

## VALIDITAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN UNTUK SISWA KELAS VIII SMP

Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Nevrita<sup>2</sup>, Erda Muhartati<sup>3</sup>

[yunisri151@gmail.com](mailto:yunisri151@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Maritim Raja Ali Haji

### Abstract

*This research aims to develop interactive monopoly game learning media of digestive system material which valid and practical be used learning activity for the eight grade students SMP. This research used R&D (Research and Development) with Plomp development model. Learning media development was done by 4 phases, they are: 1) the beginning of investigative phase, 2) the design phase, 3) the realization phase, and test phase, evaluation, and revision. The research data was analyzed by descriptive analysis technique. it means that monopoly game learning media of digestive system material categorized as valid and practical to be used in science learning activity for the eight grade students SMP.*

*Keywords: Learning Media, Monopoly, Human Digestive System*

### I. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan Pendidikan menuntut dukungan dari beberapa faktor, salah satunya adalah faktor ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkualitas dan bermutu. Untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas dan bermutu perlu dilakukan perbaikan, perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan.

Media pembelajaran yang digunakan merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran. Arsyad (2015: 2-3) mengatakan bahwa “media merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan”. Pembelajaran yang optimal dan berkualitas dapat terbentuk dari adanya proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan komunikatif. Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan berikut ini Sadiman (2011: 78) yaitu Permainan sangat menarik dan menyenangkan jika didalamnya ada unsur kompetisi, karena ada yang menang dan kalah.

Sukiman (2012: 44) mengatakan kegunaan dari “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”.

Media monopoli adalah permainan edukatif yang terdapat kotak pada tiap tepinya, kemudian di tengah terdapat kotak dana umum, kesempatan, dan bank soal. Permainan monopoli dilakukan menggunakan dadu, point permainan dan beberapa tantangan soal tanya jawab yang

tertuang dalam kartu bank soal. Tujuan permainan monopoli adalah untuk menguasai setiap petakan melalui pembelian petak dengan sistem yang disederhanakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi IPA kelas VIII dari seluruh mata pelajaran IPA dirasakan sulit karena tidak bisa diamati secara langsung. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar menyebabkan nilai siswa masih berada dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 73 yang ditentukan oleh sekolah. pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian disekolah tersebut yaitu dalam proses pembelajaran IPA pada materi Sistem Pencernaan hanya menggunakan media proyektor infocus untuk menyampaikan materi melalui PPT. Sementara itu, untuk latihan soal hanya menggunakan soal-soal yang diambil di bahan ajar seperti buku paket yang belum mampu menunjang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian Arif, Raharjo & Muji. Pada tahun 2012 Agustus yang berjudul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA”. Penelitian ini dijadikan rujukan karena menunjukkan hasil penelitian diperoleh validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%.

Penelitian yang dilakukan Azizah, Mohammad & Siti. Pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA”. Penelitian ini dijadikan rujukan karena menunjukkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 93%, validasi materi memperoleh persentase 94%.

Penelitian Khalida & Lia. 2019.”Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP. Penelitian ini dijadikan rujukan karena menunjukkan hasil penelitian validasi media 82,14%, validasi ahli materi 91,07%, dan validasi ahli Bahasa 89,58%.

Ida pada tahun 2013. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI. Hasil penelitian terdiri dari validasi isi dengan persentase 87,5%, validasi ahli desain dengan hasil persentase 88,5%.

Penelitian Rezatul pada tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validitas media memperoleh persentase 81%.

Penelitian Ika. Pada tahun 2017 yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas X SMA.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validitas media memperoleh persentase 80% dan validitas materi memperoleh persentase 94,42%.

Penelitian Rusida Restiani pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Software Aplikasi Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan software aplikasi edukasi monopoli sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validitas media memperoleh persentase 81,25% dengan persentase 88,6% oleh ahli media.

Penelitian Shofroul, Nur & Lina. Pada tahun 2021 yang berjudul “Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran Di SMP/MTS Kelas VII Pada Materi Tata Surya.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan monopoli IPA sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validitas media memperoleh persentase 95%.

Berdasarkan hasil validasi dari penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Siswa Kelas VIII SMP.”

