

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR BUMI UNTUK SISWA SMP/MTs

Helena Costarica¹, Rian Vebrianto^{2*}

¹ Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

² Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

*Correspondence Author: rian.vebrianto@suska.ac.id

Received: 13 Maret 2022 Approved: 30 juli 2022 Published: 31 Juli 2022

ABSTRACT

This research was aims to test the validity, practicality and responses of students to monopoly learning media on earth structure material. This type of research and development (R&D) the research data were obtained from validity test questionnaires, practically test questionnaires and student response questionnaires. The results of the research by media experts are 86% (very valid), material experts are 76%, practically experts are 91% (very practical), and student response are 82,5%. Based on these data, it can be concluded that monopoly learning media on earth structure material is feasible to use. The types of data used in this study are qualitative data and quantitative data. The results obtained will be analyzed by simple statistical data methods used to obtain conclusions about the quality of the media.

Keywords: *learning media, monopoly, earth structure*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas, praktikalitas dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Jenis penelitian ini yaitu *research and development* (R&D). Data penelitian diperoleh dari angket uji validitas, angket uji praktikalitas dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ahli media sebesar 86% (sangat valid), ahli materi sebesar 76%, ahli praktikalitas sebesar 91% (sangat praktis), dan respon peserta didik sebesar 82,5% (sangat positif). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi layak digunakan. Jenis data yang digunakan adalah penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil yang diperoleh akan dianalisis dengan metode statistik data sederhana yang digunakan untuk mendapatkan kesimpulan kualitas media.

Kata kunci: media pembelajaran, monopoli, struktur bumi

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang paling pokok dalam pendidikan. Selain itu mutu pendidikan juga perlu diperhatikan, perubahan mutu pendidikan tentu nya tidak terlepas dari tangan semua pihak yang bersangkutan. Guru berperan sebagai fasilitator untuk memberikan pelayanan guna untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran (Andriani, 2017). Pada kegiatan pembelajaran siswa tidak sekedar meniru dan membentuk bayangan dari apa yang diamati atau diajarkan guru, tetapi secara aktif ia menyeleksi, menyaring memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterima (Aryani et al., 2019). Untuk mengatasi permasalahan ini seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal. Guru perlu memilih metode, model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai agar pengajaran guru lebih menarik dan materi yang diterima oleh siswa tidak hanya sekedar sekumpulan konsep (Hamid, 2016). Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar. Belajar sebagai sarana pendukung sebagai transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di depan kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan (Andriyani et al., 2020).

Media merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bahan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Susilana & Riyana, 2009). Belajar memerlukan situasi yang menggembirakan dan tenang. Kondisi lingkungan yang mendukung menyenangkan dan terbebas dari rasa bosan baik di lingkungan keluarga maupun sekolah pada saat berlangsungnya untuk mengekspresikan

segala kemampuannya. Untuk melakukan proses pembelajaran yang bermutu dan menarik maka pendidik harus membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pendidikan yang mengacu kepada undang-undang (Amali et al., 2019). Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengurangi kebosanan, kesulitan dan kondisi tertekan siswa terhadap mata pelajaran IPA sekaligus menciptakan suasana pembelajaran adalah mengemas pembelajaran dengan cara belajar sambil bermain. Karena ditengah permainanlah terdapat hal yang laing dekat dengan suatu kekuatan secara penuh.(Susanto et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam metode pembelajaran. Namun tidak semua sekolah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti keterbatasan sarana dan prasana sekolah, kurangnya pemahaman tentang pengoperasian media pembelajaran, keterbatasan akses dalam menggunakan media dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu dampak proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik (Santiani et al., 2017). Penelitian ini didukung oleh pernyataan Pitadjeng, Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan permainan. Pitadjeng juga berpendapat bahwa permainan interaktif merupakan permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi aktif dan senang dalam belajar. Rasa senang ini nanti dapat berdampak terhadap minat belajar, ketertarikan, dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA(Nazir et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara saat peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan wawancara dengan guru IPA di MTs Yasmi Duri diperoleh hasil bahwa bahan ajar yang biasa dipakai guru sebagai rujukan dalam mengajar adalah buku paket, modul dan LKPD. Sedangkan media pembelajaran jarang digunakan, hanya sekali ada penampilan media berupa video. Dengan kata lain pembelajaran yang berlangsung kurang memanfaatkan media pembelajaran. Menurut hasil analisis kebutuhan peserta didik yang peneliti lakukan di MTs Yasmi Duri terhadap 20 orang peserta didik. Diperoleh data bahwa banyaknya materi struktur bumi sering membuat siswa kurang aktif dan bosan untuk mempelajarinya. Siswa juga mengeluh akan susahnyamemahami pelajaran dikarenakan terbatasnya media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Keberhasilan dalam pembelajaran IPA terpadu dapat dicapai dengan menyediakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Monopoli merupakan salah satu permainan papan dan permainan berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Rancangan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan dari *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (Sugiyono, 2013). yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, uji coba produk, revisi produk awal, uji coba pemakaian, revisi akhir, dan produksi massal.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap ke tujuh yaitu revisi produk, tidak sampai uji coba pemakaian dan produksi massal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket uji validitas, angket praktikalitas angket dan respon peserta didik dengan menggunakan skala *likert*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kepraktisan produk tersebut.

Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diuji cobakan setelah divalidasi dan direvisi (Hartono, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki dua tujuan, tujuan pertama yaitu untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi dan tujuan kedua yakni mengetahui validitas, praktikalitas, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Prosedur pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi ini terdiri dari 7 tahapan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk tahap awal. Adapun hasil yang diperoleh dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:

Potensi dan Masalah

Pada tahapan ini peneliti menemukan suatu potensi dan masalah yang ada. Potensi dan masalah dilakukan dengan wawancara kepada narasumber yaitu guru mata pelajaran IPA kelas VII dan angket kebutuhan peserta didik kelas VII. Hasil wawancara dari guru mata pelajaran IPA, diketahui bahwa pada proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan minim menggunakan media pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang memahami materi dan kurang tertarik memperhatikan penjelasan dari guru. Berdasarkan ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memahami materi yang disajikan

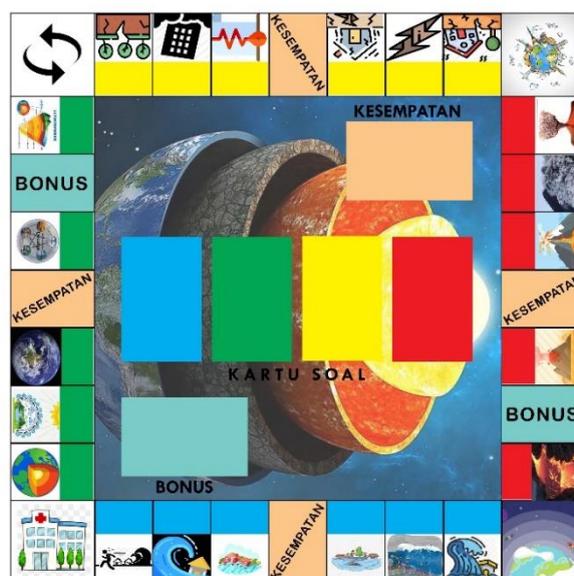
Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan berbentuk papan permainan monopoli yang berisikan soal-soal mengenai materi struktur bumi.

Desain Produk

Pada tahapan ini proses pembuatan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan, seperti gambar-gambar yang mendukung desain, aksesoris permainan seperti bidak pemain dan dadu. selanjutnya menentukan warna untuk kartu soal, kartu bonus dan kartu kesempatan. Setelah semua bahan terkumpul maka gambar-gambar dimasukkan dan diedit melalui aplikasi *Adobe Photoshop 2020*, untuk materi struktur bumi, soal beserta kunci jawaban dan aturan permainan dibuat melalui aplikasi *Microsoft Word 2019*. Perlangkapan alat media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi meliputi:

- Sebuah papan permainan monopoli yang dilengkapi dengan gambar materi struktur bumi



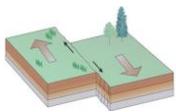
Gambar 2. Papan Permainan

- b. Batu dadu yang berjumlah 1 biji, 4 bidak pemain, dan 1 tempat pengocok dadu



Gambar 3. Dadu, Bidak Pemain, dan Tempat Pengocok Dadu

- c. Empat set kartu soal yang terbagi menjadi 1 set warna biru, 1 set warna hijau, 1 set warna kuning, dan 1 set warna merah

