

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA MADRASAH TSANA WIYAH NEGERI 3 SEMERAH**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**RIA ANGGELA**

**1610204012**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

**1442 H / 2020 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 SEMERAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna  
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
dalam ilmu pendidikan biologi

**OLEH :**

**RIA ANGGELA**

**NIM. 1610204012**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**

**1442 H / 2020 M**

Drs. SAADUDDIN, M.Pd  
HENDRA LARDIMAN, M.Pd  
DOSEN IAIN KERINCI

Sungai penuh Oktober 2020  
Kepada Yth : Dekan Fakultas  
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
IAIN Kerinci

Di-Sungai Penuh

NOTA DINAS

NOMOR : 02

TANGGAL : 24 / 10 / 2020

Assalamualaikum Wr.Wb

setelah membaca membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara RIA ANGGELA, NIM 1610204012 dengan judul skripsi " PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 SEMERAH " telah dapat di ajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Strata Satu (S1) pada Jurusan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya di terima dengan baik. Demikianlah, semoga bermanfaat bagi agama, nusa,dan bangsa.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

PEMBIMBING I



Drs. SAADUDDIN, M.Pd  
NIP: 19660809 200003 1 001

PEMBIMBING II



HENDRA LARDIMAN, M.Pd  
NIDN.2021108801

K E R I N C I



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Desa Sumur Jauh, Kec. Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh, Prov. Jambi  
Telp (0748) 21065 Web. www.iainkerinci.ac.id Email. info@iain.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi ini telah dimunaqasahkan oleh Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, pada hari Senin tanggal 29 Desember 2020 dan telah diterima sebagai bagian dari syarat-syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Sungai Penuh, 16 Maret 2021

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
Ketua Sidang

Dr. Saaduddin, M.Pd  
NIP.19660809 20003 1 001

Penguji I

Novi Novrita, M., M.Si  
NIP.19801017 200501 2 005

Pembimbing I

Dr. Saaduddin, M.Pd  
NIP.19660809 20003 1 001

Penguji II

Tiara, M.Si  
NIDN.2015048502

Pembimbing II

Hendra Lardiman, M.Pd  
NIDN.2020108801

IAIN  
KERINCI

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **RIA ANGGELA**  
Nim : 1610204012  
fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Biologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul: “  
Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3  
Semerah” adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian  
yang dirujuk sumbernya. Apabila dikemudian hari ternyata ada gugatan dari pihak  
lain maka hal tersebut merupakan salah saya sendiri dan saya bersedia  
mempertanggung jawabkan dimeja hukum.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat  
dipergunakan dimana perlu.

Sungai Penuh, Oktober 2020

Menyatakan,  
  
**RIA ANGGELA**  
**NIM. 1610204012**

3ERI

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

### Persembahan

*Alhamdulillah sebuah langkah telah usai, satu cita telah ku gapai*

*Namun ini bukan akhir dari perjalanan, melainkan awal dari sebuah perjuangan*

*Kupersembahkan sebuah karya kecil ini teruntuk :*

*Ibunda **yulmaneli** yang sering disapa Mak dan ayahanda **yuses ibral** yang sering disapa Pak*

*Yang telah mengasuh dan membimbing ku sejak dalam kandungan*

*Yang selalu merestui dan mendoakan ku setiap jejak langkah ini*

*Dalam menuntut ilmu dan demi cita-citaku*

*Ya Malik jadikan cucuran keringat dan tetes air mata mereka*

*Sebagai peringan hisab diyaumul akhir-mu*

*Dan untuk keluargaku dan sahabat-sahabatku terimakasih untuk semangat dan pengorbanannya yang selalu memberi nasehat dikala aku bingung.*

*Sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini...*

*Terimakasih banyak untuk semuanya...*

*Semoga Allah SWT memberikan rahmat nya kepada kita semua...*

*Amin ya Robbal Alamin...*

**Motto**

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ أَلَمْ يَخْلُقْ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ لَهُ الْإِنْسَانُ مَا لَا يَعْلَمُ ۝

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan tuhanmu yang maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Q.S. Al-Alaq : 1-5)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Alqur'an dan terjemahnya (Bandung : CV Diponegoro, 2007), h.597

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي هدانا لهذا  
الذي كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله  
والصلاة والسلام على  
سيدنا محمد وآله الطيبين  
الطاهرين أجمعين

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita bersama sehingga dengan izinnya pula penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Salawat dan salam teruntuk Muhammad SAW yang telah menerangi dunia dengan cahaya dan kebenaran. Alhamdulillah, dengan izin Allah akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 SEMERAH”**

Dalam penulisan skripsi ini penulis berusaha untuk menampilkan segala kemampuan yang penulis miliki dan dengan bimbingan dosen pembimbing yang sangat membantu penulis. Dan penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga pada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat.

1. Bapak Dr. Y. Sonafist, M.Ag Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, dan Wakil Rektor I Bapak Drs. H. Bahrum, M.Ag, bapak Drs. H. Asa'ari, M.Ag selaku wakil Rektor II dan bapak Jalwis, M.Ag selaku Wakil Rektor III Institut



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**



Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah memberikan motivasi dan inspirasi yang dibutuhkan selama penulisan Skripsi ini.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Dairabi Kamil, S.Pd, M.Ed beserta Wakil Dekan I Bapak Drs. Saadudin, M.PdI, Dekan II Bapak Rimin, S.Ag. M.PdI, dan Dekan III Bapak Toni Haryanto, M.Sc Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang turut memberikan saran dan masukan yang dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Ibuk Emayulia Sastria, M.Pd dan Sekretaris Jurusan Novi Novrita M.Pd. tadris biologi yang telah memberikan motivasi dan masukan selama penulisan skripsi ini.
4. Pembimbing I bapak Drs. Saaduddin, M.PdI, dan Pembimbing II Bapak Hendra Lardiman , S.Si, M.Pd. yang telah memberikan pengarahan dan saran kepada penulisan skripsi ini dengan penuh kebijakan dan kesabaran.
5. Bapak dan Ibuk Dosen serta karyawan IAIN Kerinci, yang telah memberikan kemudahan dan bimbingan bagi peneliti.
6. Bapak Kepala Sekolah Dan Ibuk Guru MTsN 3 Semerah, seluruh pihak yang membantu untuk memberikan penjelasan dan keterangan demi kelancaran dari penelitian skripsi ini.
7. Ayah dan ibu tercinta serta kakakku dan sahabatku yang telah memberikan motivasi demi selesainya skripsi ini.

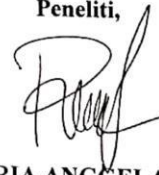
Peneliti merasa tidak mampu membalas semuanya, hanya doa yang dapat peneliti mohonkan kepada allah SWT. Semoga semua bantuan dan dorongan dari

berbagai pihak menjadi nilai ibadah dan dibalas dengan pahala berlipat ganda. Selaku insan yang lemah serta dengan keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang peneliti miliki sudah pasti dalam skripsi ini banyak ditemui kelemahan dan kekurangan, bahkan masih jauh dari kesempurnaan.

Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan sebagai bahan masukan demi penyempurnaan skripsi ini. Dan atas segala bantuan yang telah diberikan itu agar menjadi baik disisi Allah SWT, Aamiin.

Sungai Penuh, oktober 2020

Peneliti,



**RIA ANGGELA**  
**Nim. 1610204012**

GERI  
K E R I N C I

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA DINAS.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Batasan Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Permainan .....	13
C. Permainan Monopoli.....	15
D. Model ADDIE .....	21
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	23
F. Definisi Istilah.....	24
G. Penelitian Yang Relevan.....	25
H. Kerangka Berpikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Populasi Dan Sampel.....	30

C. Prosedur Penelitian .....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	35
G. Prosedur Pengembangan.....	37

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	48
1. Cara Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah .....	48
2. Hasil Validitas, Praktikalitas, Efektifitas, Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Siswa Dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah .....	50
3. Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Siswa Dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah .....	54
B. Pembahasan.....	57

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

3.1 Jumlah populasi .....	31
3.2 Skor analisis kuantitatif .....	35
3.3 Analisis deskriptif kuantitatif .....	36
3.4 Kriteria interpresentasi respon peserta didik .....	37
4.1 Validitas ahli materi .....	50
4.2 Validasi ahli media .....	50
4.3 Hasil praktikalitas respon siswa.....	51
4.4 Hasil efektivitas respon guru.....	52
4.5 Hasil efektivitas respon siswa.....	53
4.6 Hasil uji coba lapangan kelas kontrol.....	55
4.7 Hasil uji coba lapangan kelas eksperimen.....	56

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Model Addie .....	21
2.2 Sketsa Monopoli .....	24
2.3 Diagram Kerangka Berpikir .....	29



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Rancangan Awal Media Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi
2. Media Permainan Monopoli Setelah Divalidasi
3. Kartu Tanah Media Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi
4. Kartu Tanah Media Permainan Monopoli Setelah Divalidasi
5. Kartu Kesempatan Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi
6. Kartu Kesempatan Permainan Monopoli Setelah Divalidasi
7. Kartu Dana Umum Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi
8. Kartu Dana Umum Permainan Monopoli Setelah Divalidasi
9. Tata Cara Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi
10. Tata Cara Permainan Monopoli Setelah Divalidasi
11. Materi Dalam Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi
12. Materi Dalam Permainan Monopoli Setelah Divalidasi
13. Aktivitas Siswa Saat Menggunakan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran
14. Suasana Siswa Menjawab Pertanyaan Yang Terdapat Dalam Permainan Monopoli
15. Persiapan Untuk Melakukan Permainan Monopoli
16. Proses Penyampaian Materi Dan Tata Cara Permainan Monopoli Ke Siswa
17. Proses Penyampaian Materi Dan Tata Cara Permainan Monopoli Ke Siswa

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mengembangkan dunia pendidikan memang merupakan sebuah keharusan untuk setiap manusia yang kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang makin baik, dunia pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi agar tercapainya keberhasilan pembelajaran. Dimana pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian, maka dari itu dibutuhkan inovasi pembelajaran agar para siswa menjadi bersemangat, kreatif dan mempunyai motivasi untuk belajar<sup>2</sup>.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung peran-peran pembelajaran. Menurut Sigit priatmoko dan saptorini; media belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat dan media mempunyai andil

---

<sup>2</sup>Irwan, D. 2017, *Mengembangkan Media Permainan*, [pdf], (<http://repository.ar-raniry.ac.id/eprint>, diakses tanggal 27 Oktober 2019)



yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>3</sup> Media pembelajaran berupa sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat memfasilitasi guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Walaupun demikian, tidak mudah bagi guru untuk memilih media yang paling baik diantara begitu banyak alat yang tersedia. Banyaknya penelitian tentang efektivitas berbagai media tidak ada penelitian yang menjelaskan apabila suatu media dapat atau tidak dapat menggunakan dalam situasi belajar tertentu<sup>4</sup>. Belum ada dasar teoritis yang kuat dalam menentukan media apa yang paling serasi untuk bahan pengajaran tertentu, setiap alat pendidikan mempunyai kebaikan dan kekurangannya, tetapi semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 11 September 2019 di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah, proses pembelajaran diawali dengan metode ceramah, kemudian siswa diminta untuk menyalin buku catatan dan terfokus pada buku panduan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara kepada beberapa siswa yang menyatakan bahwa guru menjelaskan materi pelajaran hingga selesai dan bagi yang saya anggap penting saya catat, guru memberi kesempatan kepada kami untuk bertanya, jika tidak ada pertanyaan kami disuruh mengerjakan tugas yang

---

<sup>3</sup> Sigit Priatmoko dan Saptorini “Penggunaan Media Sikuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI 1 (1) 2012*,h. 3.

ada dibuku panduan atau guru mengakhiri pembelajaran. Hal ini menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa dan proses belajar pembelajaran kurang aktif. Selain itu, Perilaku siswa juga banyak yang kurang sesuai dengan norma–norma yang berlaku seperti ribut di kelas, suka memotong pembicaraan guru, dalam ujian atau mengerjakan PR suka mencontek.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi IPA yang menyatakan bahwa pada saat menjelaskan materi pelajaran mereka ada beberapa siswa yang mendengarkan penjelasannya, walaupun ada beberapa orang yang suka ribut di kelas. Hal-hal seperti ini jelas menunjukkan karakter yang tidak baik berkembang pada diri siswa. peneliti mendapatkan bahwa media pembelajaran untuk materi kadang-kadang sangat terbatas, biasanya hanya berupa buku panduan, sehingga siswa dengan mudah menjadi sangat bosan untuk memahami materi tersebut. Pengembangan media pembelajaran dalam mempelajari materi-materi sangat jarang dilakukan sehingga perlu adanya terobosan baru mengatasi masalah ini.

Biologi adalah bidang ilmu yang mempelajari tentang alam dari yang bersifat *rill* (terlihat secara nyata) sehingga yang bersifat abstrak atau bahkan hanya berbentuk teori yang pembahasannya melibatkan kemampuan imajinasi atau keterlibatan gambaran mental yang kuat<sup>5</sup>. Banyaknya konsep-konsep yang harus dikuasai dalam pelajaran biologi, dapat menjadi beban bagi siswa untuk

---

<sup>5</sup> Sutarto “Modul Media Pembelajaran Fisika/Kimia/Biologi/Teknik Sekolah Menengah. Laporan Penelitian”. *Jurnal Pembelajaran IPA*, 2008, H.285

memahami materi sehingga timbul perasaan dan suasana belajar yang membosankan dan menjenuhkan. Agar timbul suasana belajar yang menyenangkan dan siswa dapat lebih memahami dan menguasai konsep dari pembelajaran biologi dapat diwujudkan melalui permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran<sup>6</sup>.

Media permainan (*game*) monopoli berfungsi sebagai sarana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Karena itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran menggunakan permainan (*game*) monopoli yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam belajar biologi meningkat, yaitu dengan mengembangkan media monopoli. Dengan penggunaan permainan (*game*) monopoli siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh motivasi belajar siswa yang lebih tinggi<sup>7</sup>.

Hasil penelitian Zuhri Firdaus menyatakan bahwa media permainan (*game*) monopoli IPA selain unik dan menarik juga membuat mereka merasa lebih semangat dan percaya diri untuk belajar IPA materi sistem pencernaan makanan karena membuat situasi pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan rumus perhitungan persentase media monopoli IPA oleh siswa diperoleh nilai rata-rata

---

<sup>6</sup>Iskandar, Psikologi Pendidikan, (Cipayung: Ciputat), 2009, h.103

<sup>7</sup> Irwan, D. 2017, *Mengembangkan Media Permainan*, [pdf], (<http://repository.ar-raniry.ac.id/eprint>, diakses tanggal 27 Oktober 2019).

persentase sebesar 85% dengan tingkat validasi sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk media monopoli IPA dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Permainan (*game*) monopoli layak digunakan sebagai media belajar karena membuat siswa aktif, kreatif dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa, dan lebih termotivasi untuk belajar<sup>8</sup>.

Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran (*game*) monopoli yang bisa membantu dan memotivasi guru untuk mengembangkan suatu media pembelajaran. Materi dari bidang studi biologi yang harus disajikan dengan menarik, inovatif, dan kreatif, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul: **"Pengembangan Permainan (*game*) Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah"**

## **B. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terfokus dan terarah, maka masalah yang diteliti dibatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media berupa permainan (*game*) monopoli pada pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah pada manusia.

---

<sup>8</sup>Zuhri. F. Siti Zubaidadah, dan Suharmi "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Malang". *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2014, h. 9.

2. Penelitian ini dilakukan pada semester genap kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 semerah.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat dirumuskan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil pengembangan permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran IPA dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 semerah?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas dan efektivitas permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran IPA dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 semerah?
3. Bagaimanakah pengaruh pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil pengembangan permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran IPA dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah.

2. Mengetahui validitas, praktikalitas dan efektivitas permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran IPA dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah.
3. Mengetahui pengaruh media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang diberikan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Guru lebih terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, menumbuhkan pemahaman tentang pembelajaran IPA, dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
3. Dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas sekolah sesuai dengan tujuan pendidikan di Negara Indonesia.
4. Menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti mengenai pengembangan media permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran IPA.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah" "perantara" atau "pengantar". Medium adalah perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audien* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya<sup>9</sup>.

Media juga sebagai perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasannya yang diberikan, namun ada persamaan dari batasan tersebut yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi<sup>10</sup>.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media

---

<sup>9</sup> Asnawir & Basyruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputer Pers, 2002, h.11

<sup>10</sup> Egi, G. Arifin, R. Wakhid, A. dan Siska, D.F, "Penggunaan Permainan Monopoli Fisika dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa", *Jurnal Radiasi. Vol.4, No.1. Egi Gustomo Arifin*, h.82.

dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>11</sup>

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik, di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang di sebut media komunikasi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna<sup>12</sup>.

## 1. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

---

<sup>11</sup> Ashar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h.3.

<sup>12</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1986), h. 3.



motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Tujuan informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa, isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai penghantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Fungsi motivasi dalam media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan<sup>13</sup>.

Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup>Asnawir & Basyruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputer Pers, 2002, h. 15

<sup>14</sup>Ibid, h. 16

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, seperti memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya<sup>15</sup>.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut<sup>16</sup>:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h.27

<sup>16</sup> Arif Susanto, "Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA." Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.

- b. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi dapat menampilkan benda yang besar dan kecil sehingga proses belajar mengajar dapat menjadi lebih hidup.

### 3. Jenis-jenis media pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi<sup>17</sup>:

1. Media visual: media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2. Media audio: media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.
3. Media audio visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film,

---

<sup>17</sup> “Media Pembelajaran” . dalam Wikipedia Indonesia, artikel diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 dari situs: <http://ms.wikipedia.org/wiki/mediapembelajaran>.

televise dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

4. Media permainan: suatu medium yang sangat tepat untuk perkembangan sosial dan moral anak karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan bersama-sama. Begitu pentingnya permainan bagi anak-anak karena mempunyai kesempatan yang sama untuk lebih kreatif, inovatif baik kelompok atau individual. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru harus teliti dalam pemilihan atau penetapan suatu media yang ingin digunakan, supaya kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti halnya penggunaan media yang mudah digunakan dan didapatkan maupun dibuat sendiri contohnya media *game* monopoli.

## **B. Permainan (*Game*)**

Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri

bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya<sup>18</sup>.

Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:<sup>19</sup>

- 1) Adanya pemain
- 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main, dan
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

#### 1. Kelebihan dan Kekurangan Permainan

Kelebihan permainan antara lain:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi atau peranan yang sebenarnya dimasyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

---

<sup>18</sup>Arief S.Sadimam, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja GrafindoPrasada, 2006), h.78.

<sup>19</sup>Ibid, h. 79.

## 2. Kekurangan permainan antara lain:<sup>20</sup>

Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.

Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa / warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien. Jadi penggunaan media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, termasuk permainan. Permainan dapat merangsang untuk belajar sesuatu yang baru dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik karena terjalin interaksi antar pemain, selain itu dapat memberikan dasar bagi pencapaian macam-macam keterampilan untuk memecahkan masalah. Namun jika pelaksanaan permainan tidak dipantau oleh guru akan terjadi kesalahan dalam teknis pelaksanaan dikarenakan asyik atau tidak paham aturan. Selain itu permainan yang kurang menantang atau susah akan mengakibatkan peserta didik cepat bosan.

### C. Permainan Monopoli

#### 1. Sejarah Permainan Monopoli

Sejarah permainan monopoli boleh dituruti seawal tahun 1900-an. Pada tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mempatenkan satu

---

<sup>20</sup>Arief S.Sadimam, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja GrafindoPrasada, 2006), h. 79

permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebahagian daripada idea ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Punya Tanah) yang dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian. Lizzie Magie terus memperkembangkan permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Pada tahun 1924, Lizzie Magie mempatenkan permainan yang diperbaiki. Permainan lain seperti menyusul. Pada awal tahun 1930-an, Parker Brothers menjual permainan monopoli.

Pada tahun 1970-an, sejarah awal permainan monopoli terhapus. kabar angin popular menceritakan monopoli dicipta oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang paling popular dan disertakan dengan keterangan permainan monopoli. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine Brady yang dicetak dalam tahun 1974.

Sejarah permainan monopoli sekali lagi menjadi tumpuan apabila Profesor Ralph Anspach membuat tuntutan daripada Parker Brothers dan syarikat induknya General Mills, mengenai hak tanda perniagaan permainan monopoli. Tuntutan ini berlarutan hingga pertengahan tahun 1980-an dan status perundangan hak milik perniagaan permainan monopoli tergantung tanpa rumusan. Kini hak milik tanda perniagaan monopoli masih kekal bersama Parker Brothers. Hasbro, syarikat induk Parker Brothers hanya mengiktiraf Charles Darrow untuk kewujudan permainan Monopoly, tetapi tidak diberikan apa-apa ganjaran. Profesor Anspach menerbitkan buku mengenai penyelidikannya diberi tajuk *The Billion Dollar*

*Monopoly Swindle* (Penipuan Monopoli Berbilion Dollar) dimana dia menghujahkan sejarah awal permainan monopoli dan perkembangan permainan tersebut.<sup>21</sup>

## 2. Pengertian monopoli

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Wulandari dan Sukirno menambahkan bahwa monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta pemain.<sup>22</sup>

Monopoli juga merupakan suatu permainan papan dimana pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan permainan. Pada game monopoli ada beberapa langkah yang secara otomatis dijalankan apabila memasuki kondisi tertentu, seperti saat mengambil kartu kesempatan,

---

<sup>21</sup> “Monopoli (Permainan)”. Dalam Wikipedia Indonesia, artikel diakses pada tanggal 25 Oktober 2019 dari situs: <http://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>.

<sup>22</sup>Wulandari dan Sukirno “Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean”. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, 2012.



maka langkah atau petunjuk yang tertera pada kartu kesempatan akan secara otomatis dijalankan. Setiap langkah yang diambil dalam permainan monopoli akan berpengaruh terhadap hasil dari permainan, yaitu menang atau kalah. Monopoli biasanya dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar dan apabila mata dadunya sama, maka akan mendapatkan satu kesempatan lagi. Perjalanan bidak dimulai dari kotak start kemudian memutar dan kembali lagi ke start.<sup>23</sup>

### 3. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa alam. Pada kajian IPA cara pembelajaran lebih banyak mengarah pada praktikum, sebab kompetensi-kompetensi yang ada dalam IPA lebih cenderung pada menemukan, membuktikan, menyelidiki, dan sebagainya. Pada pembelajaran IPA seharusnya menyajikan pembelajaran secara nyata atau konteks, supaya pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diterima siswa<sup>24</sup>.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

---

<sup>23</sup> Azizah dan Julianto “Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. JPGSF, 2013

<sup>24</sup> Julianto dan eni D C, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar*. (Surabaya, 2014). Hal. 2, No.3

## **Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli**

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan media monopoli.<sup>25</sup>

### Kelebihan Media Permainan Monopoli

- 1). Proses pembuatannya sederhana.
- 2). Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3). Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah.
- 4). Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5). Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- 6). Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- 7). Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- 8). Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
- 9). Mudah dioperasikan.

### Kekurangan Media Permainan Monopoli

- 1). Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
- 2). Hanya dapat untuk melatih pemahaman materi.
- 3). Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang.
- 4). Untuk memainkannya dibutuhkan meja/ tempat/ lantai yang datar.
- 5). Untuk menentukan pemenang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu.

---

<sup>25</sup>Arif Susanto, "Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA." Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019 dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.

## **Cara permainan (*game*)monopoli**

Permainan dimulai di petak START dan berjalan seterusnya sesuaidengan angka-angka yang tertunjuk dibatu dadu. Pemain yang berhenti diatas sebuah tanah bangunan yang belum dimiliki oleh pemain lain berhak membelinya ke bank dengan harga dan pertanyaan yang telah ditentukan dipapan permainan. Tujuan utama memiliki tanah bangunan sebanyak mungkin adalah memungut sewa dari pemain yang berhenti diatas tanah milik tersebut. Uang sewa dapat dipungut lebih banyak lagi kalau sudah memiliki 1 kompleks tanah bangunan, pemain diizinkan membangun rumah-rumah atau hotel. DANA UMUM dan KESEMPATAN ketika pemain berhenti diatasnya maka pemain harus taat kepada petunjuk-petunjuk dan keterangan-keterangan diatas kartu. Ada kalanya kalau sial pemain harus masuk penjara.

### **Alat-alat permainan**

1. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak menerangkan tanah bangunan, dana umum dan kesempatan.
2. Batu dadu 2 buah.
3. 30 buah rumah (warna hijau) dan 12 hotel (warna merah)
4. 1 set kartu dana umum dan 1 set kartu kesempatan.
5. Kartu hak milik tanah bangunan dengan keterangan mengenai pertanyaan beserta jawaban, harga sewa dan harga jual.
6. Uang-uang permainan dari berbagai nilai.

### **Persiapan**

Papan permainan diletakkan diatas meja yang cukup besar. Kartu dana umum diletakkan didalam petak yang telah tersedia. Tiap pemain pada permulaan diberi

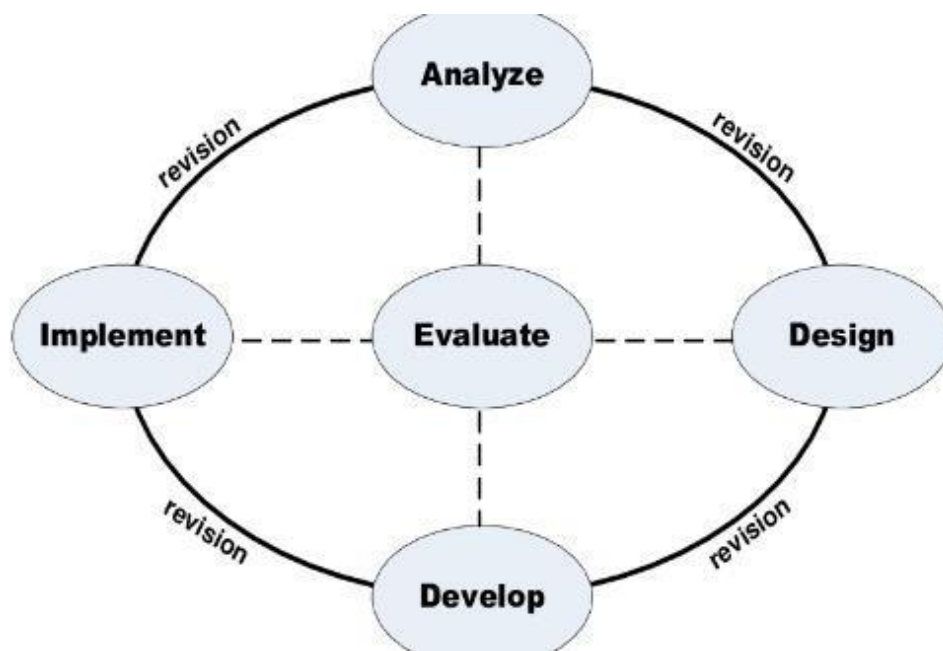
uang sebanyak \$200.000. Rumah-rumah dan hotel-hotel diserahkan kepada bank. Yang menjadi pejabat bank adalah seorang guru.

Permulaan membuang dadu bergiliran, angka yang banyak main dahulu. Setelah itu biji-biji pemain dijalankan bergiliran sesuai dengan angka dadu kepetak-petak menurut arah panah. Tanah bangunan dapat dibelinya dan membayar sewa kalau tanah bangunan telah dimiliki orang, atau membayar pajak dan sebagainya.

Kalau dadu menunjukkan nilai yang sama; Pemain dapat terus berjalan, akan tetapi pada lemparan ketiga tetap menunjukkan angka yang sama maka pemain harus segera masuk penjara. Pemain dapat keluar dari penjara apabila dapat menjawab pertanyaan yang telah disediakan dan membayar denda kepada bank \$5.000. Setiap pemain setelah melalui petak START diberi honorarium (gaji) \$20.000 oleh bank. Pemain yang mendapatkan kekayaan terbanyak akan memenangkan permainan dan mendapatkan poin tertinggi.

#### **D. Model ADDIE**

*ADDIE* merupakan akronim dan *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate*. Model pengembangan ADDIE menyempurnakan konsep desain pembelajaran dengan mengembangkan konsep Branch. model desain pembelajaran *addie* terdiri dari 5 tahap sederhana dalam pengaplikasiannya yaitu:



26

**Gambar 2.1 Model Addie**

Pada gambar diatas dijelaskan bahwa suatu penelitian pengembangan diawali dengan kegiatan analisis. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui atau menentukan apa yang harus dipelajari. Hasil dari analisis ini adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci yang didasarkan atas kebutuhan.

Tahapan selanjutnya, adalah tahapan desain atau dikenal juga dengan istilah membuat rancangan. Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan kemudian dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Hasil rancangan kemudian direvisi, perlu dikembangkan. Pengembangan media dapat dilakukan berdasarkan memvalidasi, menguji praktikalitas dan efektivitas produk yang telah

<sup>26</sup> <http://researchgate.net>

dibuat. Kemudian hasil pengembangan direvisi dengan tujuan mendapatkan produk yang sesuai dengan harapan dan dilanjutkan dengan tahap uji coba dilakukan revisi kembali yang bertujuan memperbaiki produk yang telah dikembangkan.

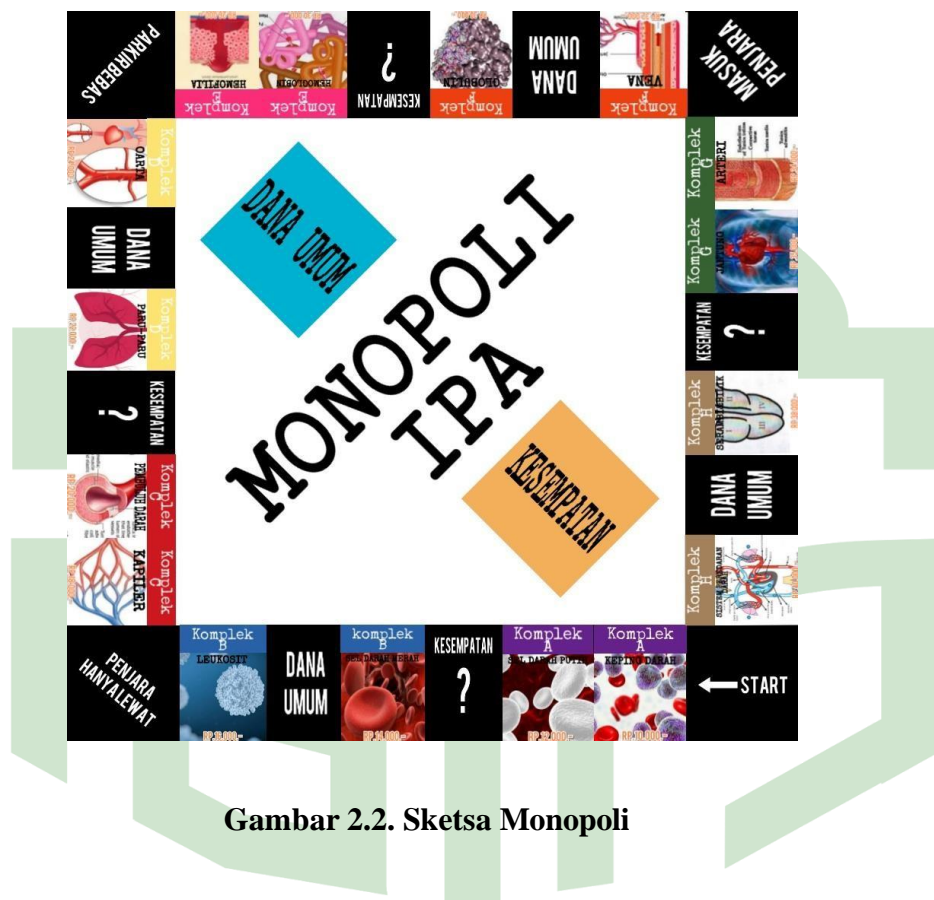
Tahapan berikutnya adalah implementasi, yaitu langkah nyata untuk menerapkan produk yang telah dibuat, artinya pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa dilaksanakan. Terakhir, dilakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan produk yang telah dibuat, apakah telah sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Evaluasi tidak semata-mata dilaksanakan diakhir tapi juga dapat dilakukan pada keempat tahap sebelumnya dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya sebagai kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan diperlukan salah satu bentuk evaluasi formatif seperti review ahli untuk memberikan masukan terhadap rancangan yang sedang dibuat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang akan kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil.

#### **E. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terbentuknya sebuah permainan (*game*) monopoli sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah, yang valid, praktis, dan efektif.

Media permainan (*game*) monopoli yang dilakukan mencakup materi tentang pembelajaran IPA. Perbedaannya permainan monopoli yang lain tidak menyampaikan materi dengan menggunakan permainan (*game*) monopoli tetapi hanya membuat rekayasa semata.



**Gambar 2.2. Sketsa Monopoli**

#### F. Definisi Istilah

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**

Media permainan (*game*) monopoli adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli sebelumnya, hanya saja setiap pemain harus siap menjawab pertanyaan yang telah disediakan dalam permainan ini. Wulandari dan Sukrino, menyatakan bahwa monopoli adalah satu permainan papan dan pemain

berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukkan pertanyaan yang akan dijawab oleh pemain.<sup>27</sup> Media permainan (*game*) monopoli bisa membantu dan memotivasi guru untuk mengembangkan suatu media terutama didalam pembelajaran, untuk menyenangkan dan mendorong peserta didik lebih kreatif dan termotivasi di dalam proses pembelajaran.

