



**Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa
Permainan Monopoli pada Materi Organisasi Kehidupan
untuk Siswa Kelas VII SMP Tahun Ajaran 2017/2018**

Rahayu Sri Miranti^{a, 1}, Sri Amnah^{a, 2}, Tengku Idris^{a, 3}

^aProgram Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Riau

¹rahayusrimiranti10@gmail.com, ²sriamnah@edu.uir.ac.id, ³idrisbio@edu.uir.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
Received: July 05, 2021	Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan monopoli, dan mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media sebagai media pembelajaran Biologi SMP kelas VII pada materi pokok organisasi kehidupan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. Penelitian pengembangan yang dilakukan hanya dari tahap Analyze (Analisis) sampai Development (Pengembangan). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi serta lembar praktikalitas terhadap media permainan monopoli. Hasil penelitian ini berupa media permainan monopoli yang mendapatkan uji validitas dari ahli media 87,3% (valid), ahli materi 86,7% (valid), dan ahli pembelajaran 84,3% (valid) serta uji praktikalitas oleh siswa SMPN Mandau di Duri Kec. Mandau Kab. Bengkalis 87.6% (praktis). Dari hasil uji validasi dan uji praktikalitas disimpulkan bahwa media pembelajaran biologi berupa produk permainan monopoli pada materi organisasi kehidupan untuk siswa kelas VII SMP memiliki kriteria valid dan praktis.
Revised: August 29, 2021	
Publish: December 30, 2021	
Kata kunci: Media Pembelajaran Pengembangan Monopoli Organisasi Kehidupan	
<i>Keywords:</i> <i>Instructional Media Development Monopoly Life Organization</i>	Abstract This development research aims to produce instructional media in the form of monopoly games, and to describe the validity and practicality of media as learning media for Biology for Class VII Middle School on the subject matter of life organization. This type of research is development research using the ADDIE development model, namely Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation. Development research was carried out only from the Analyze (Analysis) to Development (Development) stage. Data collection techniques used validation sheets and practicality sheets for monopoly game media. The results of this study are in the form of monopoly game media that get a validity test from media experts 87.3% (valid), material experts 86.7% (valid), and learning experts 84.3% (valid) as well as practicality tests by students of SMPN Mandau in Duri District. Mandau Regency Bengkalis 87.6% (practical). From the results of the validation test

and practicality test it was concluded that biology learning media in the form of monopoly game products on life organization material for class VII junior high school students has valid and practical criteria.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan khususnya dalam perubahan kurikulum. Berdasarkan Permendikbud No. 69 Tahun 2013. Perubahan Kurikulum 2013 bertujuan untuk penyempurnaan pola pikir peserta didik dan juga “pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik”.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan upaya memahami berbagai fenomena alam secara sistematis (kemendiknas, 2011: 1). IPA memiliki banyak konsep keilmuan yang harus dikuasai oleh siswa sehingga penyampaian materinya tidak mudah untuk dilakukan. IPA berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Siswa sebagai penerima ilmu pengetahuan dituntut untuk bisa memahami konsep pada setiap materi pelajaran. Siswa dapat memahami konsep tersebut, maka dalam penyampaian informasi diperlukan suatu media.

Berdasarkan observasi terlihat proses pembelajaran cenderung berpusat kepada guru, walaupun sudah diberikan kelompok namun siswa tetap saja pasif. Pada materi organisasi kehidupan guru lebih sering menggunakan metode praktikum dan diskusi tanpa disertai dengan adanya variasi metode ataupun media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini di sesuaikan dengan media yang digunakan oleh guru belum bervariasi masih sebatas buku cetak dan LKS yang membuat siswa jenuh dan bosan dalam pemantapan proses pembelajarannya.

Variasi dalam kegiatan pemantapan, dapat berupa penggunaan sumber belajar, hal tersebut sesuai dengan salah satu fungsi sumber belajar yang dapat memantapkan pembelajaran (Sunggono, 2012). Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan informasi maupun keterampilan dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup media belajar, alat peraga dan alat permainan (Yunanto, 2004).