<p>KARTU SOAL</p> <p>Perhatikan ilustrasi siklus hidrologi berikut!</p>  <p>Urutan siklus hidrologi yang benar, yang dimulai dari peristiwa penguapan air ditunjukkan oleh nomor...</p> <ol style="list-style-type: none">5, 1, 2, 4, dan 33, 1, 2, 4, dan 55, 4, 3, 1, dan 23, 2, 1, 5, dan 4	<p>KARTU SOAL</p> <p>Perhatikan gambar pergerakan lempeng berikut ini!</p>  <p>Tipe gerakan lempeng di atas adalah...</p> <ol style="list-style-type: none">KonvergenAntiklinalDivergenTransform
<p>KARTU SOAL</p> <p>Kekuatan gempa yang menyebabkan kerusakan serius memiliki ...</p> <ol style="list-style-type: none">5,0 – 5,9 magnitudo6,0 – 6,9 magnitudo7,0 – 7,9 magnitudo9,0 – 9,9 magnitudo	<p>KARTU SOAL</p> <p>Gunung api yang berstatus waspada memiliki ciri-ciri ...</p> <ol style="list-style-type: none">LongsorAdanya aktivitas magmaAir bahMengalami kenaikan level di atas normal

Gambar 4. Kartu-Kartu Soal Kartu Soal Warna Biru, Kartu Soal Warna Hijau, Kartu Soal Warna Kuning, dan Kartu Soal Warna Merah

- d. Satu set kartu bonus dan satu set kartu kesempatan.



Gambar 5. Kartu Bonus Dan Kartu Kesempatan

- e. Buku panduan permainan yang berisikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, peraturan permainan, dan soal-soal beserta kunci jawaban dari setiap kartu soal.



Gambar 6. Buku Panduan Permainan

Validasi Desain

Sebelum diuji cobakan dilapangan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak telalu banyak mengalami kesalahan dan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak diuji cobakan terhadap peserta didik. Adapun data hasil validasi media dapat lihat sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli Media

Pada waktu validasi ini, validator melakukan 2 tahapan. Tahapan pertama validator menilai media dari segi desain, warna, dan tampilan. Tahapan kedua, validator menilai aturan dan tata cara bermain. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi menunjukkan kategori sangat valid atau sangat layak diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Aspek Tampilan	85%	Sangat Valid
2	Aspek Penggunaan	77%	Sangat Valid
Rata-rata Persentase		86%	Sangat Valid

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, serta sistematika materi. Hasil validasi materi media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi menunjukkan kategori layak digunakan. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	83%	Sangat Valid
2	Aspek Isi/Materi	72%	Valid
Rata-rata Persentase		76%	Sangat Valid

b. Revisi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan media sesuai saran dan masukan sesudah melakukan validasi dengan validator ahli. Adapun masukan dan saran dari validator ahli media dan materi. Pada saat validasi dengan ahli media, validator memberikan masukan dan saran yaitu, memperbaiki sampul/cover dari buku panduan permainan, memperbaiki kata dan menambahkan kata pada peraturan permainan. Hasil masukan dan saran dari ahli materi yaitu, menambahkan daftar isi dan kata pengantar, serta memperhatikan susunan huruf yang masih berantakan.

c. Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi dan revisi, selanjutnya produk diuji cobakan dengan menggunakan angket praktikalitas dan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas VII sebanyak 10 orang. Berdasarkan angket praktikalitas diperoleh hasil dari aspek tampilan dan kelayakan penyajian sebesar 100%, aspek kelayakan isi dan kebahasaan sebesar 91% dengan rata-rata keseluruhan aspek praktikalitas sebesar 91% yang berarti media pembelajaran sangat praktis. Sedangkan untuk hasil respon peserta didik pada media pembelajaran monopoli ini mendapatkan persentase sebesar 82,5% yang berarti media pembelajaran ini mendapatkan respon sangat baik atau sangat positif dari peserta didik.

d. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba praktikalitas dan uji coba terbatas kepada peserta didik, produk ini layak digunakan dan sangat praktis digunakan tanpa ada revisi sehingga tidak perlu dilakukan ujicoba ulang.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode *Research and Development* (R&D) yang langkah-langkahnya hanya dibatasi sampai langkah ketujuh yaitu pada tahapan revisi produk.

Tahap Pertama, yaitu potensi dan masalah. Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara kepada narasumber guru IPA kelas VII dan angket kebutuhan peserta didik kelas VII. Hasil dari wawancara

diperoleh bahwa media pembelajaran saat ini membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan lebih memahami materi. hal ini sejalan dengan pendapat Peranti dkk bahwa media pembelajaran menjadi salah satu pembelajaran didalam kelas (Peranti et al., 2019).

