

## EDUKASI ANAK ATASI BENCANA ALAM MELALUI PENGEMBANGAN MEMO SINCAN (MEDIA MONOPOLY ATASI BENCANA ALAM)

Yusrianto Sholeh<sup>1</sup>, Rica Wijayanti<sup>2\*</sup>, Yunita Hariyani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>yusriantosholeh@stkipgri-bkl.ac.id, <sup>2</sup>ricawijayanti@stkipgri-bkl.ac.id,

<sup>3</sup>yunitahariyani@stkipgri-bkl.ac.id

### ABSTRAK

Bencana alam merupakan peristiwa alam yang mungkin bisa terjadi kapan saja dan dimana saja tanpa dapat diprediksi sebelumnya. Oleh karena itu, perlu adanya edukasi sejak dini kepada anak-anak untuk mempersiapkan diri saat bencana alam datang. Salah satu cara untuk mengedukasi anak atasi bencana alam melalui pengembangan media MEMO SINCAN. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan MEMO SINCAN. Metode yang dilakukan dengan mengembangkan media permainan MEMO SINCAN menggunakan desain ADDIE. Tahapan dari desain ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar angket dan lembar tes. Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media permainan MEMO SINCAN pemahaman anak-anak tentang bencana alam meningkat sebesar 76,67%. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media permainan MEMO SINCAN sangat efektif ditinjau dari hasil belajar.

**Kata kunci:** *Edukasi Anak, Bencana Alam, Permainan Monopoly, MEMO SINCAN*

### ABSTRACT

Natural disasters are natural events that can occur at any time and place, often without prior warning. Therefore, it is crucial to educate children from an early age to prepare them for when natural disasters occur. One way to educate children about disaster preparedness is by developing the MEMO SINCAN educational media. This activity aims to produce a learning media product in the form of the MEMO SINCAN game. This method involves developing the MEMO SINCAN game media using the ADDIE design model, which includes the phases of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments used include validation sheets, questionnaires, and test sheets. The data analysis results concluded that using the MEMO SINCAN game media increased children's understanding of natural disasters by 76.67%. This finding indicates that the development of the MEMO SINCAN game media is highly effective in improving learning outcomes.

**Keywords:** *Children's Education, Natural Disasters, Monopoly Game, MEMO SINCAN*

### PENDAHULUAN

Bencana alam merupakan serangkaian kejadian atau peristiwa yang disebabkan adanya kerusakan alam. Bencana alam dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Waktu terjadinya bencana alam sampai saat ini sangat sulit untuk dideteksi, sehingga setiap orang harus selalu siap sedia berada di situasi yang kemungkinan dapat terjadi bencana alam. Di negara Indonesia sudah banyak sekali bencana alam dari kategori yang ringan sampai kategori yang berat dan menimbulkan banyak kerugian,

Ada beberapa jenis bencana alam yang terjadi di Indonesia pada tahun 2024 yaitu gempa bumi, tanah longsor, angin kencang, dan banjir (Andika Dwi, 2024). Gempa bumi termasuk bencana alam yang terjadi karena adanya pergerakan kerak bumi, sehingga menimbulkan perubahan letak permukaan tanah dari posisi semula (Nikita Rosa, n.d.).

Menurut (Naryanto et al., 2019) bencana alam tanah longsor termasuk bencana alam yang cukup sering dialami oleh beberapa daerah di Indonesia. Angin kencang juga termasuk gejala alam yang disebabkan adanya kecepatan angin tinggi (Muhammad Khamdan Yuwafi, 2023). Sedangkan bencana alam banjir (Arsitektur & Kebijakan, 2013) termasuk bencana alam yang terjadi akibat adanya intensitas curah hujan atau luapan Sungai yang sangat tinggi.

Seluruh bencana alam apapun bentuknya pasti akan menimbulkan banyak kerugian bagi daerah yang mengalami bencana alam tersebut. Oleh karena itu, pemerintah sudah banyak melakukan usaha-usaha untuk meminimalisir adanya bencana alam. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Revi Melianita et al., 2021) pemerintah perlu memperhatikan penyusunan Pembangunan tata ruang dan letak sebagai

antisipasi untuk mengatasi bencana alam yang dapat terjadi kapan saja.

