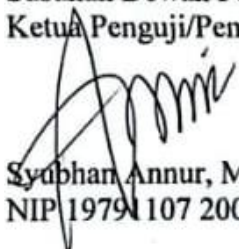
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI FISIKA ASIK (MOSIK) PADA SUBMATERI GAYA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOLABORATIF PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

Oleh:
Nor Jannatun Nehra
NIM 2110129220044

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 20 Juni 2025 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji/Pembimbing I

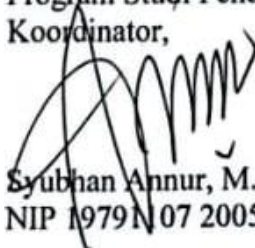

Syubhan Annur, M. Pd.
NIP 19791107 200501 1 004

Anggota Dewan Penguji
1. Drs. Maya Istyadi, M. Pd.


Sekretaris Penguji/Pembimbing II


Yasmine Khairunnisa, S. Pd., M. A.
NIP 19920624 202203 2 014

Program Studi Pendidikan IPA
Koordinator,


Syubhan Annur, M. Pd.
NIP 19791107 200501 1 004

Banjarmasin, 09 Juli 2025
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua


Dr. Syahmani, M. Si.
NIP 19680123 199303 1 002



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 09 Juli 2025



Nor Jannatun Nehra
NIM 2110129220044

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI FISIKA ASIK (MOSIK) PADA SUBMATERI GAYA UNTUK MELATIH KETERAMPILAN KOLABORATIF PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

(Oleh: Nor Jannatun Nehra; Pembimbing: Syubhan Annur, M. Pd., dan Yasmine Khairunnisa, S. Pd., M.A; 2025; 93 halaman)

ABSTRAK

Tidak tersedianya media pembelajaran yang bisa memfasilitasi pendidik dalam melatih keterampilan kolaboratif peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Fisika Asik (MOSIK) pada submateri gaya yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk melatih keterampilan kolaboratif peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran Monopoli Fisika Asik (MOSIK) pada submateri gaya yang sudah dikembangkan memperoleh hasil “sangat valid” yang didapat dari 5 validator dengan hasil validasi ahli media sebesar 0,83 dan ahli materi sebesar 0,98. Respon peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil “praktis” dengan nilai sebesar 80,49%. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil “efektif” dengan nilai N-gain sebesar 0,74. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil “baik” dalam melatih keterampilan kolaboratif peserta didik yang didapat dari observasi guru dengan nilai sebesar 78%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli Fisika Asik (MOSIK) layak digunakan untuk melatih keterampilan kolaboratif peserta didik dalam pembelajaran submateri gaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli Fisika Asik (MOSIK), Submateri Gaya, Keterampilan Kolaboratif.

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FUN PHYSICS MONOPOLY (MOSIK) ON SUB-MATERIAL FORCE TO TRAIN COLLABORATIVE SKILLS OF STUDENTS IN CLASS VII OF JUNIOR HIGH SCHOOL

(By: Nor Jannatun Nehra; Supervisors: Syubhan Annur, M. Pd., and Yasmine Khairunnisa, S. Pd., M.A; 2025; 93 page)

ABSTRACT

There is no learning media available that can facilitate educators in training students collaborative skills. Therefore, this research aims to develop Fun Physics Monopoly (MOSIK) learning media in valid, practical and effective style sub-materials so that it is suitable for training students collaborative skills. The method used is the research and development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. Fun Physics Monopoly learning media (MOSIK) on the style sub-material that has been developed obtained “very valid” results obtained from 5 validators with the results of media expert validation of 0.83 and material expert of 0.98. Students responses to the practicality of the learning media developed obtained “practical” results with a score of 80,49%. The learning media developed obtained “effective” results with an N-gain value of 0,74. The learning media developed obtained “good” results in training students collaborative skills obtained from teacher observations with a score of 78%. Can be concluded that the Fun Physics Monopoly learning media (MOSIK) is suitable for use to train students collaborative skills in learning style sub-materials.

Keywords: Learning Media, Fun Physics Monopoly (MOSIK), Submaterial Force, Collaborative Skills.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Fisika Asik (MOSIK) Pada Submateri Gaya Untuk Melatih Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas VII SMP”.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini. Berkat bimbingan, motivasi, peran, serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan ini, dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad, SE., M. Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M. Kes selaku Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Syahmani, M. Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
4. Syubhan Annur, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat dan Dosen Pembimbing I.
5. Yasmine Khairunnisa, S. Pd., M.A selaku Dosen Pembimbing II.
6. Kepala Sekolah SMPN 31 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian.
7. Lu’lu Almira Rahmah, S. Pd selaku guru mata pelajaran IPA di SMPN 31 Banjarmasin.