### **G. Penelitian yang Relevan**

Penelitian relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zuhri Firdaus, dkk (2014) media permainan monopoli IPA pada materi sistem pencernaan makanan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *4-D*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan (*game*) monopoli IPA selain unik dan menarik juga membuat mereka merasa lebih semangat dan percaya diri untuk belajar IPA materi sistem pencernaan makanan karena membuat situasi pembelajaran lebih menyenangkan. Berdasarkan rumus perhitungan persentase media monopoli IPA oleh siswa diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 85% dengan tingkat validasi sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk media monopoli IPA dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Permainan (*game*) monopoli layak digunakan sebagai

---

<sup>27</sup> Wulandari dan Sukirno “Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean”. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, 2012, h. 132.



media belajar karena membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan menumbuhkan kembali minat belajar siswa dan lebih termotivasi untuk belajar.<sup>28</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang media pembelajaran monopoli. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian akan dilakukan peneliti terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi penelitian ini adalah di kota Malang, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada di Kerinci. Perbedaan yang lain dilihat dari bidang kajiannya jika penelitian yang sudah ada tentang materi sistem pencernaan makanan sedangkan peneliti ini akan meneliti tentang sistem peredaran darah pada manusia.

2. Hasil penelitian yang sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurmiati dan Zulkarnain Gazali (2018) tentang pengembangan media permainan monopoli biologi materi klasifikasi makhluk hidup. Metode yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah *Define, Design, Development, dan Disseminate*.

Dari hasil penelitian Nurmiati dan Zulkarnain Gazali (2018), setelah dilakukan uji validasi dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan selanjutnya dilakukan uji coba perorangan pada media monopoli hasil uji coba perorangan media monopoli biologi diperoleh persentase sebesar 87,49% setelah

---

<sup>28</sup>Zuhri. F. Siti Zubaidadah, dan Suharmi “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Malang”. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2014, h. 9.

dikonversikan pada tabel kriteria pengambilan keputusan kelayakan suatu produk menunjukkan bahwa kelayakan media monopoli biologi sangat layak digunakan.

persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang media pembelajaran monopoli. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan peneliti terletak pada lokasi kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini adalah di kota Mataram, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berada di Kerinci. Perbedaan yang lainnya dapat dilihat dalam bidang kajiannya, jika penelitian yang sudah ada tentang materi klasifikasi makhluk hidup sedangkan peneliti akan meneliti tentang sistem peredaran darah pada manusia.

3. Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Arif Susanto, dkk (2011-2012) tentang permainan monopoli sebagai media pembelajaran sub materi sel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Four-D*.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Arif Susanto, dkk, (2011-2012) menyatakan bahwa media permainan monopoli yang mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92, 8 6%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88, 3 3%. Dari deskripsi tersebut media permainan monopoli layak dan

dapat diimplementasikan untuk kegiatan belajar mengajar pada struktur dan fungsi sel.<sup>29</sup>

persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran monopoli. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian ini adalah di kota Gresik sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berada di Kerinci. Perbedaan yang lain adalah dilihat dari bidang kajiannya, jika peneliti yang sudah ada tentang sub materi sel sedangkan peneliti akan meneliti tentang sistem peredaran darah pada manusia.

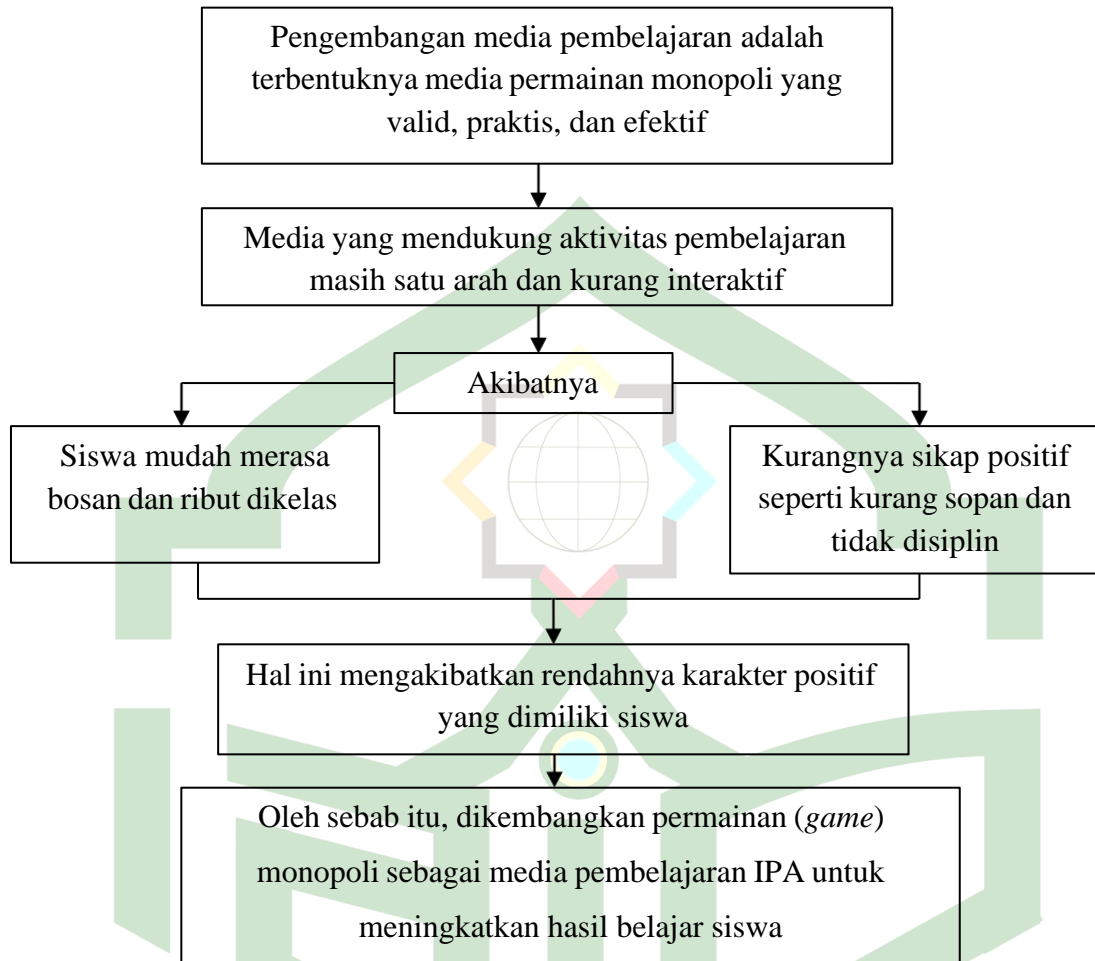
#### **H. Kerangka Berpikir**

Salah satu permasalahan pembelajaran IPA di MTsN 3 Semarah adalah kurangnya penggunaan media yang inovatif. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan sesuatu media supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang efektif akan memudahkan proses pembelajaran yang efektif pula. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan. pengembangan media monopoli yang sesuai kriteria pemilihan media dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui penggunaan media yang inovatif.

---

<sup>29</sup> Arif Susanto, Raharjo, Muji Sri Prastiwi "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel". Jurnal Pendidikan Biologi, 2011-2012, h.1

Melalui penggunaan permainan monopoli diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.



**Gambar 2.3 Diagram kerangka berpikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan. Dikatakan penelitian pengembangan karena penelitian ini akan menghasilkan sebuah rancangan baru berupa keterampilan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah biologi sebagai asesmen kinerja, kemudian akan di uji keefektifannya. Seperti yang dikemukakan oleh metode penelitian, pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut<sup>30</sup>.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE* yang diperkenalkan oleh Branch<sup>31</sup>. Model pengembangan *ADDIE* merupakan singkatan dari : *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (pelaksanaan) dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ini dipilih karena model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis.

#### B. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya.

---

<sup>30</sup>Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (t.t, t.p, 2012 ), h. 407.

<sup>31</sup> Branch, Robert Maribe, *Intructional Design : The ADDIE Approach*, (New York : Springer, 2009 )h.1.

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII MTsN 3 Semerah dan pihak sekolah. Jumlah keseluruhan anggota populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 jumlah siswa kelas VIII MTsN 3 Semerah**

No	Kelas	Siswa
1	VIII A	15 Orang
2	VIII B	15 Orang
<b>Jumlah seluruh siswa</b>		<b>30 Orang</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mempelajari semua yang ada pada populasi maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi itu<sup>32</sup>.

Sampel yang digunakan adalah seluruh kelas VIII adalah total sampling karena jumlah siswa kelas VIII di MTsN 3 Semerah yang berjumlah 30 orang.

## C. Prosedur penelitian

Penelitian ini menuntut agar peneliti terjun langsung kelapangan agar dapat mengetahui jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini, penelitian ini terdiri dari beberapa tahap:

1. Tahap persiapan
  - a. Menyiapkan materi
  - b. Menentukan kelas yang menjadi sampel.
  - c. Mempersiapkan surat izin penelitian
  - d. Menyusun jadwal kegiatan penelitian setelah penulis dapat informasi tentang alokasi waktu pengajaran.

---

<sup>32</sup> Subana, Dkk. *Statistik Pendidikan*. (Bandung:Pustaka Setia 2000), Hal. 26

- e. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen.
  - f. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.
  - g. Menyusun kisi-kisi soal.
  - h. Memberikan soal tes yang akan diberikan pada akhir pokok pembahasan untuk kelas eksperimen.
2. Tahap pelaksanaan
- a. Kelas eksperimen (menggunakan media permainan monopoli IPA)
    - 1) Guru mengabsen siswa dan memberikan apersepsi serta motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
    - 2) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
    - 3) Guru menjelaskan konsep-konsep atau pokok-pokok bahasan yang ada pada media permainan monopoli IPA.
    - 4) guru memperlihatkan sebuah papan permainan monopoli kepada peserta didik.
    - 5) Guru membagikan media permainan tersebut pada setiap kelompok.
    - 6) Setiap kelompok memulai permainan monopoli sesuai dengan petunjuk yang telah dijelaskan.
  - b. Kelas kontrol (menggunakan model konvensional)
    - 1) Guru mengabsen siswa dan memberikan apersepsi serta memotivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
    - 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
    - 3) Guru memberikan kepada siswa untuk bertanya.
    - 4) Guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk bertanya.
    - 5) Guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikumpulkan.
    - 6) Guru menyimpulkan materi pembelajaran
3. Tahap akhir
- a. Memberikan tes akhir kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Melakukan analisis data.

#### **D. Teknik pengumpulan data**

##### 1. Wawancara

Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur yang merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara

sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanya.<sup>33</sup>

## 2. Kuesioner (angket)

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui.<sup>34</sup> Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan berupa angket respon siswa.<sup>35</sup>

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat pengukuran data tertulis atau tentang fakta-fakta yang akan dijadikan sebagai bukti penelitian pengarsipan dalam penelitian ini berupa gambar dan foto proses pembelajaran yang berlangsung yang bertujuan untuk data analisis kebutuhan serta dokumentasi saat berlangsungnya uji coba produk.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

---

<sup>33</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet.20; Bandung : Alfabet), h.233

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Cet. 15; Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), h. 194

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet.20; Bandung : Alfabet), h.142



## E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media permainan monopoli IPA, sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru yang mengajar biologi dikelas VIII. Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik kelas VIII serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi dikelas.

### 2. Lembar angket validasi ahli

Angket validasi produk pada media permainan monopoli IPA memuat pertanyaan tertutup dan pertanyaan tertulis kepada validator yaitu ahli media dan ahli materi. Angket yang digunakan adalah angket dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan tahap validasi instrumen dari para ahli.

### 3. Lembar angket respon peserta didik

Angket peserta didik digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai respon peserta didik terhadap media permainan monopoli IPA yang dikembangkan. Angket ini berisi pertanyaan menarik atau tidaknya media permainan monopoli IPA dengan mengisi dikolom yang berisi angka "1,2,3,4,5". Pengumpulan data berupa angket respon peserta didik dilakukan oleh siswa kelas VIII. Angket yang digunakan

adalah angket dari penelitian terdahulu yang telah melakukan tahap validasi instrumen dari ahli materi.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto pada saat wawancara dan pada saat uji coba produk.

### F. Teknik analisis data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Kuesioner

##### a. Kuesioner validasi

Penelitian dilakukan menggunakan formula *Kappa Cohen* penelitian dimana pada akhir pengolahan diperoleh momon kappa, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti tabel berikut:

**Tabel 3.2 Skor analisis Kuantitatif**

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Tinggi	5
2.	Tinggi	4
3.	Sedang	3
4.	Rendah	2
5.	Sangat Rendah	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Data interval tersebut dianalisis dengan menghitung persentase jawaban pada tiap item dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(K) = \frac{P - Pe}{1 - Pe}$$

K = Moment Kappa yang menunjukkan validitas/ kepraktisan produk

P = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Pe = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.<sup>36</sup>

Kategori keputusan berdasarkan moment Kappa (K) :

0,81 - 1,00 = Sangat tinggi

0,61 - 0,80 = Tinggi

0,41 - 0,60 = Sedang

0,21 - 0,40 = Rendah

0,01 - 0,20 = Sangat rendah

0,00 = Tidak valid<sup>37</sup>

b. Kuesioner responden peserta didik

Analisis data instrumen peserta didik untuk melihat kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk pernyataan. Hasil penelitian respon peserta didik, dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase dari tiap komponen hasil angket.

**Tabel 3.3 analisis deskriptif kuantitatif**

No	Skor	Kriteria
1.	5	Sangat baik (SB)
2.	4	Baik (B)
3.	3	Cukup Baik (CB)
4.	2	Kurang Baik (KB)
5.	1	Sangat Kurang Baik (SKB)

<sup>36</sup>Riduwan, Belajar Mudah Penelitian (untuk Guru – Karyawan dan Penelitian Pemula), (Bandung: CV Alfabeta, 2009), h.77

<sup>37</sup>*Ibid*, h.126

Hasil repon peserta didik dianalisi dengan persentase setiap indikator dan keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai respon peserta didik} = \frac{\text{skor-maksimum per aspek}}{1-\text{maksimum per aspek}}$$

Hasil analisis presentase akhir yang diperoleh dari penelitian diinterpretasikan dalam kriteria seperti tabel berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria interpresentasi respon peserta didik**

Skor rata-rata (%)	Range Persentase
0,81% - 1,00 %	Sangat Tinggi
0,61% - 0,80%	Tinggi
0,41% - 0,60%	Sedang
0,21% - 0,40%	Rendah
0,01% - 0,20%	Sangat Rendah

Skor diatas digunakan sebagai acuan melihat rerata skor penilaian dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jika menunjukkan persentase <0,40% maka akan dilakukan revisi sesuai dengan hasil yang didapat. Jika persentase menunjukkan >0,40 maka media permainan monopoli IPA mendapat respon positif. Dengan demikian, prosuk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar peserta didik.

K E R I N C I

## G. Prosedur Pengembangan

### 1. Tahap Analisis (*analyze*)

Tabel 3.5 Tahapan Analisis

<i>Analyze</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Validasi masalah awal</li><li>• Menentukan tujuan</li><li>• Intruksional konfirmasi audien yang dituju</li><li>• Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan</li><li>• Menentukan sistem pengiriman potensial (termasuk perkiraan biaya)</li></ul>
----------------	---

Tahap analisis ini adalah proses awal yang dilakukan dalam menganalisis masalah, kelayakan dan juga syarat-syarat pengembangan model. Tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kesenjangan. Tahapan dalam tahap analisis adalah<sup>38</sup>:

#### a. Masalah Awal

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengkaji beberapa referensi atau teori yang digunakan untuk mengembangkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA. Selain itu, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan tempat dan subjek penelitian dengan cara menghubungi kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPA di Sekolah yang akan menjadi lokasi

---

<sup>38</sup> Ibid h.24

penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tingkat MTsN 3 Semerah .  
Pemilihan subjek uji coba tersebut berdasarkan pada kebutuhan pengembangan.

Melakukan observasi awal mengenai permasalahan yang ada dilapangan.  
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 3 Semerah pada tanggal 11  
September 2019 dengan cara mewawancarai beberapa siswa, bahwa guru  
menjelaskan materi pembelajaran materi pembelajaran hingga selesai dan siswa  
diberi kesempatan untuk bertanya, apabila tidak ada pertanyaan siswa disuruh  
mengerjakan tugas yang ada dibuku panduan atau guru mengakhiri pembelajaran.  
Hal ini menimbulkan kejenuhan dalam diri siwa untuk belajar dan proses  
pembelajaran berjalan kurang aktif.

b. Menentukan tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian merupakan sesuatu yang ingin dicapai, masalah  
yang ada dilapangan harus di pecahkan. Tujuan penelitian peneliti untuk  
meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 3 Semerah pada pembelajaran IPA  
dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

c. Intruksional konfirmasi siswayang dituju

Konfirmasikan tujuan siswa yang dituju yaitu meningkatkan hasil belajar  
siswa pada pembelajaran IPA di MTsN 3 Semerah.

d. Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan

Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi sistem Sistem  
Peredaran Darah Pada Manusia. Materi akan diambil dari instrumen penilaian  
MTsN untuk melihat materi yang perlu ditambahkan pembahasannya didalam

buku dan jurnal-jurnal pendidikan yang membahas sistem Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.

e. Menyusun rencana manajemen pengembangan

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran yaitu mengembangkan media permainan monopoli yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

**2. Tahap Desain (*design*)**

Desain periksa kinerja yang di inginkan dengan metode pengujian yang sesuai.