Daerah di Indonesia yang beberapa tahun belakangan ini banyak terjadi bencana alam adalah Pulau Jawa. Bangkalan termasuk salah satu daerah di Jawa Timur yang sering terdampak bencana alam khususnya bencana alam banjir. Bencana alam banjir hampir melanda sebagian besar wilayah di Kabupaten Bangkalan termasuk salah satunya Kecamatan Sepuluh.

SDN Sepulu 1 merupakan salah satu sekolah negeri di Kabupaten Bangkalan yang berada di pesisir sebelah utara Pulau Madura dan berbatasan langsung dengan Laut Jawa. Sekolah ini beralamatkan di Jalan Raya Samudera Desa Sepulu Kecamatan Sepulu Kabupaten Bangkalan. SDN Sepulu 1 memiliki guru sebanyak 10 orang dengan jumlah siswa sebanyak 294 terdiri dari 136 siswa laki-laki dan 158 siswa perempuan. Sekolah ini termasuk sekolah yang memiliki fasilitas cukup lengkap dengan 12 ruang kelas, 1 ruang laboratorium, 1 ruang perpustakaan, dan 4 ruang sanitasi siswa. Sekolah SDN Sepulu 1 tergolong sekolah favorit yang diminati oleh banyak masyarakat, karena letak sekolah ini cukup strategis dan tidak jauh dari jalan raya sehingga akses menuju kesana sangat mudah. Namun, sangat disayangkan di sekolah tersebut termasuk salah satu sekolah yang sering terdampak bencana alam khususnya banjir.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah mengatakan bahwa banjir sering terjadi di sekolah tersebut saat intensitas curah hujan cukup tinggi dan mendapatkan banjir kiriman dari luapan air laut di daerah utara. Oleh karena itu, pihak sekolah ingin memberikan edukasi khusus kepada anak didik tentang bencana alam. Tujuannya adalah dengan adanya edukasi sejak dini kepada anak didik dapat membantu anak didik untuk mengetahui langkah apa yang harus dilakukan jika bencana alam terjadi sehingga mereka bisa selamat dari bencana alam.

Faktanya berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah dan anak didik di sekolah tersebut belum ada media pembelajaran yang cocok untuk dijadikan bahan mengedukasi bencana alam kepada anak didik. Berdasarkan informasi tersebut, kami ingin membantu mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat edukasi atasi bencana alam. Adanya pengembangan media pembelajaran yang kami lakukan tergolong sangat penting, agar pihak sekolah dapat dengan segera memberikan edukasi bencana alam kepada siswa sebelum bencana alam muncul kembali. Hal ini sejalan dengan hasil

penelitian (Septikasari et al., 2022) bahwa harus ada strategi yang dilakukan untuk membantu pemerintah dalam hal edukasi bencana alam khususnya pada anak-anak usia sekolah.

Media pembelajaran berupa permainan merupakan alat yang cocok jika diterapkan di kalangan anak-anak. Hal ini dikarenakan usia anak-anak yang cenderung masih usia untuk bermain. Oleh karena itu, pemilihan media permainan menjadi solusi efektif untuk dilakukan dalam mengedukasi anak-anak atasi bencana alam. Salah satu permainan yang sudah tidak asing lagi dikenal di kalangan anak-anak dan masyarakat di Indonesia adalah permainan monopoly. Monopoly saat ini bukan hanya digunakan sebagai permainan saja, melainkan sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Siswa merasa senang dan tertarik saat media permainan monopoly diterapkan di sekolah (Ninawati & Noviani, n.d.)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ngilmiah et al (2022) menunjukkan bahwa permainan monopoly berhasil diinovasi menjadi media pembelajaran berbasis etnopedagogi yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dengan suasana belajar yang hidup. Selain itu, adanya permainan monopoly yang digunakan untuk proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di jenjang Sekolah Dasar (Prawijaya, n.d.). Media monopoly juga tergolong media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Kurniawati et al., 2021)