Berdasarkan angket kebutuhan peserta didik, pada pembelajaran IPA khususnya pada materi struktur bumi masih menjadi materi yang sulit bagi siswa dikarenakan proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran dibutuhkan inovasi media yang efektif, efisien, menarik, mudah dibuat dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu contoh inovasi media pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah penggunaan media permainan monopoli, yang mana media permainan monopoli merupakan permainan favorit bagi kalangan anak-anak khususnya siswa SMP (Maryani & Sumiar, 2018). Menurut Khalida Ulfa dengan menggunakan media monopoli siswa dapat belajar langsung dan mengalami sendiri proses pembelajaran sehingga konsep-konsep materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Apabila proses pembelajaran tersebut dilakukan sendiri oleh siswa, maka proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan proses pembelajaran berpusat pada siswa (Ulfa & Rozalina, 2019).

Tahapan kedua yaitu tahap mengumpulkan informasi. Tahapan ini peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi. Monopoli yang dikembangkan peneliti berupa permainan yang berisi soal-soal mengenai materi struktur bumi.

Tahap ketiga yaitu tahap desain produk. Pada tahapan ini proses pembuatan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi ini diawali dengan pengumpulan bahan-bahan desain produk seperti gambar-gambar yang mendukung desain, aksesoris permainan seperti bidak pemain dan dadu. media monopoli juga dilengkapi buku peraturan permainan yang berisikan kompetensi dasar, kompetensi inital dan soal-soal serta kunci jawaban yang berguna untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik. Berdasarkan pendapat Gina Lestari keunggulan media monopoli karena media dikemas semenarik mungkin dengan adanya kartu-kartu pertanyaan mengenai materi pembelajaran dengan level soal yang beragam, selain itu buku panduan juga menjadi pelengkap agar peserta didik mengetahui cara main media monopoli tersebut (Lestari et al., 2021).

Tahap keempat, yaitu validasi desain. Pada tahapan media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi ini diujicobakan dilapangan, produk ini divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli media dan ahli materi. Adapun hasil data pada validasi media diperoleh hasil aspek tampilan dengan persentase sebesar 85% kategori sangat valid, dan pada aspek penggunaan memperoleh persentase sebesar 77% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi yang dikembangkan diperoleh persentase rata-rata 86% dengan kategori sangat layak untuk diuji cobakan dilapangan. Menurut Risma dkk. Sebuah media monopoli harus memperhatikan beberapa hal seperti tampilan monopoli proporsional, tampilan fisik monopoli menarik, ketepatan penggunaan jenis *font* huruf, kesesuaian gambar dengan materi terkait, serta ketepatan penggunaan gambar pada media (Risma et al., 2019).

Hasil validasi materi diperoleh hasil pada aspek pembelajaran sebesar 83% dengan kategori sangat valid dan aspek isi/materi memperoleh persentase sebesar 72% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi yang dikembangkan diperoleh persentase rata-rata yakni 76% dengan sangat valid untuk digunakan dilapangan. Menurut Ganes Mahasti dkk media monopoli menjadi alternatif dalam proses pembelajaran untuk melatih pengetahuan kognitif siswa oleh sebab itu beberapa hal yang perlu diperhatikan pada sebuah media kelengkapan materi harus sesuai dengan perkembangan peserta didik, jumlah soal yang di berikan beragam, kesesuaian penggunaan bahasa pada materi dengan tingkat perkembangan peserta didik (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Tahap kelima, yaitu tahap revisi desain. Pada tahapan ini peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dan saran baik dari media pembelajaran maupun materi, pada media pembelajaran validator memberikan masukan dan saran yaitu memperbaiki sampul/*cover* buku panduan permainan, memperbaiki kata dan menambahkan peraturan permainan yang mana masih belum sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada validasi materi validator memberikan masukan dan saran untuk menambahkan daftar isi dan kata pengantar pada buku petunjuk permainan. Ika Maryani berpendapat

bahawa daya ingat seseorang diperoleh melalui pengalaman, apa yang didengar, dan apa yang dilihat. Oleh karena itu media pembelajaran harus dirancang dengan rapi dan desain yang menarik karena media dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam melatih kemampuan berpikir siswa (Maryani & Sumiar, 2018).