Sumber belajar yang dapat memberikan variasi dalam kegiatan pemantapan pembelajaran yaitu sumber belajar berbasis permainan. Sumber belajar berbasis permainan adalah salah satu alat permainan yang dapat memberikan informasi maupun keterampilan, lewat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga penyerapan materi oleh siswa akan lebih optimal (Sembiring, 2009; Yunanto, 2004). Sumber belajar yang berbasis permainan merupakan salah satu upaya perwujudan joyful learning atau pembelajaran yang menyenangkan yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Salah satu sumber belajar berbasis permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pemantapan yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli dapat dijadikan sebagai sumber belajar karena di dalam permainan monopoli mengandung latihan mengenai kemampuan akademik yaitu materi organisasi kehidupan.

Permainan monopoli dilakukan dengan menjawab pertanyaan dalam kartu quiz dan kartu laboratorium dan apabila benar menjawab pertanyaan akan melanjutkan langkah. Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi organisasi kehidupan untuk siswa kelas VII SMP.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu tahap *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), and *Evaluation* (pengujian). Tahap *Implementation* (pelaksanaan), and *Evaluation* (pengujian) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Sasaran penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi pokok Organisasi Kehidupan untuk siswa kelas VII di 3 SMPN Mandau Duri Kec. Mandau Kab. Bengkalis yang diujicobakan pada 10 orang siswa tiap sekolah.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar uji validitas kepada 2 orang validator ahli media, 1 orang ahli media, dan 3 orang ahli pembelajaran, serta lembar uji praktikalitas oleh 30 orang siswa SMPN Mandau Duri Kec. Mandau Kab. Bengkalis. Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasilnya menunjukkan penilaian terhadap validitas dan praktikalitas media permainan monopoli yang telah dibuat oleh peneliti. Rumus yang digunakan (Sudjana, 2006) yaitu:

$$\text{Skor Rata-rata tiap aspek} = \frac{\text{Skor total komponen dari aspek tertentu}}{\text{Jumlah komponen dari aspek tertentu}}$$

Sedangkan untuk kriteria penilaian terhadap validitas dan praktikalitas media dinyatakan dalam persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Persentase kriteria penilaian validitas dan praktikalitas media yakni sebagai berikut:

No	Kriteria Validitas	Tingkatan
1	90% - 100%	Sangat valid
2	80% - 89%	Valid
3	60% - 79%	Cukup valid
4	≤60%	Tidak valid

Sumber: Purwanto (2009: 82)

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Produk

Deskripsi desain dan draf dari produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi berupa permainan monopoli yang terdiri dari Papan Monopoli, Kartu Kesempatan, Kartu Quiz, Kartu Laboratorium, Kartu Tanah Bangunan, Dua Pasang Dadu Dan Tempat Kocoknya, Uang-Uang Mainan Monopoli, Empat Buah Bidak-Bidak Sebagai Player Atau Pemain Dalam Permainan, Hotel dan Rumah Mainan, Peraturan Permainan, Dan Kunci Jawaban.

1. Papan Monopoli



Gambar 1. Tampilan Papan

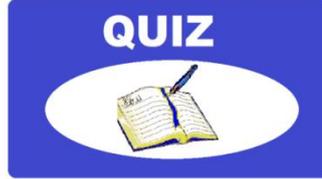
Terdiri dari 1 petakan star untuk memulai permainan, 1 petakan free parking, 1 petakan penjara, 1 petakan library, 3 petakan kesempatan, 4 petakan quiz, 3 petakan laboratorium dan 17 petakan tanah bangunan. Dilanjutkan dengan penyelesaiannya dengan memasukkan gambar.

2. Kartu-kartu Monopoli

Kartu Kesempatan
 Laboratorium

Kartu Quiz

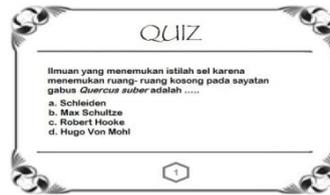
Kartu



Tampilan depan kartu
 depan kartu

Tampilan depan kartu

Tampilan



a

mpilan belakang kartu
 belakang kartu

Tampilan belakang kartu

Tampilan

Gambar 2. Tampilan kartu-kartu monopoli

3. Dua pasang dadu dan tempat kocoknya



4. Uang-uang mainan monopoli



5. Empat Buah Bidak-Bidak Sebagai Player



6. Hotel dan Rumah Maina



A. Penyajian Data Uji Coba Produk

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari penilaian skor pada angket validasi oleh ahli media, ahli materi, praktisi lapangan dan subjek uji coba. Data kuantitatif dari hasil validasi dan uji coba siswa akan ditunjukkan sebagai berikut.

a. Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata Persentase	Tingkat Validasi
1	Visualisasi	92,5%	Sangat Valid
2	Kejelasan Media Dalam Penyajian Konsep	85%	Valid
3	Aspek Format Media	87,5%	Valid
4	Aspek Fungsi Media	84,3%	Valid
Rata-rata		87,3%	Valid

b. Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata Persentase	Tingkat Validasi
1	Kelayakan Isi	84,3%	Valid
2	Kebahasaan	90%	Sangat Valid
3	Kejelasan Media dalam Penyajian Konsep	85%	Valid
4	Aspek Fungsi Media	87,5%	Valid
Rata-rata		86,7%	Valid

c. Ahli Pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata Persentase	Tingkat Validasi
1	Kemudahan Penggunaan	90%	Sangat Valid
2	Efisiensi Waktu Pembelajaran	79,1%	Cukup Valid
3	Manfaat	79,7%	Cukup Valid
Rata-rata		82,9%	Valid

d. Praktikalitas Media

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata Persentase	Tingkat Validasi
1	Kemudahan Penggunaan	89.3%	Praktis
2	Efisiensi Waktu Pembelajaran	86,6%	Praktis
3	Manfaat	87%	Praktis
Rata-rata		87.6%	Praktis

PEMBAHASAN

Permainan monopoli adalah sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik untuk bisa belajar lebih mandiri dirumah dan melatih kekompakan peserta didik dalam belajar kelompok di sekolah. Pada pembuatan media pembelajaran monopoli ini ada beberapa langkah yang harus dilakukan peneliti, agar media pembelajaran monopoli praktis digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik, untuk mengetahui kelayakan media monopoli tersebut pertama harus divalidasi. Setelah media pembelajaran monopoli divalidasi, media pembelajaran monopoli diberikan kepada siswa sebagai hasil uji coba terbatas. Pada pengembangan media pembelajaran monopoli ini yang harus diperhatikan tahap demi tahap karena dengan begitu akan menghasilkan media pembelajaran monopoli yang berkualitas dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun tahap-tahap pengembangan media pembelajaran monopoli yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*)

a) Validasi Media Monopoli

1) Ahli Media

Validitas media monopoli meliputi visualisasi, kejelasan media dalam penyajian konsep, aspek format media, aspek fungsi media. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pada tabel 6. Secara keseluruhan media monopoli yang telah dikembangkan dikategorikan sangat valid dengan persentase rata-rata 87,3% di kategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli sudah bisa dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran, serta sudah tepat mengukur sesuai yang diukur, seperti pendapat Arikunto (2005: 64) “ketepatan pada validasi suatu alat ukur tergantung pada kemampuan alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat”.

Menurut Sadiman (2006) fungsi media pendidikan dalam proses mengajar dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalitas* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan indra, serta penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: 1) menimbulkan kegairahan belajar. 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan kenyataan. 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan komponen penilaian pertama yakni visualisasi mendapatkan penilaian yang tertinggi yaitu sebesar 92,5% yang dikategorikan sangat valid. Hal tersebut dikarenakan adanya penggunaan jenis dan ukuran huruf dalam media pembelajaran monopoli jelas dan terbaca, Media pembelajaran monopoli memiliki gambar-gambar yang jelas dan memiliki kualitas warna yang menarik, kualitas warna pada media pembelajaran monopoli ini menarik dan kesesuaian desain dan ukuran media monopoli. Treher (2011) menyatakan gambar pada suatu sumber belajar berbasis permainan haruslah jelas sehingga dapat mendukung jalannya

permainan, serta materi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa sehingga lebih efektif dalam pembelajaran.