Penelitian lainnya tentang media monopoly menunjukkan bahwa media monopoly dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tematik di jenjang Sekolah Dasar (Desyawati et al., 2021). Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Defa et al., 2022) yang mengujicobakan permainan monopoly untuk meningkatkan hasil belajar anak didik pada materi tematik. Banyaknya penelitian yang mengungkap keberhasilan penggunaan media permainan monopoly membuat media ini terus dikembangkan tanpa menghilangkan aturan dari permainan monopoly awal. Hal ini terbukti ada penelitian yang mengembangkan monopoly menjadi permainan *games smart* dan hasil penelitian ini juga mengalami keberhasilan untuk disenangi dan diminati oleh kalangan anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung (Made et al., 2021).

Permainan monopoly juga berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adanya permainan ini membuat siswa menjadi memperhatikan apa yang disampaikan oleh

guru, siswa juga mulai berani mengemukakan pendapat mereka. Aktivitas siswa lainnya yang meningkat yaitu berdiskusi dan bekerjasama dengan teman selama proses permainan berlangsung (Akbar & Ayu Wulandari, n.d.)

Berdasarkan banyaknya penelitian sebelumnya tentang keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran berupa permainan monopoly, maka kami ingin mengedukasi anak didik tentang bencana alam dengan permainan MEMO SINCAN. Permainan MEMO SINCAN merupakan hasil pengembangan dari permainan monopoly, dimana kami sedikit mengubah hal-hal yang biasanya di permainan monopoly terdapat kota-kota penting, di permainan MEMO SINCAN ini kami inovasi dengan bencana alam yang pernah terjadi di Indonesia.

Perbedaan media pembelajaran yang kami kembangkan dengan media pembelajaran yang sudah ada yaitu media pembelajaran MEMO SINCAN fokus pada topik-topik bencana alam saja, sehingga memang dibuat khusus untuk mengajarkan bencana alam. Selain itu, kartu dana umum dan kartu kesempatan pada media MEMO SINCAN juga fokus berisi pertanyaan yang terkait dengan bencana alam.

Adanya permainan MEMO SINCAN memberikan banyak informasi kea nak-anak tentang definisi dari bencana alam, jenis-jenis bencana alam, penyebab terjadinya bencana alam, dan cara mengatasi terjadinya bencana alam. Oleh karena itu, setelah diterapkannya media permainan MEMO SINCAN diharapkan akan membantu meningkatkan pengetahuan anak didik di tingkat Sekolah Dasar dalam hal mitigasi bencana alam.

## METODE

Desain yang kami gunakan dalam proses pembuatan media permainan MEMO SINCAN adalah desain pengembangan ADDIE. Tahapan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Pada kegiatan ini semua tahap akan kami lakukan sehingga proses pengembangan media pembelajaran MEMO SINCAN bisa berhasil secara maksimal.

Tahapan pertama yang kami lakukan adalah melakukan analisis awal atau sering disebut dengan analisis situasi. Kegiatan ini kami lakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa yang dibutuhkan dan cocok dengan karakteristik dari subyek kegiatan ini. Analisis situasi kami lakukan dengan cara membagikan angket kepada guru dan siswa di sekolah. Pertanyaan yang ada pada angket seputar tentang pengetahuan umum bencana

alam dan media pembelajaran yang pernah digunakan oleh guru dan siswa. Hasil dari angket tersebut kami catat dan kami jadikan pedoman untuk membuat desain.

Tahap desain kami lakukan dengan membuat draft desain permainan MEMO SINCAN yang mengambil dari permainan monopoly, namun kami ganti dengan materi tentang bencana alam. Setelah kami membuat desain selanjutnya kami masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap ini yang kami lakukan yaitu mengembangkan beberapa kartu yang biasanya di media monopoly secara umum berisi informasi kota-kota kemudian kami kembangkan menjadi informasi tentang bencana alam.