8. Kedua orang tua tercinta ayahanda H. Akhmad Sugianor dan ibunda Hj. Jami'ah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu senantiasa memberikan yang terbaik. Tak kenal lelah dalam mendoakan serta memberikan dukungan, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur, dan bahagia selalu.
9. Kepada pemilik NRP 31200902810800 yang selalu menemani dan selalu menjadi *support system* penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terimakasih telah mendengarkan keluh kesah, berkontribusi banyak dalam pengerjaan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, dan materi. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan penulis hingga penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan, kepada Fitriah, Norma Wati, Risma Wati, Uswatun Hasanah, dan Yuniarti Khairini Rahmah.
11. Terakhir kepada diri sendiri, Nor Jannatun Nehra yang telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Terimakasih telah percaya pada diri sendiri dan tidak pernah memilih untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi, dan Batasan Penelitian	8
1.6.1 Penjelasan Istilah	8
1.6.2 Asumsi	9
1.6.3 Batasan Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran	13
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	15
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.2 Media Monopoli	18
2.2.1 Pengertian Media Monopoli	18
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli	19
2.3 Ilmu Pengetahuan Alam	19
2.4 Gaya	21
2.5 Keterampilan Kolaboratif	22
2.6 Penelitian Relevan	25
2.7 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian Pengembangan	29
3.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	30
3.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32
3.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
3.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	36
3.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	37
3.2 Definisi Operasional Variabel	38

3.3 Subjek dan Objek Penelitian	39
3.3.1 Subjek Penelitian	39
3.3.2 Objek Penelitian	40
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.5 Perangkat dan Instrumen Penelitian	41
3.6 Teknik Analisis Data	44
3.6.1 Analisis Validitas Media Pembelajaran	44
3.6.2 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	46
3.6.3 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	47
3.6.4 Analisis Keterampilan Kolaboratif	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Pengembangan	49
4.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	49
4.1.2 Validitas Media Pembelajaran	64
4.1.3 Kepraktisan Media Pembelajaran.....	67
4.1.4 Keefektifan Media Pembelajaran	68
4.1.5 Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik	70
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	72
4.2.1 Validitas Media Pembelajaran	72
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran	76
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran	78
4.2.4 Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik.....	82
4.3 Kelemahan Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	43
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Pretest Posttest	44
Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor Pada Angket Lembar Validasi	45
Tabel 3.6 Kriteria Validasi Menggunakan Koefisien <i>Aiken's V</i>	46
Tabel 3.7 Kriteria Skor Total Kepraktisan Media	46
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kepraktisan	47
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat N-gain <i>Score</i>	47
Tabel 3.10 Kategorisasi Tafsiran Efektivitas N-gain <i>Score</i>	48
Tabel 3.11 Kriteria Kolaborasi Peserta Didik	48
Tabel 4.1 Hasil Validitas Ahli Media	64
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi	65
Tabel 4.3 Hasil Keseluruhan Validitas	67
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator	67
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran	68
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Peserta Didik	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 4.8 Hasil Keefektifan Media Pembelajaran	69
Tabel 4.9 Hasil Persentase Nilai Aspek	70
Tabel 4.10 Hasil Observasi Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik	71
Tabel 4.11 Revisi Komponen Media Pembelajaran MOSIK	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 4.1 Media Pembelajaran MOSIK	56
Gambar 4.2 Bagian Tengah Media Pembelajaran MOSIK	56
Gambar 4.3 Petak Start	57
Gambar 4.4 Petak Kompleks	57
Gambar 4.5 Kartu Tanah	58
Gambar 4.6 (a) Petak Kartu Hijau (b) Kotak Kartu Hijau	58
Gambar 4.7 (a) Petak Kartu Merah (b) Kotak Kartu Merah	59
Gambar 4.8 (a) Petak Kartu Bonus (b) Kotak Kartu Bonus	59
Gambar 4.9 Petak Penjara	60
Gambar 4.10 Kartu Hijau	60
Gambar 4.11 Kartu Merah	61
Gambar 4.12 Kartu Kuning atau Kartu Bonus	61
Gambar 4.13 Kartu Mundur Tiga Petak	62
Gambar 4.14 Kartu Bebas Penjara	62
Gambar 4.15 Uang Monopoli	63
Gambar 4.16 Pion	63
Gambar 4.17 Dadu	64
Gambar 4.18 Rumah-rumahan Monopoli	64
Gambar 4.19 Grafik Hasil Validitas Media	65
Gambar 4.20 Grafik Hasil Validitas Materi	66
Gambar 4.21 Grafik Persentase Kolaboratif pada Setiap Aspek	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Konsep Submateri Gaya	95
Lampiran 2 Lembar Validasi Media	96
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi	99
Lampiran 4 Lembar Validasi Angket Respon Peserta Didik	101
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen <i>Pretest Posttest</i>	104
Lampiran 6 Lembar Validasi Observasi Keterampilan Kolaboratif	117
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Peserta Didik	121
Lampiran 8 Lembar <i>Pretest Posttest</i>	122
Lampiran 9 Lembar Observasi Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik	125
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Validasi Media	126
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Validasi Materi	127
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Angket Respon Peserta Didik.....	128
Lampiran 13 Hasil Perhitungan N-gain Peserta Didik	129
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik	130
Lampiran 15 Daftar Nama Validator	131
Lampiran 16 Media Pembelajaran Monopoli Fisika Asik (MOSIK)	131
Lampiran 17 Komponen Monopoli Kartu Hijau	132
Lampiran 18 Komponen Monopoli Kartu Merah	132
Lampiran 19 Komponen Monopoli Kartu Kuning	133
Lampiran 20 Komponen Monopoli Kartu Tanah	133
Lampiran 21 Surat Perizinan Penelitian	135
Lampiran 22 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	137