## II. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan menguji kevalidan tersebut. Sesuai dengan namanya, *Research & Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) dan dalam pelaksanaan uji coba produk, sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Model penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti untuk penelitian ini yaitu penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan Plomp (1997). Adapun model pengembangan Plomp ini terdiri dari lima fase, yaitu 1) investigasi awal, 2) desain, 3) realisasi, 4) tes, evaluasi, dan revisi, 5) implementasi. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada fase ke-4. Dikarenakan fase ke-5 (implementasi) memerlukan proses dan waktu yang lama.

Metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2013: 297). Rochman (2012: 65) mengatakan bahwa model Plomp dipandang lebih luwes dan fleksibel dibanding model 4-D dikarenakan pada setiap langkahnya memuat kegiatan pengembangan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya. Plomp dan Nieveen (2010: 15) memberikan suatu model pengembangan yang terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap penelitian awal, tahap prototipe, dan tahap penilaian.

Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa di SMP Negeri 10 Tanjungpinang. Pada tahap validitas pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan dalam perangkat pembelajaran monopoli diuji cobakan di kelas VIII yang dilaksanakan secara langsung dan mematuhi protokol kesehatan. Teknik pengumpulan data perangkat pembelajaran monopoli diperoleh dari studi literatur atau penelitian pendahuluan.

Data yang telah didapat dari validasi ahli materi dan validasi ahli media akan disajikan dengan skala Likert yang selanjutnya dianalisis untuk mencari nilai kelayakan produk dengan menggunakan:

$$K = \frac{F}{N.I.R} \times 100 \%$$

Keterangan:

K = Presentasi Kelayakan

F = Jumlah seluruh jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah responden

Sumber: Riduwan (2011:15)

Selanjutnya rata-rata yang didapatkan dikonfirmasi dengan kriteria menggunakan langkah sebagai berikut:

- a. Rentang skor mulai 1-4
- b. Kriteria terbagi atas 4 tingkat, sangat valid, valid, kurang valid, tidak valid.
- c. Rentang skor terbagi menjadi empat kelas interval.

Adapun penetapan tingkat validitas ditentukan menurut kriteria berikut:

**Tabel 1.** Kriteria Penetapan Tingkat Validitas

No	Nilai	Kriteria
1	80-100%	Sangat valid
2	60-80%	Valid
3	40-60%	Cukup valid
4	20-40%	Kurang valid
5	0%-20%	Tidak valid

Sumber: Modifikasi Riduwan (2011:15)

### III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu media tertentu dan menguji kualitas media tersebut. Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan media pembelajaran berupa monopoli pada materi Sistem Pencernaan kelas VIII SMP yang dilihat dari aspek validitas produk yang dihasilkan.

#### a. Validitas Materi

Validasi materi dilakukan untuk mendapatkan materi yang valid. Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini yaitu dosen Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji dan guru IPA di SMP Negeri 10 Tanjungpinang dan guru IPA SMP Negeri 10 Tanjungpinang. Data validasi didapat dengan cara memberikan lembar validasi yang mencakup aspek materi yang terdiri dari aspek Substansi, Konstruksi, Bahasa. Ahli materi melihat media yang dikembangkan dan memberikan masukan berupakomentar dan saran kepada pengembang yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Setelah ahli materi melihat media yang dikembangkan ahli materi memberikan penilaian dengan mengisi lembar validasi. Berikut hasil penilaian keseluruhan oleh ahli materi.

**Tabel 2.** Data Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Substansi	89%	89%	Sangat Valid
2.	Konstruksi	81%	81%	Sangat Valid
3.	Bahasa	93%	93%	Sangat Valid
Analisis Keseluruhan			88%	Sangat Valid

Berdasarkan proses validasi materi yang dilakukan diperoleh data dengan rata-rata persentase 88% dan materi dikatakan sangat valid. Kriteria penilaian ahli materi terdiri dari 3 aspek. Materi yang dikembangkan dalam media memiliki kriteria sangat valid karena materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penetapan tingkat validitas penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan yang diukur menggunakan lembar instrumen penilaian materi sehingga dikategorikan “sangat valid” sebagai media monopoli pada sistem pencernaan. Dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran monopoli untuk materi sistem pencernaan kelas VIII dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dengan revisi sesuai

saran. Selain itu hasil validasi materi berada pada kriteria sangat valid sehingga materi di dalam media Monopoli dapat dinyatakan layak untuk masuk ke tahap uji coba.