Tahap keempat yang tim kami lakukan adalah tahap implementasi dimana kami mengimplementasikan ke ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan saran serta masukan. Setelah adanya revisi dari saran dan masukan tim ahli, maka lanjutkan mengimplementasikan media yang sudah dikembangkan kepada para guru di sekolah sasaran untuk mengetahui respon melalui angket yang kami berikan. Selanjutnya, implementasi terakhir yaitu dilakukan kepada anak didik di sekolah sasaran.

Tahap terakhir dari kegiatan ini yaitu evaluasi, dimana hasil evaluasi ini kami lakukan dengan cara menganalisis setiap temuan dari masing-masing tahapan yang sudah kami lakukan. Tahap ini yang akan dijadikan acuan dalam penarikan kesimpulan terhadap pengembangan media pembelajaran yang sudah kami kembangkan.

Tempat kegiatan ini dilakukan di SDN Sepuluh 1 Kecamatan Sepuluh Kabupaten Bangkalan. Kegiatan dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2024-2025 dengan subyek sasarannya adalah 16 orang guru di SDN Sepuluh 1 dan siswa kelas V sebanyak 30 siswa di SDN Sepuluh 1 Kecamatan Sepuluh Kabupaten Bangkalan.

Instrumen yang kami gunakan berupa lembar angket, lembar validasi, dan lembar tes. Lembar angket diberikan kepada guru dan siswa di awal kegiatan dan di akhir. Lembar angket yang diberikan di awal kegiatan digunakan untuk mengetahui situasi awal mitra, sehingga tim kami memiliki arahan untuk membuat desain dari media pembelajaran yang akan kami kembangkan. Sedangkan untuk lembar angket yang diberikan di akhir kegiatan berguna untuk mengetahui respon dari guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran MEMO SINCAN.

Selain instrumen lembar angket, instrumen lainnya yang digunakan adalah lembar validasi. Lembar validasi diberikan



kepada ahli materi dan ahli media. Lembar validasi diberikan setelah produk MEMO SINCAN jadi, namun sebelum produk ini diujicobakan kepada siswa. Tujuannya pemberian lembar validasi ini agar mendapatkan saran serta masukan sehingga produk MEMO SINCAN sudah layak saat digunakan oleh guru dan siswa.

Instrumen terakhir yang kami gunakan adalah lembar tes. Lembar tes ini digunakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan anak didik setelah digunakan media permainan MEMO SINCAN. Lembar tes akan diberikan sebanyak 2 kali dari sebelum dikenalkannya media MEMO SINCAN dengan setelah dikenalkannya media MEMO SINCAN. Semua hasil data yang kami peroleh akan dianalisis dalam bentuk perhitungan skor dan nilai. Berdasarkan hasil data tersebut, maka akan dapat diketahui apakah media pembelajaran yang sudah dikembangkan berhasil atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis situasi awal yang dilakukan dengan cara membagikan angket kepada anak-anak yang menjadi subyek kami menunjukkan bahwa (1) 70% dari mereka belum mengetahui jenis-jenis bencana alam yang pernah terjadi di Indonesia, (2) 82% dari mereka belum mengetahui penyebab serta gejala dari bencana alam, dan (3) 95% dari mereka belum mengetahui bagaimana melindungi diri dari bencana alam. Hasil tersebut menjadi pijakan kami untuk memberikan edukasi kepada subyek kami tentang bencana alam melalui permainan MEMO SINCAN. Pemilihan permainan ini bertujuan untuk membuat anak-anak dapat belajar sambil bermain sehingga tidak terasa membosankan.

Setelah melalui tahap analisis kemudian kami memasuki tahap yang kedua yaitu tahap desain. Pada tahap desain hal yang kami lakukan adalah membuat desain MEMO SINCAN dengan menggunakan konsep permainan monopoly secara umum. Berikut ini adalah desain dari MEMO SINCAN yang sudah dibuat.