Dari aspek komponen penilaian kedua, yaitu kejelasan media dalam penyajian konsep merupakan media pembelajaran permainan monopoli telah dinyatakan valid dengan nilai 85% dikategorikan valid. media pembelajaran permainan monopoli telah memenuhi syarat-syarat seperti ilustrasi (gambar, bagan, narasi) yang ada telah sesuai dan memperjelas konsep pada materi organisasi kehidupan. Selain itu tampilan penyajian telah jelas dan menarik. Media pembelajaran permainan monopoli ini dapat memacu semangat siswa dalam belajar. hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Sadiman (2006: 17) bahwa media pendidikan dapat digunakan untuk menimbulkan kegairahan belajar siswa.

Ditinjau dari komponen penilaian ketiga yaitu aspek format media mendapatkan penilaian tertinggi kedua setelah aspek visualisasi yaitu sebesar 87,5% yang dikategorikan valid. Hal ini dikarenakan adanya sistematika penyajian soal atau pertanyaan kartu laboratorium dan kartu quiz, kejelasan peraturan permainan pada permainan monopoli, dan adanya format penyajian komponen-komponen dalam media monopoli. Dengan adanya komponen format media ini dapat menarik minat dan perhatian siswa yang membuat siswa tidak bosan.

Banyak hal yang dapat menghambat dan mengganggu kemajuan belajar, salah satu faktor yang menghambat kemajuan belajar adalah minat dan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran. Perhatian merupakan faktor penting dalam usaha belajar anak. Untuk dapat menjamin pembelajaran yang baik, anak harus memiliki perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Apabila bahan pelajaran itu tidak menarik baginya, maka timbullah rasa bosan dan malas sehingga anak segan untuk membaca materi pembelajaran ataupun belajar. maka pendidikan harus mengusahakan agar bahan pelajaran yang diberikan dapat menarik perhatian siswa (Aqib: 2002). Dari aspek penilaian keempat, format fungsi media mendapat penilaian yaitu 84,3% dikategorikan valid.

2) Ahli Materi

Hasil validitas media monopoli oleh ahli materi meliputi empat aspek yaitu: kelayakan isi, kebahasaan, kejelasan media dalam penyajian konsep, fungsi Media. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pada tabel 7. Secara keseluruhan valid dengan persentase 86,71 % di kategorikan valid.

Berdasarkan komponen penilaian pertama yakni kelayakan isi, media pembelajaran permainan monopoli telah dinyatakan valid oleh validator. Media pembelajaran permainan monopoli telah memiliki isi yang sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Depdiknas (2008: 8) menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kriteria valid untuk materi pada media pembelajaran permainan monopoli juga menunjukkan bahwa kebenaran substansi materi sudah baik. Kebenaran substansi ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan konsep dan pemahaman bagi siswa.

Penilaian kedua yakni kebahasaan, media pembelajaran permainan monopoli telah dinyatakan sangat valid oleh validator karena penulisan pada materi serta media pembelajaran permainan monopoli sudah menggunakan bahasa yang jelas serta kalimat yang efektif agar dapat mudah dimengerti oleh siswa. Arsyad (2010: 30) menyatakan bahwa salah satu ciri dari media hasil teknologi cetak adalah pengembangannya sangat bergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual. Oleh karena itu terlihat faktor bahasa dan keterbacaan dalam suatu media penting.

Penilaian ketigayakni kejelasan media dalam penyajian konsep, media pembelajaran permainan monopoli telah dinyatakan valid dengan nilai validitas. Media pembelajaran permainan monopoli telah memenuhi syarat-syarat seperti ilustrasi (gambar, bagan, narasi) yang ada telah sesuai dan memperjelas konsep pada materi yang disajikan. Selain itu tampilan penyajiannya telah jelas dan menarik. Media pembelajaran monopoli ini dapat memacu semangat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Sadiman (2006: 17) bahwa media pendidikan dapat digunakan untuk menimbulkan kegairahan belajar siswa.

Penilaian keempat yakni fungsi media, media pembelajaran permainan monopoli telah dinyatakan valid dengan nilai validitas. Menurut Sutikno (2009: 106-107), fungsi media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Menarik perhatian siswa
2. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
3. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
4. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
5. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan lain-lain.