### b. Validitas Media

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media yaitu dosen dari program studi pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji dan guru IPA SMP Negeri 10 Tanjungpinang. Penilaian dari ahli media ini dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum dilakukan uji coba pada siswa sebagai subjek penelitian. Data validasi didapat dengan cara memberikan lembar validasi yang memuat beberapa aspek media. Ahli media melihat produk yang dikembangkan, kemudian ahli media memberikan masukan berupa komentar dan saran kepada pengembang yang digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Setelah media selesai direvisi dilanjutkan melihat kembali produk yang dikembangkan, selanjutnya ahli media memberikan penilaian dengan mengisi lembar validasi yang disediakan. Berikut hasil penilaian oleh ahli media.

**Tabel 3.** Data Hasil Validasi Media

Aspek	Total Jawaban	N.I.R	Persentase	Kategori
Ahli Media	34	40	80%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>			<b>80%</b>	<b>Sangat Valid</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>80%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media didapat total rata-rata untuk keseluruhan aspek yaitu 80% sesuai dengan kriteria penetapan tingkat validitas penggunaan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan yang diukur menggunakan lembar instrumen penilaian media sehingga dikategorikan “sangat valid” sebagai media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan.

Dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran monopoli untuk materi Sistem Pencernaan kelas VIII dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dengan revisi sesuai saran. Hasil pengolahan nilai total instrument validasi media oleh dosen dan guru Media pembelajaran monopoli untuk materi Sistem Pencernaan kelas VIII berada pada kriteria sangat valid sehingga media monopoli untuk materi Sistem Pencernaan kelas VIII dapat dinyatakan layak untuk masuk ke tahap uji coba. Sebelum media memperoleh nilai akhir, media akan di revisi terlebih dahulu oleh dosen validator. Perbaikan demi perbaikan terus di lakukan demi meningkatkan kualitas media pembelajaran monopoli.

## IV. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan maka dapat ditarik simpulan bahwa validitas pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan kelas VIII. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi sistem Pecernaan sehingga mengembangkan validitas pengebangan model pengembangan Plomp (1997). Adapun model pengembangan Plomp ini terdiri dari lima fase, yaitu 1) investigasi awal, 2) desain, 3) realisasi, 4) tes, evaluasi, dan revisi, 5) implementasi. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada fase ke-4. Dikarenakan fase ke-5 (implementasi) memerlukan proses dan waktu yang lama. Sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## V. Daftar Pustaka

- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arif S., Raharjo., dan Muji S.P. 2012. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA." *Jurnal*. 1(1), 1-6.
- Azizah D.A., Mohammad L., dan Siti I. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal*. 2(16).
- Ida R. 2013. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III Di MI." Skripsi. UIN Malang.
- Ika P.S. 2017. "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas X SMA." Skripsi. Universitas Jambi.
- Khalida U., dan Lia R. 2019. "Pengembangan Pembelajaran Media Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP." *Jurnal*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Nieveen N. 2010. *Prototyping to Reach Product Quality*. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan Van Den Akker, J. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer.
- Plomp. 1997. *Educational Design: Introduction From Tieerd Plomp, Educational and Training System Design: Introduction Desaign of Educational and Training*. Netherland Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan*. *Jurnal Kreano*. 3(1), 65.
- Rezatul F. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Siswa SMP." Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sadiman., dan Arief S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatanya*. Depok: Rajawali Pers.
- Shofroul L., Nur K., dan Lina A. 2021. "Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran Di SMP/MTS Kelas VII Pada Materi Tata Surya." *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 6(1), 779-786.
- Sugiyono. 2011. *Metode Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

## **VI. Ucapan Terimakasih**

Ucapan terimakasih kepada Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si selaku pembimbing I sekaligus validator ahli materi, Assist. Prof. Erda Muhartati, S.Si., M.Si selaku pembimbing II. Terima kasih juga kepada Assist. Prof. Nurul Asikin, S.Pd., M.Pd. selaku validator media dan Bapak Sulaiman S.Pd selaku validator II materi dan media, dan terima kasih juga kepada Kepala SMP Negeri 10 Tanjungpinang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan siswa-siswa VIII yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.