**Gambar 1. Desain MEMO SINCAN**

Tahap selanjutnya setelah tahap desain, kemudian kami masuk pada tahap pengembangan. Pada tahap ini kami mengembangkan media monopoly menjadi media MEMO SINCAN sehingga untuk kartu dana umum, kartu kesempatan, serta kartu kepemilikan kami ganti dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan bencana alam. Tujuan proses pengembangan ini adalah agar proses edukasi anak mengatasi bencana alam dapat efektif dilakukan menggunakan permainan MEMO SINCAN. Berikut ini contoh dari kartu dana umum, kartu kesempatan dan kartu kepemilikan yang sudah kami kembangkan.



**Gambar 2. Kartu pendukung permainan MEMO SINCAN**

Setelah melalui tahap pengembangan kemudian kami melakukan tahap implementasi, dimana pada tahap ini kami bagi menjadi 3 bagian yaitu implementasi kepada tim ahli, implementasi kepada guru-guru sebagai pengguna, dan implementasi kepada anak-anak di sekolah. Adapun hasil dari tim ahli yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
1	Kesesuaian media dengan kompetensi inti	5
2	Kesesuaian media dengan kompetensi dasar	5
3	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kemudahan kata-kata yang digunakan dalam media	5
5	Kemudahan media untuk dipahami	5
6.	Kesesuaian gambar dan penjelasan media	5
7.	Tingkat relevansi media terhadap kompetensi capaian	4
8.	Kelengkapan isi media dengan materi pelajaran	5

Keterangan Skor Penilaian :

- 1 : Sangat tidak sesuai/ Sangat Sulit / Sangat Tidak Relevan/ Sangat Tidak Lengkap
- 2 : Tidak sesuai/ Sulit / Tidak Relevan/ Tidak Lengkap
- 3 : Kurang sesuai/ Sedikit mudah/ Kurang relevan / kurang lengkap
- 4 : Sesuai / Mudah / Relevan / Lengkap
- 5 : Sangat sesuai / Sangat Mudah/ Sangat Relevan / Sangat Lengkap

**Tabel 2. Hasil Validasi Media**

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian
1	Kesesuaian media dengan materi yang diajarkan	5
2	Kemudahan media untuk digunakan pengguna	4
3	Ketahanan media saat digunakan	4
4	Tingkat relevansi ukuran media dengan jumlah pengguna	4
5	Kemenarikan warna media pembelajaran	5
6.	Kesesuaian tata letak media	4
7.	Kelengkapan peralatan media	5
8.	Kemudahan buku pedoman untuk permainan media MEMO SINCAN	5

Keterangan Skor Penilaian :

- 1 : Sangat tidak sesuai/ Sangat Sulit / Sangat Tidak Relevan/ Sangat Tidak Lengkap/ Sangat Tidak Tahan Lama
- 2 : Tidak sesuai/ Sulit / Tidak Relevan/ Tidak Lengkap/ Tidak Tahan Lama
- 3 : Kurang sesuai/ Sedikit mudah/ Kurang relevan / kurang lengkap/ kurang tahan lama
- 4 : Sesuai / Mudah / Relevan / Lengkap/ tahan lama
- 5 : Sangat sesuai / Sangat Mudah/ Sangat Relevan / Sangat Lengkap/ Sangat Tahan Lama

Setelah dipaparkan hasil dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya akan kami paparkan hasil respon dari guru di sekolah ketika kami mengimplementasikan media MEMO SINCAN. Berikut ini hasil respon guru :

**Tabel 3. Hasil Respon Guru**

No	Kriteria Penilaian	Persentase
1	Media yang dikembangkan sangat cocok untuk mengedukasi anak dalam hal bencana alam	100%
2	Media yang dikembangkan dapat membantu proses pembelajaran	97%
3	Media yang dikembangkan menarik perhatian anak didik	100%
4	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar anak didik untuk belajar	100%
5	Media yang dikembangkan memiliki kualitas bahan yang tahan lama	100%
6.	Media yang dikembangkan mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran	95%

Implementasi terakhir yang kami lakukan yaitu menggunakan media yang sudah kami kembangkan berupa permainan MEMO SINCAN kepada anak didik di Sekolah Dasar. Sebagai bahan kami dalam melakukan evaluasi, maka kami memberikan soal tes kepada anak didik tentang bencana alam. Hasil tes dari anak didik akan menunjukkan apakah terjadi peningkatan pengetahuan tentang bencana alam yang sudah diedukasi menggunakan media MEMO SINCAN. Berikut ini adalah hasil tes yang kami dapatkan.

**Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest**

Subyek Ke-	Pretest	Posttest
1	50	80
2	60	90
3	60	100
4	60	100
5	65	100
6.	50	95
7.	50	90
8.	55	80
9.	55	80
10.	55	80
11.	30	85
12.	60	90
13.	50	90
14.	60	95
15.	50	75
16.	60	80
17.	65	80
18.	70	90
19.	50	85
20.	45	80
21.	45	90
22.	50	90
23.	55	100
24.	50	100
25.	40	100
26.	50	85
27.	65	90
28.	65	85
29.	70	80
30.	65	80

Berdasarkan paparan hasil yang sudah dijelaskan di atas, maka akan dibahas beberapa hasil temuan selama kegiatan ini dilakukan. Temuan pertama ketika kami melakukan implementasi kepada tim ahli yaitu

ahli materi ada beberapa masukan diantaranya adalah (1) penjelasan yang ada di kartu kepemilikan tentang bencana alam harus ditambahkan dengan faktor pemicu terjadinya bencana alam, sehingga pengguna permainan bisa mengetahui secara detail tentang pemicu terjadinya setiap bencana alam, (2) buku pedoman untuk penggunaan permainan dituliskan lebih detail lagi khususnya yang menentukan siapa pemenang di akhir permainan, dan (3) kartu dana umum serta kesempatan ukurannya bisa lebih diperbesar.

Selain mendapatkan masukan dari ahli materi, kami juga mendapatkan saran dari ahli media pembelajaran terhadap media yang sudah kami kembangkan. Saran perbaikan yang diberikan kepada kami yaitu (1) MEMO SINCAN ditambahkan tali untuk menggantung sehingga bisa dipajang di kelas, (2) ukuran buku pedoman lebih besar sehingga mempermudah penggunaan, dan (3) ditambahkan logo serta nama pembuat medianya. Hasil dari tim ahli materi dan media kami gunakan sebagai rujukan sebelum kami gunakan media ini ke pihak pengguna yaitu guru dan anak didik.

Hasil respon dari guru tentang adanya pengembangan media permainan MEMO SINCAN ini sangat baik, karena lebih dari 90% guru menilai bahwa media MEMO SINCAN dapat membantu mereka untuk mengedukasi anak didik tentang bencana alam sehingga selain belajar anak didik juga bisa bermain. Hal inilah yang membuat motivasi belajar anak didik sangat antusias saat proses pembelajaran dengan menggunakan permainan MEMO SINCAN diterapkan.

Hasil analisis data pretest dan posttest menunjukkan bahwa dari 30 orang siswa yang mengerjakan soal posttest seluruhnya mengalami peningkatan nilai dan mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100%. Artinya, dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media MEMO SINCAN telah berhasil meningkatkan pengetahuan anak didik tentang bencana alam. Hasil temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Islamiyah, 2017) menunjukkan bahwa adanya pengembangan media pembelajaran monopoly pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar ketika guru memberikan permainan monopoly dalam proses pembelajaran IPS. Namun, perbedaannya dengan penelitian yang kami lakukan adalah desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan desain R & D, sedangkan yang kami gunakan menggunakan desain ADDIE, sehingga ada perbedaan di beberapa tahapan.