Tahap keenam yaitu tahapan uji produk. Tahapan ini peneliti menguji cobakan produk menggunakan angket praktikalitas pada guru IPA kelas VII dan respon peserta didik kelas VII. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dibuat oleh peneliti, apakah media pembelajaran tersebut praktis dan layak digunakan. Pada uji praktikalitas mendapatkan skor penilaian persentase rata-rata 91% dengan kategori valid, yang mana hasil dari penilaian yang lumayan tinggi sehingga tidak diperlukan uji coba ulang. Beberapa penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli adalah salah satu media yang efektif dan efisien untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran IPA (Peranti et al., 2019). Berdasarkan respon peserta didik sebanyak 10 orang diperoleh hasil persentase sebesar 82,5% dengan ini respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi dinyatakan sangat baik atau sangat positif. Media pembelajaran monopoli merupakan game edukatif guna mengembangkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa, serta melatih untuk aktif dalam proses pembelajaran (Agustiya et al., 2017). Melalui media monopoli siswa dapat bermain game sambil belajar, hal ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Sari & Gunawan, 2018).

Tahapan ketujuh yaitu tahapan revisi produk, setelah dilakukan ujicoba praktikalitas kepada guru IPA kelas VII dan uji coba terbatas kepada 10 orang peserta didik. Produk media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi dikatakan sangat praktis dan sangat layak digunakan sehingga tidak perlu dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi dapat digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran dalam materi pembelajaran struktur bumi

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil dari angket uji validitas, angket uji praktikalitas dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian ahli media sebesar 86% (sangat valid), ahli materi sebesar 76%, ahli praktikalitas sebesar 91% (sangat praktis), dan respon peserta didik sebesar 82,5%. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi struktur bumi layak digunakan, dan memiliki beberapa kelebihan salah satunya dapat digunakan diluar proses pembelajaran. Namun, media pembelajaran ini memiliki kekurangan yaitu masih terbatas pada materi pembelajaran struktur bumi, oleh karena itu peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait dapat menggunakan materi yang berbeda.

REFERENSI

- Agustiya, F., Sunarso, A., Haryani, S., Negeri, S. D., Karanganyar, K., Demak, K., & Tengah, J. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Students' Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 6(2), 114–119. <https://doi.org/10.15294/jpe.v6i2.17559>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Andriani, F. dan W. dinar prastiti. (2017). Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Mengembangkan Literasi Anak Usia Dini. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Risenologi : Jurnal Sains, Teknologi, Sosial, Pendidikan, Dan Bahasa*, 5(1), 20–25. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2020.51.60>
- Aryani, N. D., Lestari, A., Inayah, A. D., & Kurniasih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sel (Monosel). *Jurnal Biotek*, 7(1), 27–36.

- Hamid, R. O. dan M. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di MAN Peusangan. *Jurnal Sains Ekonomi Dan Edukasi*, 4(1), 4.
- Hartono. (2015). *Analisis Instrumen Penelitian*. Zanafa Publishing.
- Lestari, G., Farida, I., Helsy, I., Kimia, P., Tarbiyah, F., Islam, U., Sunan, N., & Bandung, K. (2021). *Pembuatan Media Cheminosmart Pada Materi Tata Nama Senyawa Anorganik Making Cheminosmart Media on Inorganic Compound Nomenclature Material*. 2.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Maryani, I., & Sumiar, Z. (2018). Developing science monopoly on the force learning material for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>
- Nazir, M. S., Wahjoedi, B. A., Yussof, A. W., Abdullah, M. A., Singh, A., da Cunha, S., Rangaiah, G. P., Stephen, J. L., Periyasamy, B., Rummel, P., Grotjohn, T. A., Hove, G., Rego, A. S. C., Valim, I. C., Vieira, A. A. S., Vilani, C., Santos, B. F., Hermiati, E., Mangunwidjaja, D., ... Access, O. (2018). Pengembangan Mobile Game Edukasi Sebagai Pengayaan Materi Suhu dan Perubahannya Kelas VII SMP. *Spectrochimica Acta - Part A: Molecular and Biomolecular Spectroscopy*, 192(4), 121–130.
- Peranti, P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.1.41-48>
- Risma, R., Bua, A. T., & Annisa, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Tema Ekosistem untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 92. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>
- Santiani, N. W., Sudana, D. N., & Tastra, I. D. K. (2017). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1–11.
- Sari, A. M., & Gunawan, I. (2018). Developing Physics Monopoly Game Learning Media for Light and Optical Devices. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(1), 71–79. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2564>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A., Sumardi, A., & Khoirunisa, A. R. (2020). Pengaruh Media Kartu Susun Terhadap Keterampilan Menulis Teks Anekdot. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8780>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. *Wacana Prima*, 5–35.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP. *Jurnal Bioilmi*, 5(1), 10–22.