**Tabel 3.6 Tahapan Desain**

<i>Design</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan inventarisasi tugas</li><li>• Menyusun tujuan kinerja</li><li>• Menghasilkan strategi pengujian</li><li>• Menghitung hasil validasi media</li></ul>
---------------	---

Tahapan desain ini dikenal dengan istilah membuat rancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yaitu permainan monopoli dengan materi sistem Sistem Peredaran darah Pada Manusia yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tahapan dalam tahap desain adalah<sup>39</sup>:

---

<sup>39</sup>Ibid h.59

a. Melakukan inventarisasi instrumen

Melakukan inventarisasi Instrumen penelitian diperlukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan. Instrumen dapat berupa tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan belajar siswa. Hal ini diperlukan untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi sistem Sistem Peredaran darah Pada Manusia yang selanjutnya akan dijadikan petokan untuk mengembangkan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA.

b. Menyusun tujuan kinerja

Menyusun tujuan kinerja bertujuan untuk menghasilkan pengujian yang tepat. Penyusunan instrumen yang tepat diperlukan untuk melihat apa saja yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan, menentukan strategi pengajaran yang tepat, menilai kesiapan siswa, melihat hasil belajar siswa dan sumber daya yang dibutuhkan.

c. Menghasilkan strategi pengujian validasi

Strategi pengujian media harus memiliki kesesuaian antara tugas, tujuan, dan strategi pengujian. Pengujian diperlukan untuk mengetahui ada atau tidaknya siswa mencapai tujuan yang diinginkan. Pengujian yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan soal. Soal media pembelajaran merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memberikan soal tertulis, soal tersebut telah dilakukan pengembangan media dan siswa diminta untuk menjawabnya<sup>40</sup>.

---

<sup>40</sup> Sugiyono, "metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R dan D" ( Bandung : Alfabeta,2013) h. 142



d. Menghitung hasil validasi media

Tujuan dari menghitung validasi media adalah untuk mengetahui apakah media yang dirancang valid atau tidak. Media yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti media yang telah disusun tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur<sup>41</sup>.

Teknis analisis validasi isi didasarkan kepada *categorical judgments* yang dimodifikasi<sup>42</sup>. Lembar yang diberikan berupa angket dan pada bagian akhir diberikan kesempatan bagi pakar maupun dosen untuk memutuskan hasil dari penilaian yang telah diberikan. Penilaian pakar dan dosen terhadap masing-masing pernyataan dianalisis menggunakan formula *Kappa Cohen* dimana pada akhir pengolahan diperoleh momen Kappa.

$$(K) = \frac{P - Pe}{1 - Pe}$$

Keterangan :

K = Moment Kappa yang menunjukkan validitas/ kepraktisan produk

P = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Pe = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai

---

<sup>41</sup>Sugiyono. Statistika Untuk Penelitian. Jawa Barat: Alfabeta. 2006. Hal. 267.

<sup>42</sup> Boslaugh, Sarah dan Paul A.W, *Statistics in a Nutsheel, a desktop quick reference.*(Beijing, Cambridge, Famham,KoIn, Sebastopol, Taipei, Tokyo : O'reilly, 2008 ), h.11.

maksimal.<sup>43</sup>

Kategori keputusan berdasarkan Moment Kappa (K) :

**Tabel 3.7 Moment Kappa (K)**

Skor	Keterangan
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
0,00	Tidak Valid

### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan dari fase pengembangan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih.

**Tabel 3.8 Tahapan Pengembangan**

<i>Develop</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Produk awal</li><li>• Instrumen pengembangan</li><li>• Revisi formatif</li><li>• Uji coba produk</li></ul>
----------------	--

---

<sup>43</sup>Riduwan, Belajar Mudah Penelitian (untuk Guru – Karyawan dan Penelitian Pemula), (Bandung: CV Alfabeta, 2009), h.77

Tahapan dalam tahap *delovent* adalah<sup>44</sup>:

a. Produk awal

Membuat rancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran IPA

Siswa MTsN 3 Semerah Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.

***Sebelum revisi:***

1. Manakah pernyataan berikut yang kurang tepat,kecuali....
  - A. Minyak yang telah digunakan untuk menggoreng akan menimbulkan adanya peroksida
  - B. Saluran pencernaan bersimpangan dengan saluran pernapasan di daerah pangkal kerongkongan
  - C. Air merupakan komponen terbesar penyusun protoplasmasel
  - D. Rongga pada gigi (pulpa) berisi pembuluh darah dan pembuluh saraf

***Setelah revisi:***

1. Manakah pernyataan berikut yang kurang tepat, kecuali....
  - A. Minyak yang telah digunakan untuk menggoreng akan menimbulkan adanya peroksida
  - B. Saluran pencernaan bersimpangan dengan saluran pernapasan di daerah pangkal kerongkongan
  - C. Air merupakan komponen terbesar penyusun protoplasmasel
  - D. Pengeluaran getah usus halus ini dipengaruhi oleh banyaknya makanan yang masuk ke dalam lambung (\*)

b. Pengembangan instrumen

Setelah membuat rancangan instrumen yang akan dikembangkan, tahapan selanjutnya adalah mengembangkan media yang sesuai dengan apa yang telah dirancang sebelumnya. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa permainan monopoli dengan materi sistem Sistem Peredaran darah Pada Manusia.

---

<sup>44</sup>Robert Maribe Branch Op.cit h.83

c. Revisi formatif

1) Validasi materi

Sebuah data atau informasi dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pada proses validasi ini disertai dengan diskusi atau wawancara langsung dengan pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan, bisa dengan cara rancangan bahan ajar dikonsultasikan kepada pakar atau ahlinya dan pembimbing, kemudian rancangan tersebut dinilai oleh orang-orang yang berkompeten (validator) seperti dosen.

Validasi bahan ajar ini ada 2 macam yaitu:

- 1) Validasi isi yaitu apakah media pembelajaran dengan materi sistem Sistem Peredaran Darah Pada Manusia yang telah dibuat sesuai dengan silabus pembelajaran.
- 2) Validitas konstruk yaitu kesesuaian komponen-komponen media pembelajaran dengan unsur-unsur pengembangan yang telah ditetapkan.

Tahap validasi dilaksanakan dengan mengisi lembar validasi instrumen penilaian dan diskusi sampai tercapai suatu kondisi dimana validator berpendapat bahwa instrumen penilaian yang dikembangkan sudah valid dan layak untuk digunakan.

2) Validasi instrumen

Validasi media dilakukan oleh ahli media dan dosen yang bersangkutan.

- a. Validasi oleh ahli media oleh dosen biologi IAIN kerinci
- b. Validasi isi oleh dosen biologi IAIN kerinci

### 3) Analisis data validasi

#### a) Lembar Validitas media pembelajaran

Teknis analisis validasi isi, desain, dan praktikalitas didasarkan kepada kategori penilaian yang dimodifikasi. Validasi menggunakan angket yang kemudian diberikan kepada pakar maupun dosen untuk memutuskan hasil apakah instrumen penilaian yang dikembangkan sudah valid atau tidak. Penilaian pakar dan dosen terhadap masing-masing pernyataan dianalisis menggunakan formula *Kappa Cohen* dimana pada akhir pengolahan diperoleh momen  $Kappa^{45}$ . Untuk mencari validitas media pembelajaran menggunakan rumus yang sama dengan rumus menghitung validasi media.

#### d. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan setelah media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA dinyatakan valid oleh para pakar. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan hasil tentang praktikalitas dan efektivitas oleh guru mata pelajaran, dan pemahaman siswa terhadap konsep yang terdapat dalam media permainan monopoli IPA tersebut. Langkah-langkah uji coba produk adalah sebagai berikut.

1. Memberikan panduan dan arahan kepada siswa dalam mempelajari dan memahami konsep-konsep yang ada didalamnya.
2. Siswa mempelajari dan memahami konsep-konsep disetiap yang ada dalam media permainan monopoli IPA.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Darmawan Napitulu, "studi validitas reabilitas sukses implementasi E-government berdasarkan pendekatan kappa", *Journal of Information Systems*, vol.10, tahun 2014 hal 74

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta : Rineka cipta, 2006), h.130

Uji coba produk dapat dilakukan setelah media pembelajaran pada sistem peredaran darah pada manusia dinyatakan valid oleh para pakar. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil tentang praktikalitas dan efektivitas oleh dosen mata kuliah, dan pemahaman siswa mengenai konsep yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut. Langkah-langkah uji coba produk media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan panduan dan arahan kepada siswa dalam mempelajari dan memahami konsep-konsep yang ada di dalamnya.
- b. Siswa mempelajari dan memahami konsep-konsep yang ada dalam media permainan monopoli materi sistem peredaran darah pada manusia.

Uji coba dapat dilakukan dengan menggunakan soal, dimana soal diberikan kepada siswa dan siswa menjawab dari pertanyaan tersebut. Uji coba dibagi 2 yaitu uji coba keterbacaan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba keterbacaan adalah bahasa yang digunakan mudah dipahami, kemudahan dalam bentuk tulisan, menarik minat pembaca, pemahaman terhadap kata dan kalimat yang ada didalamnya<sup>47</sup>. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa kelas VIII MTsN 3 Semerah.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

---

<sup>47</sup>Nuriana rahcmani dewi dan florentina yuni arini, "Uji Keterbacaan Buku Ajar Kalkulus Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Reprntasi Matematis" jurnal unnes, h.301

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN

#### A. Hasil penelitian

##### 1. Hasil pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah

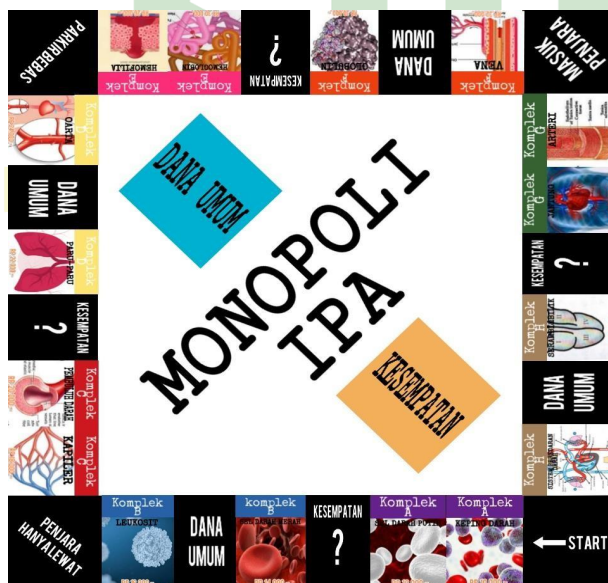
Hasil pengembangan permainan monopoli IPA mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar pada materi sistem peredaran darah pada manusia. Hasil pengembangan berupa media permainan monopoli IPA yang terdiri dari 28 kotak masing-masing terdiri dari 16 kotak materi, 4 kotak kartu dana umum, 4 kotak kartu kesempatan, 1 kotak Start game, 1 kotak penjara hanya lewat, 1 kotak parkir bebas, dan 1 kotak masuk penjara.

Pengembangan media permainan monopoli memperoleh telaah atau validasi yang dilakukan oleh ahli media dosen biologi dan ahli materi oleh dosen biologi dengan guru biologi. Sebelum diuji cobakan kepada siswa, media ini telah mengalami perbaikan dan penyempurnaan dalam aspek format media, visual, fungsi, atau kualitas media, kejelasan media dalam penyajian konsep dan komponen-komponen perlengkapan permainan.

Untuk menghasilkan media permainan monopoli diawali dengan menyusun rancangan 1 yang merupakan rancangan awal media, rancangan 1 direvisi berdasarkan awal, rancangan 1 direvisi berdasarkan saran dari validator ahli media sehingga menghasilkan rancangan yang ke-2. Rancangan yang ke-2 mendapat masukan/telaah dari dua dosen penyanggah. Hasil revisi tersebut menghasilkan rancangan yang ke-3

yaitu media yang siap divalidasi atau diuji kelayakannya oleh dosen biologi ahli media dan ahli materi. Catatan tambahan dari hasil validasi dosen biologi, ahli media dijadikan perbaikan untuk menghasilkan rancangan yang ke-4. Rancangan yang ke-4 diuji cobakan siswa dan telaah guru biologi.

Setelah beberapa kali revisi dan perbaikan maka dihasilkan media permainan monopoli dengan papan permainan berbentuk persegi dengan ukuran 35x35 cm. Dalam papan permainan tersebut terdapat 28 petak, yang terdiri dari : masing-masing 1 kotak start, penjara hanya lewat, parkir bebas, masuk penjara, petak kuis tentang keping darah, sel darah putih, sel darah merah, leukosit, kapiler, pembuluh darah, paru-paru, aorta, homofilia, hemoglobin, globulin, vena, arteri, jantung, serambi&bilik, sistem peredaran darah, 4 petak dana umum, dan 4 petak kesempatan. Masing-masing kotak petak dilengkapi dengan gambar sesuai dengan konsep pada petak tersebut.





Media permainan monopoli dikemas menggunakan boks untuk menyimpan perlengkapan permainan monopoli misalnya: dadu, satu set kartu kesempatan, satu set katu dana umum, kartu hak milik tanah, daftar pertanyaan yang terkait dengan materi, uang monopoli, bidak pemain sebanyak 4 (empat) buah, rumah, hotel, dan peraturan permainan monopoli.

**2. Hasil validitas, praktikalitas, efektifitas, permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah**

Diperoleh hasil validitas oleh validator ahli materi dan ahli media dalam bentuk tabel sebagai berikut.

a. Validitas ahli materi

**Tabel 4.1 Validitas ahli materi**

No.	Indikator	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Aspek pembelajaran	100	0,62%	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh hasil untuk validitas media permainan monopoli yang memiliki aspek pembelajaran dan kategori tinggi setelah divalidasi dan media permainan monopoli diperbaiki maka mendapatkan hasil yang valid. Media permainan monopoli direvisi berdasarkan saran dari validator sesuai dengan komponen yang direvisi.

b. Validitas ahli media

**Tabel 4.2 validasi ahli media**

No.	Indikator	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Aspek kebahasaan	45	0,44%	Sedang

2.	Aspek penyajian	15	0,60%	Sedang
3.	Aspek efek media	25	0,60%	Sedang
4.	Aspek kelayakan tampilan	40	0,52%	Sedang

Berdasarkan tabel 4.2 Diperoleh hasil untuk validitas media permainan monopoli yang memiliki empat aspek, dan kategori sedang setelah divalidasi dan media permainan monopoli diperbaiki maka mendapatkan hasil yang valid. Media permainan monopoli direvisi berdasarkan saran dari validator sesuai dengan komponen yang direvisi.

Angket praktikalitas bertujuan untuk mengetahui praktis atau tidaknya suatu pemakaian bahan ajar.

**Tabel 4.3 Hasil angket praktikalitas respon siswa**

No.	Responden	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Responden 1	35	0,70%	Tinggi
2.	Responden 2	36	0,72%	Tinggi
3.	Responden 3	30	0,60%	Sedang
4.	Responden 4	41	0,82%	Sangat tinggi
5.	Responden 5	39	0,78%	Tinggi
6.	Responden 6	40	0,80%	Tinggi
7.	Responden 7	38	0,76%	Tinggi
8.	Responden 8	40	0,80%	Tinggi
9.	Responden 9	38	0,76%	Tinggi
10.	Responden 10	37	0,74%	Tinggi
11.	Responden 11	37	0,74%	Tinggi
12.	Responden 12	38	0,76%	Tinggi

13.	Responden 13	39	0,78%	Tinggi
14.	Responden 14	34	0,68%	Tinggi
15	Responden 15	40	0,80%	Tinggi

Praktikalitas merupakan keterpakaian media pelajaran yang telah dikembangkan. Sehingga peneliti bisa mengetahui apakah produk tersebut praktis untuk digunakan pada kelas VIII di MTsN 3 Semerah, maka peneliti menggunakan angket praktikalitas respon siswa dan guru untuk mengetahui hasilnya. Tabel 4.3 di atas menjelaskan hasil analisis angket praktikalitas yang didapat peneliti melalui angket praktikalitas respon siswa dan guru.