3) Ahli pembelajaran

Hasil validitas pembelajaran media monopoli meliputi Kemudahan penggunaan, Efisiensi waktu pembelajaran, dan Manfaat media. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media pada tabel 10. Secara keseluruhan pembelajaran media monopoli yang telah dikembangkan dikategorikan valid dengan persentase rata-rata 84,36%. Menurut Oemar Hamalik (2011: 54) Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Berikut ini komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran yaitu :

- a) Tujuan pembelajaran.
- b) Siswa yang belajar.
- c) Guru yang mengajar.
- d) Metode pembelajaran.
- e) Alat bantu atau media pembelajaran.
- f) Penilaian.
- g) Situasi pembelajaran.

a. Praktikalitas Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Media pembelajaran permainan monopoli yang telah dinyatakan valid oleh validator diujikan kepada 30 orang siswa kelas VII di SMPN 1 Mandau, SMPN 3 Mandau, SMPN 4 Mandau Duri Kabupaten Bengkalis. Uji praktikalitas dilakukan guna mengetahui tingkat kepraktisan media permainan monopoli yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis hasil uji praktikalitas terhadap media pembelajaran permainan monopoli oleh siswa diketahui bahwa media pembelajaran permainan monopoli dikategorikan praktis. Data hasil uji praktikalitas didasarkan atas tiga aspek yaitu kemudahan penggunaan pada SMPN 1 Mandau 89% (praktis), SMPN 3 Mandau 87% (praktis), SMPN 4 Mandau 92% (sangat praktis) dengan rata-rata persentase ketiga sekolah yaitu 89,3% (praktis), efisiensi waktu pembelajaran pada SMPN 1 Mandau 91,2% (sangat praktis), SMPN 3 Mandau 80% (praktis), SMPN 4 Mandau 88,7% (praktis) dengan rata-rata persentase ketiga sekolah yaitu 86,6% (praktis), dan aspek manfaat pada SMPN 1 Mandau 86% (praktis), SMPN 3 Mandau 86% (praktis), SMPN 4 Mandau 89% (praktis) dengan rata-rata persentase ketiga sekolah yaitu 87% (praktis).

Media pembelajaran permainan monopoli ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, yang dinilai dari segi kemudahan penggunaan yaitu materi yang disampaikan jelas dan sederhana, bahasa yang digunakan mudah dipahami, secara keseluruhan isi dari monopoli mudah dipahami, huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca, serta monopoli memiliki ukuran yang praktis dan mudah dibawa, telah dinilai 89,3% (praktis) oleh siswa. Hal ini terlihat bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran permainan monopoli disampaikan dengan bahasa yang cukup dipahami oleh siswa. Ditinjau dari aspek efisiensi waktu 86,6% dikategorikan praktis oleh siswa.

Dari aspek manfaat dari penggunaan media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dapat memotivasi siswa untuk belajar dan dapat membangkitkan minat siswa diperoleh nilai praktikalitas dari siswa 87% dengan kriteria praktis. Hal tersebut menunjukkan media permainan monopoli dapat memotivasi siswa dan menarik minat siswa untuk belajar Biologi.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan uji praktikalitas, terlihat bahwa siswa senang belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli. Beberapa orang siswa mengomentari media pembelajaran permainan monopoli menarik.

Semua aspek analisis praktikalitas diperoleh hasil analisis uji praktikalitas media pembelajaran permainan monopoli dinyatakan praktis. Hal ini berarti secara keseluruhan media pembelajaran permainan monopoli ini diminati karena memudahkan siswa untuk memahami materi organisasi kehidupan, serta praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran permainan monopoli sudah praktis dapat digunakan siswa secara berkelompok, berulang-ulang serta dapat mengefisienkan waktu pembelajaran. Menurut Arsyad (2010: 162), "Program permainan yang dirancang

dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya”. Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa berminat terhadap pelajaran Biologi dan memahami materi yang dipelajari. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya. Hal ini terbukti dari antusiasme siswa saat bermain media pembelajaran monopoli.

Tampilan media pembelajaran permainan monopoli masih kurang menarik dibandingkan dengan monopoli yang biasa sering dimainkan siswa. Pelaksanaan pada pembelajaran menggunakan media monopoli harus lebih diperhatikan waktunya karena apabila siswa tidak memperhatikan waktu pembelajarannya maka pembelajaran menjadi tidak efektif.