Penelitian lainnya yang serupa dengan hasil penelitian kami adalah penelitian (Pendidikan Dasar Flobamorata et al., 2023), hasil penelitiannya pengembangan media pembelajaran monopoly efektif untuk pembelajaran IPS. Desain yang digunakan sama dengan desain yang kami gunakan yaitu desain ADDIE. Hal yang menjadi pembeda adalah pada penelitian tersebut topik yang dipilih adalah kebudayaan Indonesia, sedangkan pada penelitian ini topik yang dipilih adalah bencana alam.

Media monopoly lainnya yang telah berhasil dikembangkan oleh (Choirunnisa & Arini, 2023) yaitu media polysoc (monopoly sosial). Proses pengembangan media polysoc sama dengan proses pengembangan MEMO SINCAN, namun pembedanya adalah untuk media MEMO SINCAN hanya fokus pada topik bencana alam saja, sedangkan polysoc memiliki topik fokus kepada kehidupan bersosial di lingkungan masyarakat yang ada di Indonesia.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa media permainan MEMO SINCAN dapat meningkatkan pemahaman guru dan siswa tentang bencana alam. Hal ini terlihat dari hasil angket dan hasil tes antara sebelum dan sesudah kegiatan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

1. DRTPM KEMENDIKBUDRISTEK sebagai pemberi dana hibah tahun anggaran 2024
2. UPPM STKIP PGRI Bangkalan sebagai pendukung dari awal pengajuan proposal sampai selesainya program kegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Z., & Ayu Wulandari, B. (n.d.). (2022). Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. In *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.22437/jptd.v7i2.17680>
- Andika Dwi. (2024). *Sederet Bencana Alam yang Melanda Indonesia di Awal 2024, dari Gempa hingga Banjir*.
- Arsitektur, S., & Kebijakan, P. (2013). Banjir: Fakta dan Dampaknya, Serta Pengaruh dari Perubahan Guna Lahan Arief Rosyidie. In *Fakta dan Dampaknya, Serta Pengaruh dari Perubahan Guna Lahan* *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota* (Vol. 24, Issue

- 3). [https://doi.org/10.5614/jpwk.2013.24.3\\_1](https://doi.org/10.5614/jpwk.2013.24.3_1)
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (MONOPOLY SOCIAL) Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19232>
- Defa, D., Putrayasa, I. B., & Sudana, I. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1190–1197. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1190-1197>
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Islamiyah, T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 4). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>
- Made, N., Widiyanti, D., & Wiarta, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32806>
- Muhammad Khamdan Yuwafi. (2023). *Angin Kencang: Penyebab, Dampak, dan Cara Menghadapinya*.
- Naryanto, H. S., Soewandita, H., Ganesha, D., Prawiradisastra, F., & Kristijono, A. (2019). Analisis Penyebab Kejadian dan Evaluasi Bencana Tanah Longsor di Desa Banaran, Kecamatan Pulung, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur Tanggal 1 April 2017. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 17(2), 272. <https://doi.org/10.14710/jil.17.2.272-282>
- Ngilmiah, H., Muslim, A. H., & Irawan, D. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung ke-4 Semarang*.
- Nikita Rosa. (n.d.). (2022). *Gempa Bumi: Pengertian, Sebab, Jenis, dan Dampaknya*.
- Ninawati, M., & Noviani, A. (n.d.). (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Pendidikan Dasar Flobamorata, J., May Sela, H., Oktavia, M., Ayurachmawati, P., & Artikel, R. (2023). ) 2023, hal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507-519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Prawijaya, S. (n.d.). (2023). *Pengaruh Media Monopoli Berbasis Aplikasi Genially Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Tema 6 Subtema 1*.
- Revi Melianita, Andius Dasa Putra, & Aminudin Syah. (2021). Analisis Potensi Kerentanan dan Risiko Bencana di Wilayah Kabupaten Tanggamus. *JRSSD*, 9(3), :437-448.
- Septikasari, Z., Retnowati, H., & Wilujeng, I. (2022). Pendidikan Pencegahan Dan Pengurangan Risiko Bencana (PRB) Sebagai Strategi Ketahanan Sekolah Dasar Dalam Penanggulangan Bencana. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 28(1), 120. <https://doi.org/10.22146/jkn.74412>