Efektif atau tidaknya suatu produk maka dapat kita lihat dari angket respon guru dan angket respon siswa berikut.

a. Angket respon guru

**Tabel 4.4 hasil angket respon guru**

No.	Indikator	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Aspek Ketertarikan	19	0,81%	Sangat tinggi
2.	Aspek Materi	15	0,93%	Sangat tinggi
3.	Aspek Bahasa	10	0,87%	Sangat tinggi

Tabel 4.4 diatas menjelaskan hasil angket yang diberikan kepada guru, setelah angket tersebut dianalisis, maka hasil dari tabel di atas menunjukkan hasil

yang valid. Itu artinya guru beranggapan bahwa media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA ini sangat efektif untuk digunakan pada siswa kelas VIII MTsN 3 Semerah.

b. Angket respon siswa

**Tabel 4.5 hasil angket respon siswa**

No.	Indikator	Skor rata-rata	Persentase	Kategori
1.	Responden 1	35	0,70%	Tinggi
2.	Responden 2	36	0,72%	Tinggi
3.	Responden 3	30	0,60%	Sedang
4.	Responden 4	41	0,82%	Sangat tinggi
5.	Responden 5	39	0,78%	Tinggi
6.	Responden 6	40	0,80%	Tinggi
7.	Responden 7	38	0,76%	Tinggi
8.	Responden 8	40	0,80%	Tinggi
9.	Responden 9	38	0,76%	Tinggi
10.	Responden 10	37	0,74%	Tinggi
11.	Responden 11	37	0,74%	Tinggi
12.	Responden 12	38	0,76%	Tinggi
13.	Responden 13	39	0,78%	Tinggi
14.	Responden 14	34	0,68%	Tinggi
15.	Responden 15	40	0,80%	Tinggi

Tabel 4.5 diatas menjelaskan hasil angket yang diberikan kepada siswa, setelah angket tersebut dianalisis, maka hasil dari tabel di atas menunjukkan hasil yang valid. Itu artinya bahwa siswa lebih aktif

dalam proses pembelajaran dengan adanya media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA pada sistem peredaran darah pada manusia tersebut.

Jadi, dari ke dua angket respon siswa dan angket respon guru tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA pada sistem peredaran darah membuat siswa kelas VIII di MTsN 3 Semerah lebih efektif dalam proses pembelajaran.

### **3. Hasil belajar dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah**

Dengan menggunakan media pembelajaran dikelas dan untuk mengetahui kesepakatan tujuan pengembangan yakni peningkatan hasil belajar, maka dilakukan post-test, dan kemudian dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan media pembelajaran yakni pre-test.

Pre-test dilakukan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran lama. Sedangkan post test dilakukan dengan kegiatan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil pre-test dan post-test dibawah ini merupakan data nilai siswa dari hasil penyelesaian soal pre-test dan post test pada pembahasan dalam media pembelajaran yang dikembangkan, yakni sistem peredaran darah pada manusia. Hasil pre-test dan post-test disini dimaksudkan untuk menunjukkan tingkat efektivitas media yang dikembangkan pada penelitian ini. Jika nilai post-test lebih tinggi dari

pada pre-test, maka media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif. Berikut adalah data hasil pre-test dan pot-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**a. data hasil pre-test dan post test kelompok kontrol**

penyajian data pre-test dan post-test yang didapatkan dari siswa kelas VIII B pada uji coba lapangan kelas kontrol disajikan pada table berikut :

**Tabel 4.6 uji coba lapangan kelas kontrol**

No	Responden	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Responden 1	83	88
2.	Responden 2	64	78
3.	Responden 3	68	75
4.	Responden 4	77	89
5.	Responden 5	65	81
6.	Responden 6	69	89
7.	Responden 7	87	84
8.	Responden 8	69	91
9.	Responden 9	89	85
10.	Responden 10	65	88
11.	Responden 11	65	85
12.	Responden 12	75	82
13.	Responden 13	86	77
14.	Responden 14	75	75
15.	Responden 15	75	75
<b>Rata-rata</b>		<b>74</b>	<b>83</b>

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**

Berdasarkan data tabel menunjukkan bahawa rata-rata nilai pre-test adalah 74 dan rata-rata nilai post-test adalah 83. Hal ini menunjukkan

bahwa nilai post-test lebih bagus dari pada pre-test.

**b. data hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen**

sedangkan hasil pre-test dan post test kelas uji coba produk/kelas eksperimen diujikan pada tabel berikut :

**Tabel 4.7 Uji Coba Lapangan Kelas Eksperimen**

No	Responden	Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	Responden 1	82	86
2.	Responden 2	65	100
3.	Responden 3	70	89
4.	Responden 4	60	76
5.	Responden 5	86	97
6.	Responden 6	77	94
7.	Responden 7	65	82
8.	Responden 8	66	90
9.	Responden 9	64	91
10.	Responden 10	69	88
11.	Responden 11	66	97
12.	Responden 12	75	97
13.	Responden 13	78	86
14.	Responden 14	83	82
15	Responden 15	64	75
<b>Rata-rata</b>		<b>71</b>	<b>88</b>

Berdasarkan data tabel menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 71 dan rata-rata nilai post test adalah 88. Hal ini menunjukkan bahwa post test lebih bagus dari pada nilai pre-test. Data nilai pre-test dan post test kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada tabel diatas

selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah digunakan media pembelajaran yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran

siswa kelas VIII-A Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah.

## B. Pembahasan

### 1. Hasil pengembangan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah

Media pembelajaran yang dibuat yaitu permainan monopoli IPA yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media ini juga bertujuan agar permainan monopoli IPA tersebut terlihat menarik, menariknya permainan monopoli IPA maka itu akan mengundang orang untuk memainkan permainan monopoli IPA tersebut.

Pada awal media permainan monopoli mendapat kritikan dari validator ahli materi tentang terdapat perubahan warna pada dana umum dan kesempatan, dan tambahan tanda nama pada setiap kotak tanah yang diberi tanda dengan tulisan komplek A, maka kritik dan saran dari validator ahli media yaitu, warna tulisan harus terang dan jelas agar menarik perhatian peserta didik, guna dari tambahan tanda nama pada kotak tanah adalah agar peserta didik tahu kalau kotak tanah tersebut adalah bagian-bagian dari sistem peredaran darah pada manusia.

Pada bagian kartu tanah juga terdapat perubahan warna dan tambahan nama komplek tanah. Maka peneliti dianjurkan untuk merubahnya sesuai saran dari validator. Jadi terdapat perubahan warna pada kartu kesempatan dan dana umum ini dimana yang sebelumnya berwarna hitam dengan tulisan yang ditempelkan. Dan dianjurkan oleh validator merubah warna dan tulisannya supaya terlihat rapi.



Pada cara permainan sebelum melakukan revisi tidak dijelaskan poin-poin secara keseluruhan untuk memulai permainan monopoli tersebut, dan diberi kritik dan saran oleh validator untuk membuat poin-poin untuk memulai permainan monopoli secara keseluruhan. Dan pada kartu tanah yang perlu di perbaiki oleh peneliti yaitu penukaran bentuk gambar yang ada pada halaman tersebut, karena gambarnya tidak terlihat jelas.

Selanjutnya kritikan oleh validator ahli materi yaitu soal dibuat secara urut mulai dari sistem peredaran darah secara umum, gunakan istilah biologi disamping agar lebih kenal dan terbiasa, tambahkan kelainan pada sistem peredaran darah. Setelah divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi maka media permainan monopoli layak digunakan.

## **2. Validitas, praktikalitas, efektifitas, permainan monopoli sebagai media pembelajara IPA siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah**

Setelah melakukan validitas, praktikalitas, efektifitas media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA maka didapatkan hasil yang sangat valid oleh ahli materi dan ahli media. Dan berdasarkan respon dari siswa dan guru juga mendapatkan hasil yang sangat baik. Maka dari pada itu media permainan monopoli ini sangat layak digunakan setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas suatu media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dan praktisi lapangan diperoleh nilai rata-rata diatas persentase yang diharapkan. Ahli materi menilai sajian materi pada

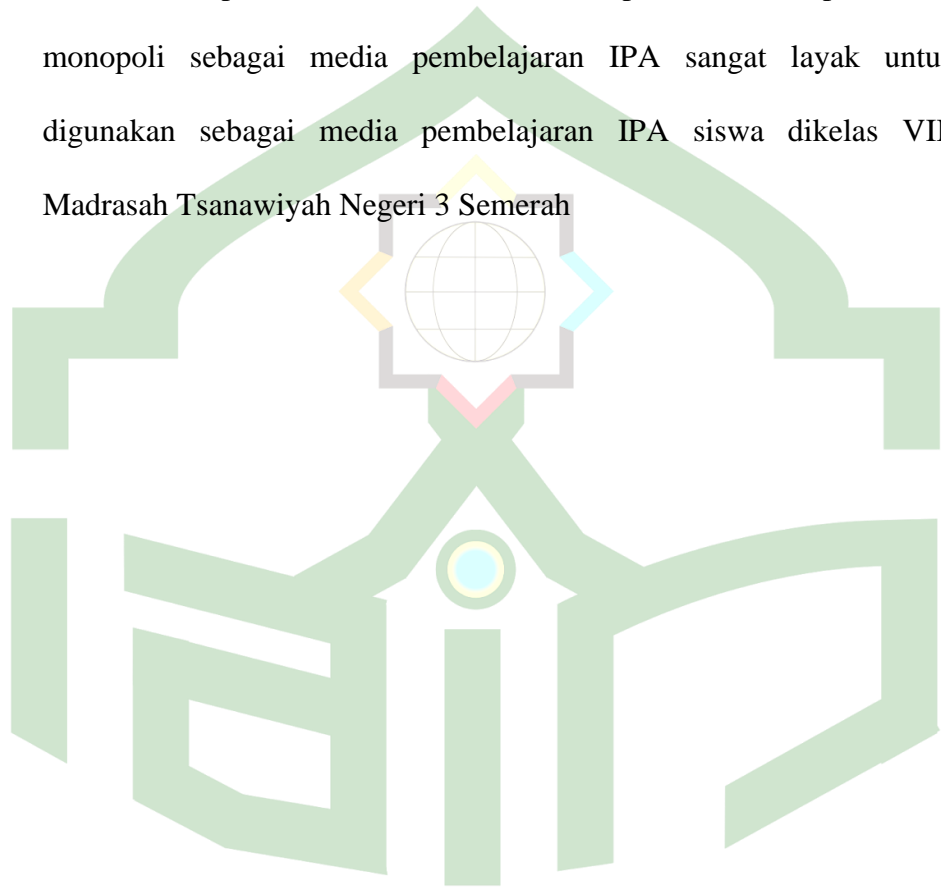
media untuk materi sistem peredaran darah pada manusia sudah baik dan lengkap.

Praktisi lapangan juga menilai bahwa media berupa permainan monopoli sangat menarik dan berhasil untuk mengangkat semangat belajar siswa dengan . Efektivitas media berupa permainan monopoli IPA dalam pembelajaran materi sistem peredaran darah pada manusia sesuai dengan hasil bahwa permainan yang dikemas dengan tepat dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif media yang positif untuk menunjang kegiatan pembelajaran

**3. Hasil belajar dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah**

Menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA sangat memfasilitasi guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Setelah penggunaan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA didapatkan hasil yang bersifat positif. Dimana hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan monopoli terdapat hasil yang meningkat dari hasil sebelum menggunakan media permainan monopoli. Belajar menggunakan media permainan monopoli IPA ini membuat proses pelajaran menjadi lebih mudah dan menjadi lebih menyenangkan, bisa belajar sambil bermain sehingga tidak membosankan dan menumbuhkan motivasi belajar sehingga cocok diberikan kepada siswa MTsN 3 Semerah. Media permainan monopoli

ini juga membuat siswa lebih aktif berpikir dan sangat kreatif , membuat siswa lebih mudah menghafalkan materi-materi tentang pembelajaran IPA, menjadikan siswa tertantang untuk menjawab soal dan lebih bersemangat untuk belajar. Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA siswa dikelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data, maka pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk media permainan monopoli IPA pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran yang meliputi tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap validasi dan evaluasi.
2. Media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA mendapatkan validitas, praktikalitas, efektifitas dengan kategori tinggi mendapatkan hasil yang valid dari validator ahli materi dan validator ahli media.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media permainan monopoli. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata tes akhir siswa di kelas eksperimen yaitu 88. Sedangkan dikelas kontrol yaitu 83.

## **B. Saran**

berdasarkan hasil yang diperoleh, maka peneliti menyarankan:

1. Siswa sebagai penerus generasi yang diharapkan untuk selalu menerapkan rasa keingin tahuan pada pelajaran biologi khususnya pada materi sistem peredaran darah pada manusia yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Pihak sekolah khususnya guru biologi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga mampu melahirkan siswa yang cerdas.



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Egi G. R. Wakhid, A. dan Siska, D.F, “Penggunaan Permainan Monopoli Fisika dalam Pembelajaran Kooferatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”, *Jurnal Radiasi. Vol.4,No.1. Egi Gustomo Arifin*, (h.82).
- Arikunto Suharsimi, 2013. *Prosedur Penelitian* Cet. 15; Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad Ashar. 2005. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, Basyruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta:Ciputer Pers,
- Azizah, Julianto. 2013. *Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. JPGSF.
- Branch, Robert Maribe, 2009. *Intruactional Design : The ADDIE Appoach*, (New York : Springer.
- Boslaugh, Sarah dan Paul A.W. 2008. *Statistics in a Nutsheel, a desktop quick reference*. Beijing, Cambridge, Famham,KoIn, Sebastopol, Taipei, Tokyo : O'reilly.
- Dedek Irwan. 2017. Mengembangkan Media Permainan, [pdf], (<http://repository.ar-raniry.ac.id>>eprint, diakses tanggal 27 Oktober 2019)
- Dewi Rahcmani Nuriana Dan Florentina Yuni Arini, “Uji Keterbacaan Buku Ajar Kalkulus Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Reprntasi Matematis” *jurnal unnes*.
- F Zuhri. Siti Zubaidadah, dan Suharmi “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk siswa kelas VIII SMPN 4 Malang”. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2014,( h. 9.)
- Hamalik Oemar. 1986. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan*, Cipayang: Ciputat.
- “Media Pembelajaran” . dalam Wikipedia Indonesia, dari situs: <http://ms.wikipedia.org/wiki/mediapembelajaran>. (diakses pada tanggal 25 Oktober 2019).
- “Monopoli (Permainan”. Dalam Wikipedia Indonesia, dari situs: <http://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>. (diakses pada tanggal25 Oktober 2019)

- Napitulu Darmawa, studi validitas reabilitas sukses implementasi E-government berdasarkan pendekatan kappa, *journal of information systems*, vol.10, 2014.
- Priatmoko Sigit, Saptorini “Penggunaan Media Sikuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI 1 (1)* 2012, (h. 3).
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian (untuk Guru – Karyawan dan Penelitian Pemula)*, Bandung: CV Alfabeta
- Sadiman Arief S. 2006. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja GrafindoPrasada.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Cet.20; Bandung : Alfabet).
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Susanto Arif, “Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA.” dari situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>. (Diakses pada tanggal 27 Oktober 2019).
- Susanto Arif, Raharjo, Muji Sri Prastiwi “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel”. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2011-2012, (h.1).
- Sutarto. “Modul Media Pembelajaran Fisika/Kimia/Biologi/Teknik Sekolah Menengah. Laporan Penelitian”. *Jurnal Pembelajaran IPA*, 2008, (H.285).
- Wulandari, Sukirno “Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe STAD Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean”. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 2012.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

## LEMBAR INSTRUMEN AHLI MEDIA

“Lembar Evaluasi Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah”

Materi Pelajaran : Sistem Peredaran Darah Pada Manusia  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah

Peneliti : Ria Anggela

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas materi pembelajaran yang sedang peneliti kembangkan dengan media Monopoli IPA.
2. Lembar evaluasi ini yang terdiri dari aspek kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran dan tampilan media secara menyeluruh.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media ini akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media Monopoli IPA ini.
4. Maka sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom yang skalanya 1, 2, 3, 4, atau 5. Contoh:

Skala Penilaian:

- 5 = 80-100 % kriteria telah terpenuhi.
- 4 = 60-79 % kriteria telah terpenuhi.
- 3 = 40-59 % kriteria telah terpenuhi.
- 2 = 20-39 % kriteria telah terpenuhi.
- 1 = kriteria yang terpenuhi kurang dari 20%.

5. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada monopoli IPA dan memberikan saran

K E R I N C I

LEGERI



perbaikan agar dapat saya perbaiki.

6. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap monopoli IPA ini.
7. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

### LEMBAR VALIDASI MONOPOLI IPA UNTUK AHLI MEDIA

#### A. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan.	Petunjuk penggunaan Monopoli disampaikan dengan jelas.		✓				
2.	Kesesuaian bahasa dan tingkat berpikir siswa.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa MTsN Kelas VIII.		✓				
3.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa MTsN Kelas VIII.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa MTsN Kelas VIII.			✓			
5.	Kemampuan mendorong rasa ingin tau siswa.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tau siswa untuk menyelesaikan mempelajari materi			✓			
6.	Kesantunan penggunaan bahasa.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi			✓			

		nilai-nilai pendidikan.						
7.	Ketepatan kejelasan materi	bahasa dan penulisan teks telah sesuai dengan materi.		✓				

### B. Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Keruntutan penyajian Monopoli.	Penyajian Monopoli dilakukan secara runtut/sistematis.			✓			
2.	Dukungan cara penyajian Monopoli terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penyajian Monopoli mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.			✓			
3.	Penyajian tokoh.	Penyajian gambar tokoh menarik dan proporsional.			✓			

### C. Penilaian Aspek Efek Media Terhadap Strategi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kemudahan penggunaan.	Monopoli sistem peredaran ini mudah untuk digunakan dalam pembelajaran baik itu di dalam kelas maupun diluar kelas.			✓			

2.	Dukungan media bagi kemandirian belajar siswa.	Monopoli mendukung siswa untuk belajar pelajaran sistem peredaran darah secara mandiri.		✓				
3.	Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.	Media menambah motivasi siswa untuk belajar.		✓				
4.	Kemampuan media menambah pengetahuan.	Media meningkatkan pengetahuan siswa.		✓				
5.	Kemampuan media memperluas wawasan siswa.	Media mampu memperluas wawasan dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam		✓				

#### D. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh

No	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan Monopoli.	Desain gambar dan monopoli memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat siswa.			✓			
2.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan media menjadi lebih			✓			

	menarik.	menarik.						
3.	Kemudahan untuk membaca tulisan.	Tulisan/ bahasa mudah dibaca.		✓				
6.	Pemilihan warna	Warna yang dipilih dan perpaduannya telah sesuai dan menarik.		✓				
7.	Kesesuaian gambar dan materi	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, dan materi yang sedang dibahas.			✓			
8.	Penyelesaian Monopoli	Cetakan, penyelesaian Monopoli dilakukan dengan rapi		✓				



EGERI

K E R I N C I

**E. Komentor Bapak/Ibu secara keseluruhan mengenai buku saku sistem pernapasan ini.**

**Kesimpulan Umum.**

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka Monopoli IPA sistem peredaran darah pada manusia ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP tanparevisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMP dengan revisi sesuaisaran.
3. Belum layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SMP.

**Nama Validator** : Emayulia Sastria, M.Pd  
**Instansi** : IAIN KERINCI

Sungai penuh, agustus 2020

  
Emayulia Sastria, M.Pd

NIP.19850711 200912 2 005

**K E R I N C I**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

Judul penelitian : Pengembangan Media permainan monopoli sebagai media pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar siswa madrasah Tsanawiyah negeri 3 semerah  
 Materi Pembelajaran : sistem peredaran darah pada manusia  
 Peneliti : Ria angela

Petunjuk :  
 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli IPA yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

- Keterangan Skala:  
 5 = sangat baik  
 4 = baik  
 3 = cukup  
 2 = kurang  
 1 = sangat kurang

**Penilaian Materi**

NO	Aspek pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓		
4.	Interaktivitas siswa dengan media		✓			
5.	Penumbuhan motivasi belajar			✓		
6.	Aktualitas materi yang disajikan			✓		
7.	Kecukupan jumlah soal		✓			
8.	Kelengkapan cakupan soal		✓			
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi			✓		
10.	Variasi soal					
11.	Kedalaman soal sesuai materi		✓			
12.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami			✓		

K E R I N C I

13.	Bahasa soal yang mudah dipahami			✓		
14.	Keruntutan alur pikir			✓		
15.	Kejelasan uraian soal			✓		
16.	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17.	Kebenaran soal secara teori dan konsep			✓		
18.	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan			✓		
19.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal			✓		
20.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi			✓		

#### Komentar/Saran

1. Buatlah soal secara runut mulai dari sistem peredaran darah secara umum
2. Gunakan istilah biologi disamping istilah umum agar siswa lebih kenal & terbiasa
3. Kelainan pada sistem peredaran darah tidak 1 saja

#### Kesimpulan:

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Kerinci, 31 Agustus 2020

Ahli Materi



Tiara, M.Si

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI



### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media permainan monopoli sebagai media pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar siswa madrasah Tsanawiyah negeri 3 semerah

Materi Pembelajaran : sistem peredaran darah pada manusia

Peneliti : Ria anggela

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli IPA yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda ( ) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = kurang

1 = sangat kurang

Penilaian Materi

NO	Aspek pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
4.	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
5.	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
6.	Aktualitas materi yang disajikan	✓				
7.	Kecukupan jumlah soal	✓				
8.	Kelengkapan cakupan soal	✓				
9.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10.	Variasi soal		✓			
11.	Kedalaman soal sesuai materi		✓			
12.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami	✓				

K E R I N C I



13.	Bahasa soal yang mudah dipahami	✓				
14.	Keruntutan alur pikir		✓			
15.	Kejelasan uraian soal		✓			
16.	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
17.	Kebenaran soal secara teori dan konsep	✓				
18.	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan	✓				
19.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
20.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

**Komentar/Saran**

---



---



---



---



---

**Kesimpulan:**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Kerinci, 2020

Ahli Materi

HAMDANI, S.Pd

## ANGKET RESPON GURU

### LEMBAR KEGIATAN SISWA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLISEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DIKELAS VIII

Mata Pelajaran : IPA

Nama : .....

Hari/Tanggal : .....

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran IPA dikelas, kami mohon tanggapan Bapak/Ibuk terhadap media permainan monopoli IPA pada materi sistem peredaran darah pada manusia yang telah dikembangkan.

#### Petunjuk

1. Angket ini terdapat 15 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibuk untuk setiap pernyataan yang diberikan

#### Keterangan Pilihan Jawaban

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan papan monopoli menarik				
2.	Setiap gambar ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi materi				

3.	Penempatan tata letak (gambar, sub materi, teks) media permainan monopoli konsisten sesuai dengan pola tertentu				
4.	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam memainkan permainan				
5.	Keberadaan dalam gambar media permainan monopoli dapat menyampaikan isi materi				
6.	Perpaduan antara gambar dan tulisan dalam media permainan monopoli sangat menarik perhatian				
7.	Media permainan monopoli menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa				
8.	Media permainan monopoli menggunakan struktur kalimat yang jelas				
9.	Media permainan monopoli menggunakan kalimat yang sangat sederhana dan mudah dipahami siswa				
10.	Indikator pembelajaran pada media permainan monopoli sesuai dengan SK dan KD				
11.	Materi yang disajikan dalam media permainan monopoli membantu siswa untuk mencapai tujuan dalam indikator pencapaian kompetensi dasar				
12.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				
13.	Media permainan monopoli memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya				
14.	Media permainan monopoli membantu siswa menjawab soal-soal				
15.	Media permainan monopoli mudah dipahami siswa				

Lembar Angket Respon Siswa Pengembangan Media Permainan Monopoli  
Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa  
Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah

---

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai  
Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah

Sasaran Program : Siswa Kelas VIII MTsN 3 Semerah

Penyusun : Ria Anggela

Petunjuk.

1. Angket yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian anda sebagai siswa tentang media permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA yang dibuat.
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian :
  - 1 = Sangat Tidak Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 3 = Cukup
  - 4 = Setuju
  - 5 = Sangat Setuju
3. Mohon diberi tanda *check list* (  $\checkmark$  ) pada kolom skala penilaian sesuai pendapat anda.
4. Sebelum melakukan penilaian, isilah identitas anda secara lengkap terlebih dahulu.

Nama :

Kelas :

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Desain media permainan monopoli sebagai media pembejaran ipa yang digunakan menarik					
2.	Penggunaan media permainan monopoli sangat mudah					
3.	Dengan adanya media permainan monopoli ipa dapat menambahkan semangat belajar					
4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mudah dipahami					
5.	Media permainan monopoli ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang sistem peredaran darah pada munisia					
6.	Media permainan monopoli ini membantu anda untuk menjawab soal-soal					
7.	Media permainan monopoli sangat menyenangkan dan tidak membuat bosan					
8.	Media permainan monopoli membuat anda lebih aktif dalam belajar					
9.	Media permainan monopoli memberikan motivasi untuk belajar lebih giat					
10.	Bentuk, model, dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca					

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Nama Sekolah** : MTsN 3 Semerah  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
**Kelas/ Semester** : VIII / Dua (Genap)  
**Topik** : Sistem Peredaran Darah  
**Alokasi Waktu** : 4 x 40 menit (4 pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli

(toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif

dengan lingkungan sosial dan alam

KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan,

KI 4 Mencoba, mengolah dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak

(menulis,

membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi dasar</b>	<b>Indikator pencapaian kompetensi</b>
3.1 Memahami tentang sistem peredaran darah	3.2.1 Menjelaskan sistem peredaran darah pada manusia 3.2.2 Menjelaskan proses sistem peredaran darah 3.2.3 Menyebutkan macam-macam bagian sistem peredaran darah 3.2.4 Menjelaskan penyakit tentang

### **C. Tujuan Pembelajaran**

#### **Pertemuan Pertama**

Memahami tentang sistem peredaran darah pada manusia

#### **Pertemuan Kedua**

Menyebutkan dan menjelaskan macam-macam bagian dari sistem peredaran darah pada manusia

#### **Pertemuan Ketiga**

Memahami proses terjadinya peredaran darah pada manusia

#### **Pertemuan Keempat**

Memahami tentang penyakit yang diderita pada sistem peredaran darah

### **D. Materi Pembelajaran**

Sistem peredaran darah pada manusia sub konsep:

1. alat-alat peredaran darah
2. darah
3. proses peredaran darah
4. kelainan atau penyakit yang berhubungan dengan sistem peredaran darah

### **E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Sentivic Learning

Metode : Diskusi, ceramah dan penugasan

### **F. Media/alat, Bahan, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media/Alat  
Media permainan monopoli
2. Bahan  
Papan tulis  
Spidol
3. Sumber Belajar

1. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Ipa*. Jakarta: Kementarian Pendidikan Dan Kebudayaan.
2. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2016. *Buku guru Mata Pelajaran Ipa*. Jakarta: Kementarian Pendidikan Dan Kebudayaan.
3. Sumber lain dari internet

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran

#### Pertemuan pertama

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>2. Dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin ketua kelas</li> <li>3. Guru melanjutkan dengan melakukan presentasi kepada siswa</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti</li> <li>5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahas yang sederhana dan dapat dipahami</li> </ol>	<b>10 menit</b>
<b>Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai sistem peredaran darah pada manusia</li> <li>2. Siswa mengadakan tanya jawab dengan guru mengenai penjelasan yang telah disampaikan</li> </ol>	<b>40 menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama siswa membuat</li> </ol>	<b>10 menit</b>



	<p>kesimpulan/rangkuman hasil belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu</li> <li>3. Siswa diberikan tugas rumah sebagai tindak lanjut</li> <li>4. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam</li> </ol>	
--	---	--

### Pertemuan kedua

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>2. Dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin ketua kelas</li> <li>3. Guru melanjutkan dengan melakukan presentasi kepada siswa</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti</li> <li>5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahas yang sederhana dan dapat dipahami</li> </ol>	<b>10 menit</b>
<b>Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menggugah minat dan perhatian siswa dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran</li> </ol>	<b>40 menit</b>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Siswa belajar menggunakan media permainan monopoli yang berisi sub konsep alat-alat peredaran darah</li> <li>3. Guru menyuruh siswa membuat kelompok masing-masing untuk memainkan permainan monopoli IPA</li> <li>4. Guru menjelaskan tata cara bermain menggunakan media permainan monopoli</li> <li>5. Guru menggunakan teknik bertanya pada media permainan monopoli tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap jawaban yang telah diuraikan.</li> </ol>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar menggunakan media permainan monopoli</li> <li>2. Siswa mengerjakan soal angket secara individu</li> <li>3. Siswa diberikan tugas rumah sebagai tindak lanjut</li> </ol>	<b>10 menit</b>

## K E R I N C I

### Pertemuan ketiga

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam	<b>10 menit</b>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin ketua kelas</li> <li>3. Guru melanjutkan dengan melakukan presentasi kepada siswa</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti</li> <li>5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahas yang sederhana dan dapat dipahami</li> </ol>	
<b>Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menggugah minat dan perhatian siswa dengan menggunakan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran</li> <li>2. Siswa belajar menggunakan media permainan monopoli yang berisi sub konsep alat-alat peredaran darah</li> <li>3. Guru menyuruh siswa membuat kelompok masing-masing untuk memainkan permainan monopoli IPA</li> <li>4. Guru menggunakan teknik bertanya pada media permainan monopoli tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap jawaban yang telah diuraikan.</li> </ol>	<b>40 menit</b>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar</li> </ol>	<b>10 menit</b>

	<p>menggunakan permainan monopoli</p> <p>2. Siswa mengerjakan kertas soal tes yang diberikan oleh guru secara individu</p> <p>3. Siswa diberikan tugas rumah sebagai tindak lanjut</p>	
--	--	--

### Pertemuan keempat

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan siswa dan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam</li> <li>2. Dilanjutkan dengan berdoa yang dipimpin ketua kelas</li> <li>3. Guru melanjutkan dengan melakukan presentasi kepada siswa</li> <li>4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti</li> <li>5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahas yang sederhana dan dapat dipahami</li> </ol>	<b>10 menit</b>

	diberikan penghargaan berupa applause dari teman sekelas dan mendapat hadiah	
<b>Penutup</b>	Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar menggunakan permainan monopoli	<b>10 menit</b>

## H. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap : Observasi dalam proses pembelajaran, penilaian diri, penilaian antar teman
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Praktek, kinerja

Sungai penuh, 2020

Mengetahui

Guru mata pelajaran



**HAMDANI.S.Pd**  
NIP. 197905102007101002

Peneliti



**RIA ANGELA**  
NIM. 1610204012

IN

**K E R I N C I**

1. Sistem yang mengatur sistem organ yang terdiri dari darah, jantung, dan pembuluh darah adalah.....
  - a. Sistem organ
  - b. Sistem saraf
  - c. Sistem otot
  - d. Sistem peredaran darah

Jawaban : D

2. Bagaimanakah cara kerja sistem peredaran darah kecil pada manusia?
  - a. Arteri pulmonalis -> paru-paru -> bilik kanan -> serambi kiri -> bilik kanan
  - b. Bilik kanan -> arteri pulmonalis -> paru-paru -> vena pulmonalis -> serambi kiri
  - c. Paru-paru -> vena pulmonalis -> bilik kanan -> arteri pulmonalis -> serambi kiri
  - d. Serambi kiri -> bilik kanan -> paru-paru -> vena pulmonalis -> arteri pulmonalis

Jawaban : B

3. Bagaimanakah cara kerja sistem peredaran darah besar pada manusia?
  - a. Bilik kiri -> aorta -> seluruh tubuh -> vena kava -> serambi kanan
  - b. Serambi kanan -> vena kava -> seluruh tubuh -> bilik kiri
  - c. Vena kava -> serambi kanan -> seluruh tubuh -> bilik kiri
  - d. Serambi kanan -> seluruh tubuh -> bilik kiri -> vena kava

Jawaban : A

4. Bagian sistem peredaran darah yang berperan dalam proses pembekuan darah?
  - a. Jantung
  - b. Paru-paru
  - c. Keping darah
  - d. Aorta

Jawaban : C

5. Sel yang membantu tubuh melawan berbagai penyakit infeksi?
  - a. Sel darah
  - b. Sel darah merah
  - c. Sel darah putih
  - d. Keping darah

Jawaban : C

6. Bentuk dari sel darah putih?
  - a. Tidak beraturan
  - b. Beraturan
  - c. Bulat

d. Lonjong

Jawaban : A

7. Sel darah yang membantu membawa oksigen ke paru untuk diedarkan keseluruh tubuh?

- a. Sel darah putih
- b. Keping darah
- c. Sel darah merah
- d. Darah

Jawaban : C

8. Demam, pusing berlebihan, keringat dingin, sulit bernafas disebabkan oleh?

- a. Leukosit tinggi
- b. Leukosit rendah
- c. Imunitas meningkat
- d. Imunitas menurun

Jawaban : A

9. Pembuluh darah kecil ditubuh yang menghubungkan arteriola dan venola disebut?

- a. Pembuluh darah
- b. Pembuluh darah kapiler
- c. Aorta
- d. Paru-paru

Jawaban : B

10. Arteri terbesar dalam tubuh yang berasal dari jantung disebut?

- a. Kapiler
- b. Jantung
- c. Paru-paru
- d. Aorta

Jawaban : D

11. Pembuluh yang membawa darah menuju jantung disebut?

- a. Aorta
- b. Arteri
- c. Kapiler
- d. Vena

Jawaban : D

12. Pembuluh darah berotot yang membawa darah dari jantung disebut?

- a. Arteri
- b. Kapiler
- c. Vena
- d. Aorta

Jawaban : A

13. Bagian dalam sistem peredaran darah yang mengedarkan darah keseluruh tubuh disebut?
- Paru-paru
  - Serambi
  - Bilik
  - Pembuluh darah

Jawaban : D

14. Yang memompa darah kotor dari jantung ke paru-paru disebut?
- Serambi
  - Bilik
  - Serambi dan bilik
  - Pembuluh darah

Jawaban : B

15. Gangguan ketika darah tidak membeku disebut?
- Anemia
  - Leukemia
  - Hemophilia
  - Takhikardia

Jawaban : C

16. Metaloprotein di dalam sel darah merah yang mengangkut oksigen dari paru-paru keseluruh tubuh?
- Globulin
  - Hemoglobin
  - Leukemia
  - Anemia

Jawaban : B

17. Denyut jantung yang melebihi normal disebut?
- Anemia
  - Takhikardia
  - Hemoglobin
  - Globulin

Jawaban : B

18. Protein yang tidak larut dalam air tetapi larut dalam garam disebut?
- Globulin
  - Hemoglobin
  - Hemophilia
  - Leukemia