KESIMPULAN

Media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran ipa materi pokok organisasi kehidupan oleh guru dan siswa yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berupa permainan monopoli yang dikembangkan valid dan praktis berdasarkan kriteria menurut penilaian validator dan siswa.
- b. Media permainan monopoli IPA materi pokok organisasi kehidupan yang dikembangkan valid berdasarkan kriteria validitas menurut penilaian validator. Berdasarkan hasil validasi ahli media 87,3% (valid), ahli materi 86,71% (valid), dan ahli pembelajaran 84,36% (valid).
- c. Media permainan monopoli IPA materi pokok organisasi kehidupan yang dikembangkan praktis berdasarkan kriteria praktikalitas menurut penilaian peserta didik 87,71% (praktis).
- d. Setelah melakukan validasi dan kepraktisan media permainan monopoli IPA materi pokok organisasi kehidupan untuk siswa kelas VII SMP valid dan praktis digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta Bandung
- Dwiputra, D. H. 2016. Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi Sleman. Skripsi. FKIP UNY: Yogyakarta. Diakses pada tanggal 20 November 2017.
- Depdiknas. 2006. Pedoman Memilih Dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas..
- Firdaus, Z., S. Zubaidah, dan Sunarmi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa Kelas VIII Di

- SMP Negeri 4 Malang. Jurnal. Malang. Universitas Negeri Malang. Diakses pada tanggal 25 November 2017.
- Jawandi, Ahmad. 2013. Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan “Smart Monopoli” Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. Jurnal. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Oemar Hamalik. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Oetomo, BSD. 2002. E-Education konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan. Yogyakarta: ANDI.
- Ploomp, Tjeerd and Nieveen, Nienke. 2013. Educational Design Research Part A: An Introduction Enchede, The Netherlands: SLO.
- Puslitjaknov. 2008. Metode Penelitian Pengembangan. Jakarta: Puslitjaknov
- Riduwan. 2012. Pengantar Statistika Sosial. Bandung: Alfabeta
- Sartikaningrum, R. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi. FEKON UNY: Yogyakarta. Diakses pada tanggal 20 November 2017.
- Sadiman, Arif; Raharjo, Haryono, dan Rahardjito. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, P. 2015. Metode penelitian pendidikan & pengembangan Edisi Keempat. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhi. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Penerbit Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susantini, E. dan Indah, K. 2014. Validitas Permainan Planopoly (Plant Monopoly) Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Angiospermae. Jurnal BioEdu. Volume 3. Nomor 3. Hal. 511-514. Diperoleh dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>. Diakses pada tanggal 25 November 2017.
- Susanto, A., Raharjo, dan Prastiwi, M. S. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. Jurnal BioEdu. Volume 01. Nomor 1. Hal. 1-6. Diperoleh dari [http://www.scribd.com/doc/11855373/ Permainan Monopoli- Sebagai- Media- Pembelajaran- Sub- Materi- Sel- Pada- Siswa- SMA- Kelas- XI- IPA#Scribd](http://www.scribd.com/doc/11855373/Permainan-Monopoli-Sebagai-Media-Pembelajaran-Sub-Materi-Sel-Pada-Siswa-SMA-Kelas-XI-IPA#Scribd). Diakses tanggal 27 November 2017.
- Syahsiah. 2014. Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pengajaran Matematika terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Skripsi Online. FMIPA UIN. Jakarta. Diakses pada tanggal 20

November 2017.

- Trianto. 2007. Model- Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto, 2009. Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2012. Model Pembelajaran Terpadu. Bumi Aksara: Jakarta.
- Trianto. 2014. Model Pembelajaran Terpadu. Bumi Aksara: Jakarta.
- Trinovitasari, A. 2015. Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. Skripsi Online. FKIP UIN. Jakarta. Diakses pada tanggal 20 November 2017.
- Yuliani. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa Permainan Monopoli Pada Materi Sistem Rangka dan Sistem Otot Manusia untuk Siswa SMP. Skripsi. FMIPA UNP. Padang.