Jawaban : A

19. Darah dimana leukosit bertambah banyak secara tidak terkendali disebut?



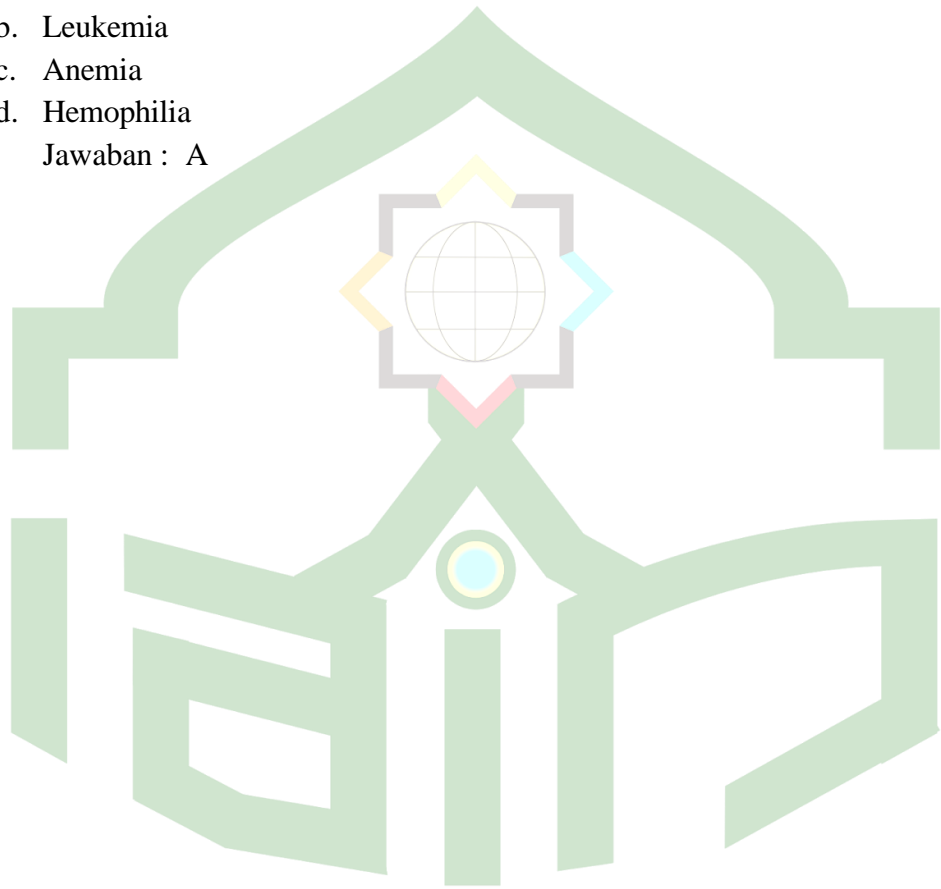
- a. Anemia
- b. Leukemia
- c. Hemophilia
- d. Hemoglobin

Jawaban : B

20. Penyempitan pembuluh darah karena plak atau pengendapan kapur disebut?

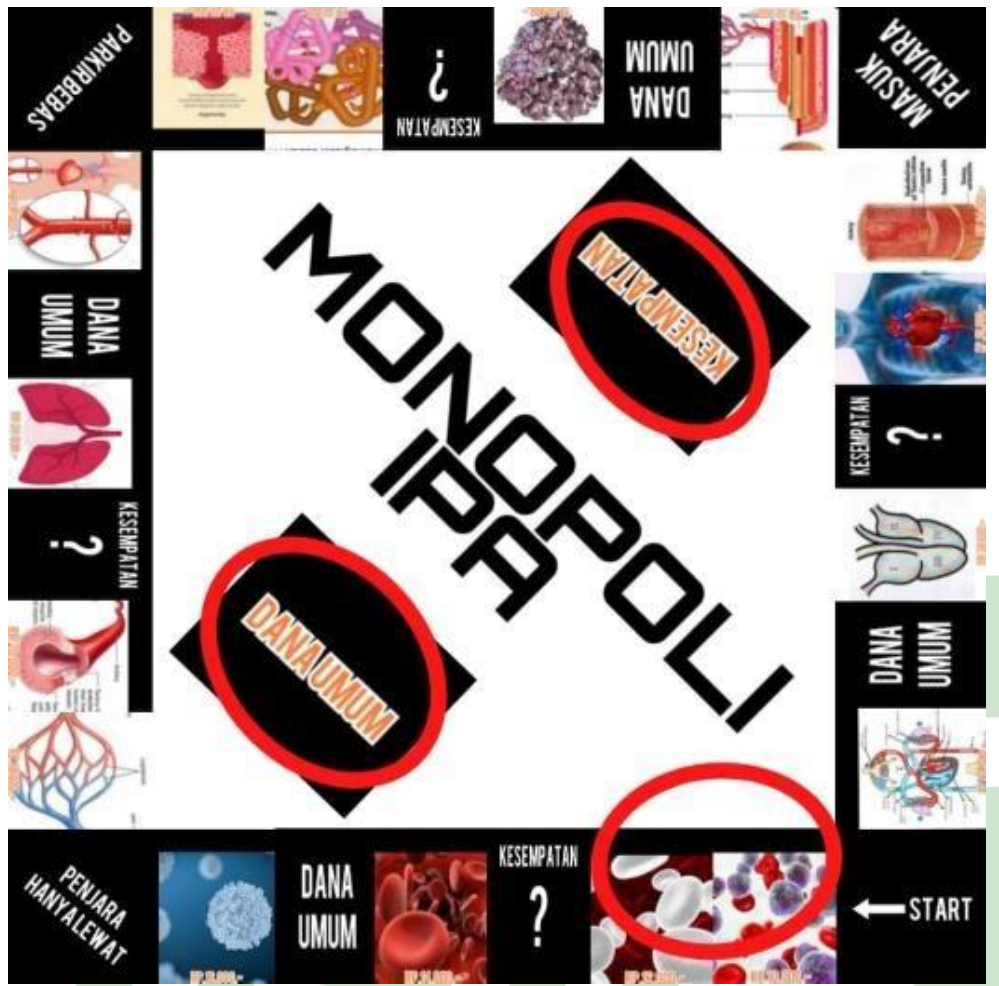
- a. Arteriosklerosis
- b. Leukemia
- c. Anemia
- d. Hemophilia

Jawaban : A

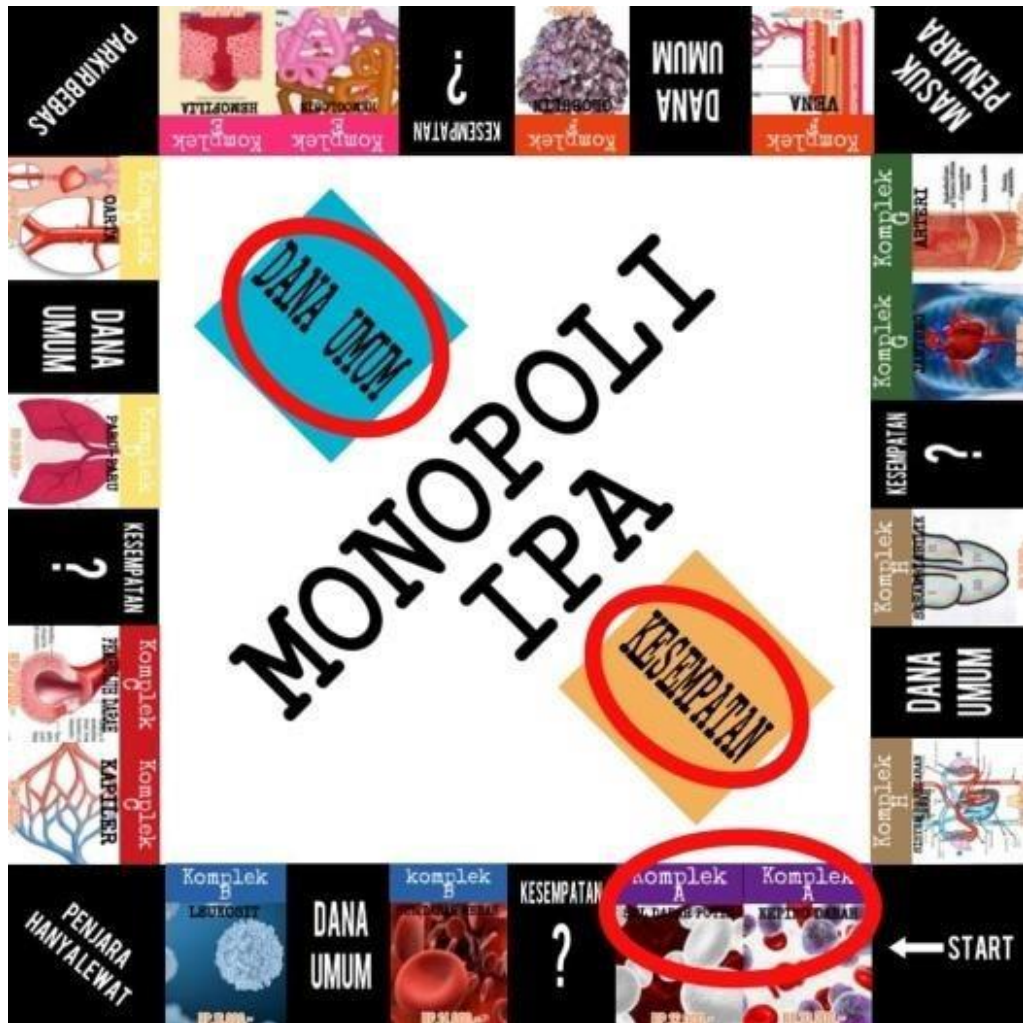


INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I

Lampiran IV



Gambar 1 : Rancangan Awal Media Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi



Gambar 2 : Media Permainan Monopoli Setelah Divalidasi



Gambar 3 : Kartu Tanah Media Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi

# KARTU HAK MILIK Komplek A

## KEPING DARAH

Harga sewa

1 Rumah	Rp	1000,-
2 Rumah	Rp	3000,-
3 Rumah	Rp	9000,-
4 Rumah	Rp	16000,-
1 Hotel	Rp	25000,-

Harga sewa 2x lipat

Harga 1 Rumah	Rp	5000,-
Harga 1 Hotel	Rp	25000,-

Gambar 4 : Kartu Tanah Media Permainan Monopoli Setelah Divalidasi



**Gambar 5 : Kartu Kesempatan Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi**

**IAIN**  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

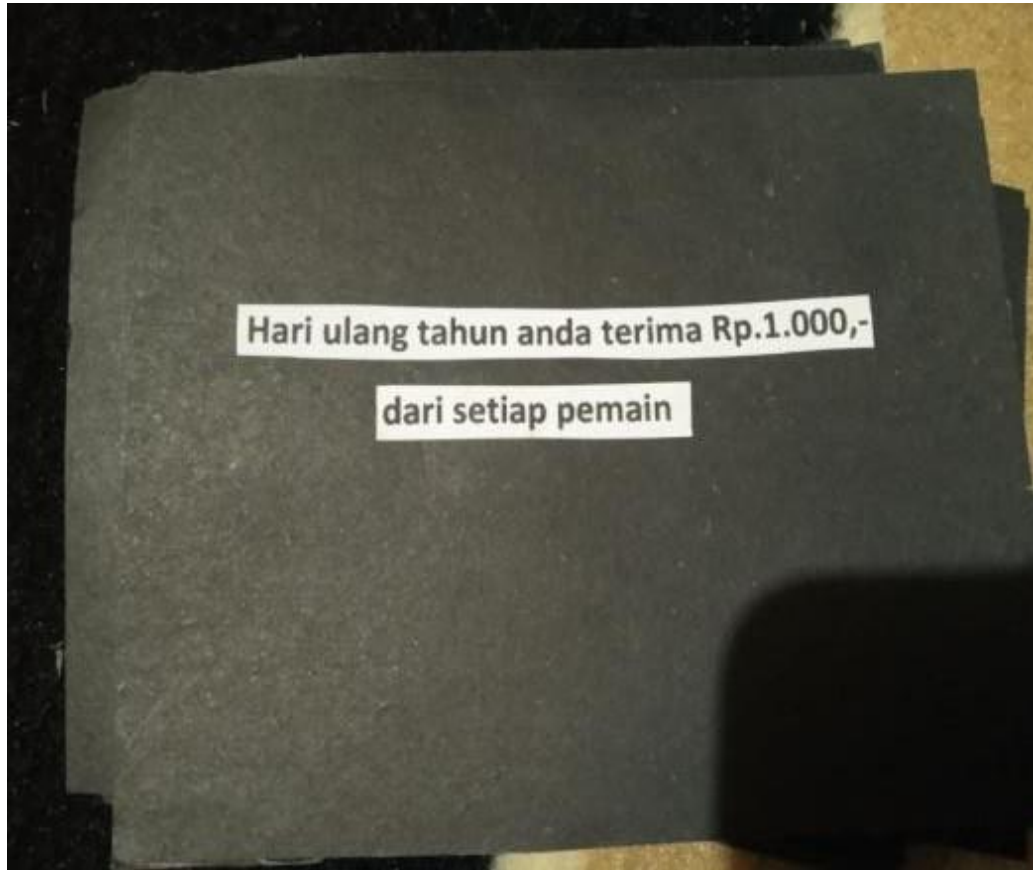


Kesempatan

Maju sampai START

Gambar 6 : kartu kesempatan permainan monopoli setelah divalidasi

IAIN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI



**Gambar 7 : Kartu Dana Umum Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

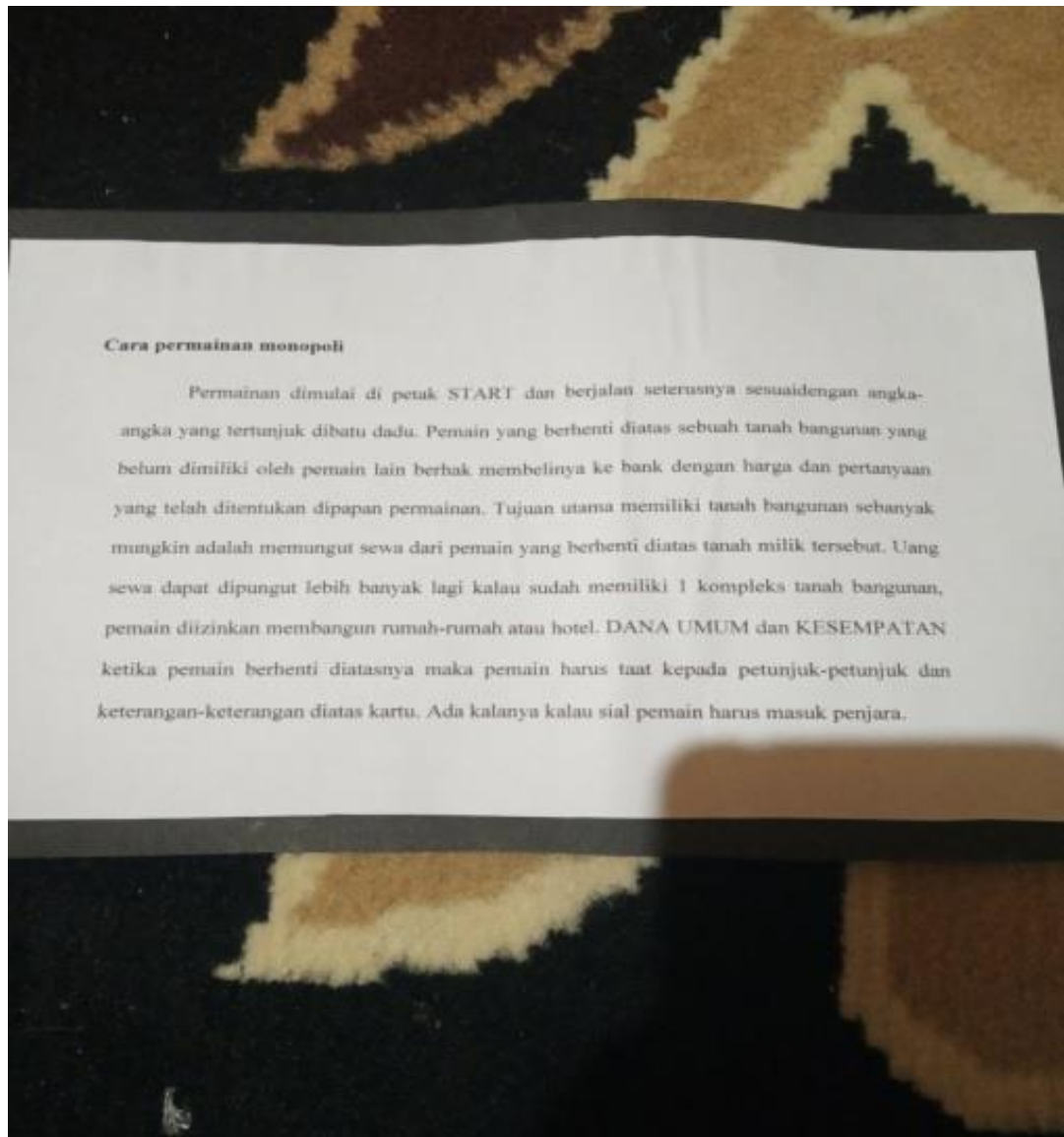


DANA UMUM

Terima bunga  
Rp.10.000,-

Gambar 8 : Kartu Dana Umum Perminan Monopoli Setelah Divalidasi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI



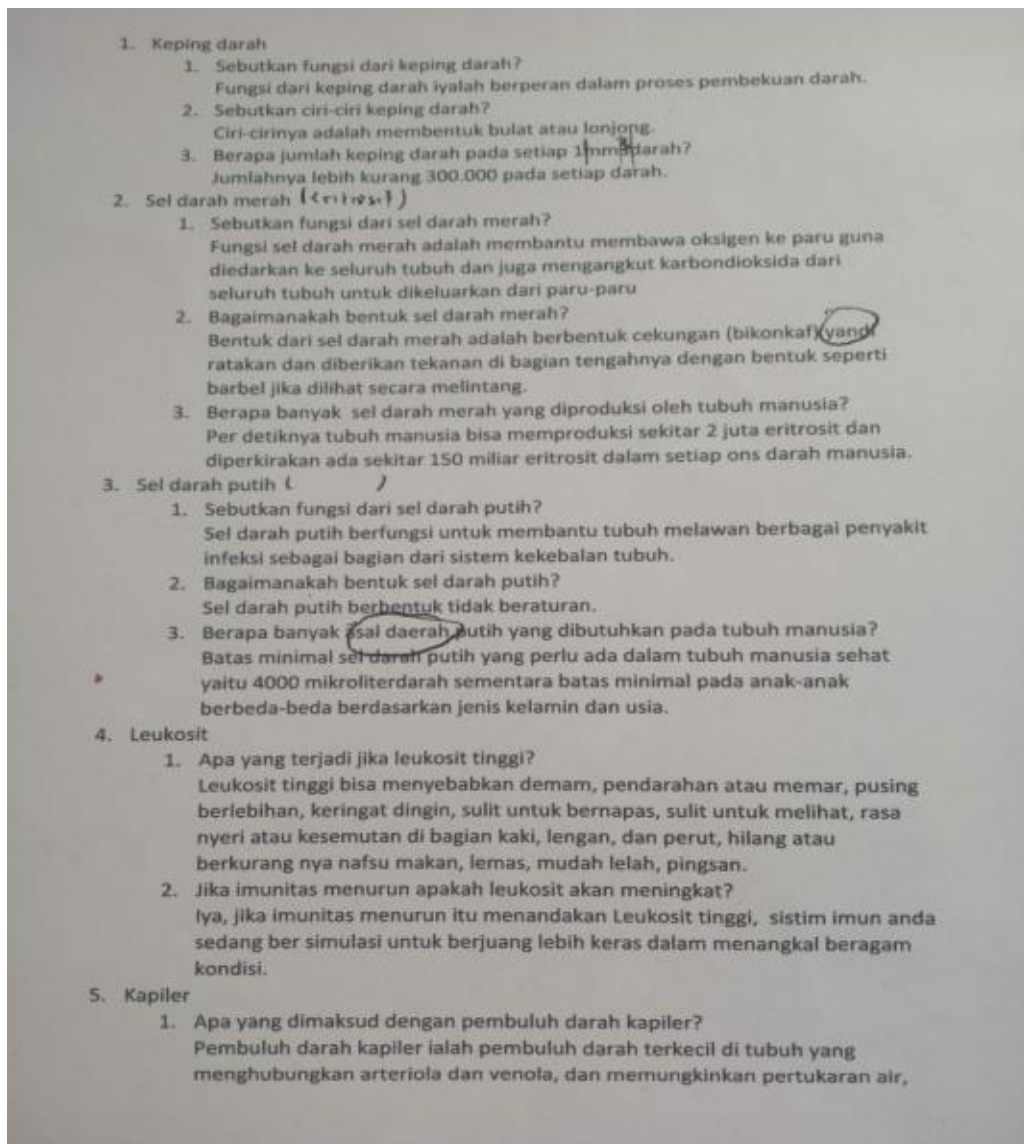
**Gambar 9 : Tata Cara Permainan Monopoli Sebelum Divalidasi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**

#### Cara Permainan Monopoli

1. Permainan monopoli bisa dimainkan maksimal 4 orang.
2. Sebelum permainan dimulai siswa akan diberikan uang sebanyak Rp. 200.000.
3. Pengocokkan dadu dilakukan oleh setiap siswa terlebih dahulu, bagi yg mendapatkan angka dadu paling tinggi maka dia yang memulai permainan terlebih dahulu.
4. Permainan dimulai dari START, bagi siswa yang angka dadunya berhenti ditanahkomplek maka diperbolehkan untuk membeli tanah tersebut dengan syarat menjawab pertanyaan yg telah disediakan dan membayar dengan harga yang telah ditentukan.
5. Apabila pemain berhenti ditanahkomplek yang sama untuk kedua kalinya yang sudah menjadi milik sendiri maka pemain diperbolehkan mendirikan rumah atau hotel dengan harga yang telah ditentukan, manfaat mendirikan rumah atau hotel adalah untuk memungut harga sewa yang lebih tinggi dari pemain lain.
6. Bagi pemain yang angka dadunya berhenti ditanahkomplek yang sudah dimiliki oleh pemain lain maka ia harus membayar uang kepada pemilik tanah tersebut, apabila pemain tersebut ingin melanjutkan perjalanan maka ia harus menjawab pertanyaan yang telah ditentukan, jika tidak bisa menjawab pertanyaan maka tidak diperbolehkan melanjutkan permainan.
7. Apabila angka dadu pemain berhenti di DANA UMUM atau KESEMPATAN maka pemain harus mengikuti apa yang telah dijelaskan di kartu tersebut.
8. Apabila angka dadu pemain berhenti di PENJARA maka syarat untuk keluar dari penjara tersebut harus membayar uang tunai sebanyak Rp. 20.000,-
9. Permainan akan dikatakan selesai apabila banyaknya pemain yang telah bangkrut. Pemain yang banyak memiliki tanah komplek dan uang akan memenangkan permainan.

Gambar 10 : Tata Cara Permainan Monopoli Setelah Divalidasi



Gambar 11 : materi dalam permainan monopoli sebelum divalidasi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

#### Sistem peredaran darah

1. Apa yang dimaksud dengan sistem peredaran darah?  
Sistem peredaran adalah sistem organ yang tersusun atas tiga hal utama:  
1) Darah sebagai medium transportasi,  
2) Jantung sebagai pemompa darah,  
3) Pembuluh darah sebagai saluran darah.
2. Bagaimanakah cara kerja sistem peredaran darah kecil?  
Sistem peredaran darah kecil diawali ketika darah yang mengandung  $CO_2$  di bilik kanan dipompa dan dialirkan oleh pembuluh arteri pulmonalis menuju paru-paru. Pada paru-paru terjadi difusi gas yang akhirnya mengubah kandungan  $CO_2$  di dalam darah sehingga menjadi  $O_2$  ketika keluar dari paru-paru.  
Bilik kanan → Arteri pulmonalis → paru-paru → Vena pulmonalis → Serambi Kiri.
3. Bagaimanakah cara kerja sistem peredaran darah besar?  
Sistem peredaran darah besar bermula ketika bilik kiri jantung memompa darah yang mengandung oksigen dan nutrisi melalui aorta ke seluruh tubuh. Jika kadar oksigen dalam darah sudah rendah atau hanya tersisa karbondioksida maka darah akan terkumpul di pembuluh darah. Kemudian masuk ke serambi kanan jantung dan masuk ke bilik kanan jantung. Pada sistem peredaran darah besar ada dua pembuluh darah yang bekerja yang pertama vena cava superior yang berfungsi membawa darah dari kepala dan lengan menuju jantung, kedua vena kava inferior yang membawa darah dari perut dan kaki menuju jantung.  
Bilik kiri → Aorta → Seluruh tubuh → Vena kava → Serambi Kanan
4. Apakah perbedaan sistem peredaran darah besar dengan sistem peredaran darah kecil?  
Sistem peredaran darah besar bekerja dari jantung ke seluruh tubuh kemudian kembali ke jantung sedangkan sistem peredaran darah kecil bekerja dari jantung ke paru-paru lalu kembali lagi ke jantung.

#### Keping darah

1. Sebutkan fungsi dari keping darah?  
Fungsi dari keping darah adalah berperan dalam proses pembekuan darah.
2. Sebutkan ciri-ciri keping darah?  
Ciri-cirinya adalah membentuk bulat atau lonjong.
3. Berapa jumlah keping darah pada setiap  $1\text{ mm}^3$  darah?  
Jumlahnya lebih kurang 300.000 pada setiap darah.

#### Sel darah putih (Leukosit)

1. Sebutkan fungsi dari sel darah putih?  
Sel darah putih berfungsi untuk membantu tubuh melawan berbagai penyakit infeksi sebagai bagian dari sistem kekebalan tubuh.
2. Bagaimanakah bentuk sel darah putih?  
Sel darah putih berbentuk tidak beraturan.
3. Berapa banyak sel darah putih yang dibutuhkan pada tubuh manusia?  
Batas minimal sel darah putih yang perlu ada dalam tubuh manusia sehat yaitu 4000 mikroliter darah sementara batas minimal pada anak-anak berbeda-beda berdasarkan jenis kelamin dan usia.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
Gambar 12 : Materi Dalam Permainan Monopoli Setelah Divalidasi  
K E R I N C I



## Lampiran IV



**Gambar 13 : Aktivitas Siswa Saat Menggunakan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran**

**Sumber : Dokumen Pribadi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**



**Gambar 14 : suasana siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan monopoli**

**Sumber : Dokumen Pribadi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**



**Gambar 16 : Persiapan Untuk Melakukan Permainan Monopoli**

**Sumber : Dokumen Pribadi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**





**Gambar 17 : Proses Penyampaian Materi Dan Tata Cara Permainan Monopoli Ke Siswa**

**Sumber : Dokumen Pribadi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
K E R I N C I**



**Gambar 18 : Proses Pembagian Angket Untuk Masing-Masing Siswa**

**Sumber : Dokumen Pribadi**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**



**KEMENTERIAN AGAMA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jalan Kapten Muradi Sungai Penuh Telp. 0748 - 21065 faks 0748 - 22114  
KodePos 37112 Website www.stainkerinci.ac.id e-mail info@stainkerinci.ac.id

**SURAT KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
Nomor : 168 Tahun 2020

**T E N T A N G  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI  
MAHASISWA IAIN KERINCI  
TAHUN 2019/2020**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk memperlancar mahasiswa menyusun skripsi, mahasiswa program strata satu (S.1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan dosen pembimbing skripsi mahasiswa.  
2. Bahwa dosen yang nama nya tersebut dalam Surat Keputusan ini dipadang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut.
- Mengingat** : 1. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 tentang Statuta IAIN Kerinci  
2. Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Kerinci  
3. Buku Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa IAIN Kerinci Tahun 2017
- Memperhatikan** : 1. Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Pengangkatan Pembimbing I dan II dalam Penulisan Skripsi mahasiswa IAIN Kerinci  
2. Usul Ketua Jurusan Tadris Biologi Nomor. In.31/J7.1/PP.00.9/40-int.bio/2019 Tanggal, 11/11/2019

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :  
**Pertama** : Menunjuk dan menugaskan :
- |         |                               |                       |
|---------|-------------------------------|-----------------------|
| 1. Nama | : Drs. Saaduddin, M.PdI       | Sebagai Pembimbing I  |
| 2. Nama | : Hendra Lardiman, S.Si, M.Pd | Sebagai Pembimbing II |
- Untuk membimbing mahasiswa menyusun skripsi/Tugas Akhir :
- |              |  |
|--------------|--|
| Nama         | : Ria Anggela  |
| NIM          | : 1610204012   |
| Jurusan      | : Tadris Biologi   |
| JudulSkripsi | : Pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah |

- Kedua** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SUNGAI PENUH  
PADA TANGGAL : 02 September 2020

a.n. Dekan.

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Pengembangan Lembaga



**Drs. SAADUDDIN, MPd.I**

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Kapten Murad Kec. Pesisir Bukit, Sungai Penuh Telp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114  
Kode Pos 37112 Web: www.iainkerinci.ac.id Email: info@iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.I/PP.0019/584/2020  
Lampiran : -  
Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

03 September 2020

Kepada  
Yth Kepala MTs Negeri 3 Semerah  
Di  
Tempat

Assalamualaikum w.w.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

Nama : **Ria Anggela**  
NIM : **1610204012**  
Jurusan : **Tadris Biologi**  
Fakultas : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

Untuk melakukan penelitian di instansi lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi:  
**Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Semerah. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal 03 September 2020 s.d 03 November 2020.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.  
Wassalamualaikum w.w

  
Rektor,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan  
  
**Dr. Daurah Kamil, S.Pd., M.Ed**

Tembusan:  
4. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)  
5. Arsip

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**K E R I N C I**





PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jln. Jend Basuki Rahmat Telp/Fax : (0748) 21980  
SUNGAI PENUH

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : 071/ 469 / Kesbang-Pol

- Membaca : Surat dari : IAIN-KERINCI Nomor : In.31/D.I/PP.00.9/584/2020  
Tanggal : 03 September 2020 Perihal : Izin Penelitian
- Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;  
2. Peraturan Pemerintah No 41 Tahun 2006 Tentang Pertzinan Melakukan Kegiatan Penelitian Dan Pengembangan Bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing Dan Organisasi Asing;  
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
4. Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 Tentang Pembentukan Organisasi Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci sebagai mana telah diubah Terakhir dengan peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2013 Tentang Perubahan ketiga atas Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 Tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci;  
5. Peraturan Bupati Nomor 6 Tahun 2014 tentang Uralan Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kerinci;
- Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan
- Memberi Izin Kepada : Nama : **RIA ANGELA**  
NIM/ NPM : 1610204012  
Agama : ISLAM  
Kebangsaan : INDONESIA  
Alamat : Desa Tanjung Pauh Mudik Kec.Danau Kerinci Barat
- Untuk : Mengadakan Penelitian
- Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 SEMERAH**
- Tempat Penelitian : MTsN 3 Semerah
- Waktu : September s/d November 2020
- Dengan Ketentuan : 1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Kaban/ Kadis/ Kakan/ Instansi yang bersangkutan untuk mendapat petunjuk seperlunya.  
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan dan adat istiadat yang berlaku di Daerah Penelitian.  
3. Tidak dibenarkan melakukan Penelitian yang tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian dimaksud.  
4. Hasil penelitian disampaikan kepada Bupati Kerinci melalui Badan Kesbang & Politik Kab. Kerinci.  
5. Tidak menggunakan Surat Izin Penelitian ini untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.  
6. Surat Izin Penelitian ini akan di cabut kembali apabila pemegangnya tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Penuh, 8 September 2020/ 20 Muhharam 1442 H

An. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
KABUPATEN KERINCI

*Plt. Kabid. Kewaspadaan Nasional*



**Drs. DAMHUR**

NIP. 16690105 199603 1 006

Tembusan disampaikan kepada Yth.:

1. Bapak Bupati Kerinci (Sebagai laporan)
2. Sdr. Kepala MtsN 3 Semerah
3. Sdr. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KERINCI  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3 KERINCI  
Jln. Lapangan Telaga Bertuah Semerah Kerinci 37171  
Telp..... E-mail mtsnsemerah@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN  
Nomor: B.203 /MTs.05.01.04/TL.00/11/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kerinci Kab. Kerinci menerangkan bahwa:

Nama : RIA ANGGELA  
NIM : 1610204012  
JURUSAN : Tadris Biologi  
FAKULTAS : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Yang tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian 3 september 2020 sampai 3 november 2020 di MTsN 3 Kerinci dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul skripsi: **"Pengembangan Media Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kerinci.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Semerah, 3 November 2020  
Kepala Madrasah  
  
PAHLIZAR, S.Ag, M.PdI  
Nip. 197212182001121002



3ERI

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama lengkap : RIA ANGGELA  
Tempat tanggal lahir : Tanjung pauh mudik/ 06-Juni-1998  
Jenis kelamin : Perempuan  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : tanjung pauh mudik  
Nama orangtua :  
Ayah : Yuses Ibral  
Ibu : Yulmaneli  
Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan	Tempat	Tamat tahun
1.	TK Raudatul Athfal / Tanjung Pauh Mudik	Tanjung Pauh Mudik	2004
2.	SD Negeri 38/III Punai Merindu	Tanjung Pauh Mudik	2010
3.	SMPN 8 Kerinci	Tanjung Pauh Mudik	2013
4.	SMA n 4 Sungai Penuh	Sungai Penuh	2016
5.	IAIN KERINCI	Sungai Liuk	2016-sekarang

Tanjung pauh mudik, Oktober 2020

Penulis



**RIA ANGGELA**  
NIM: 1610204012

# K E R I N C I