



Pengembangan Media Monopoli Pada Tema Makananku Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII di SMP Cilegon



Putri Amelia^{*}, Dwi Indah Suryani, Septi Kurniasih
Program Studi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
^{*}Email: putriameliaa0805@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.3.386-392>

ABSTRACT

Learning activities in schools lack in using learning media, students still like to play during learning, and teachers still use conventional methods in explaining material, which can lead to a lack of understanding of concepts in students. Based on these problems, researchers developed creative and interesting media, as well as game-based media in the form of monopoly media. Monopoly media is a game-based educational media to help students grow their understanding of concepts which are structured based on indicators of concept understanding. The aim of this research is to determine the design and describe the level of efficiency of monopoly media on the theme of my food being developed. The research method used is Research and Development (R&D) according to Thiagarajan (1974) which is limited to three stages, namely (1) Define, (2) Design, and (3) Develop. The results of the research are the design of the monopoly board media in the form of questions and information contained on the board and cards containing questions and information about my food which are arranged according to indicators of concept understanding. The monopoly media validation results from the validator were obtained at 92.11% in the "Very Valid" category. Meanwhile, the level of efficiency of monopoly media on the theme of my food for class VIII at SMP Cilegon obtained a result of 86.49% in the "Very Good" category so that media on monopoly can help students in growing their understanding of concepts in learning the theme of my food. The media can help students grow their understanding of concepts on the theme of my food.

Keywords: Monopoly Media, My Food, Concept Understanding.

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran di sekolah guru masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran, siswa masih suka bermain selama pembelajaran berlangsung, dan guru masih menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan materi. Sehingga dapat menimbulkan kurangnya pemahaman konsep pada siswa. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media yang kreatif dan menarik, serta berbasis permainan berupa media monopoli. Media monopoli merupakan media edukatif berbasis permainan untuk membantu siswa dalam menumbuhkan pemahaman konsep yang di dalamnya disusun dengan berdasarkan indikator pemahaman konsep. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui desain dan mendeskripsikan tingkat efisiensi media monopoli pada tema makananku yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) menurut (Thiagarajan, 1974) yang dibatasi menjadi tiga tahap yaitu (1) *Define*, (2) *Design*, dan (3) *Develop*. Hasil penelitian yaitu desain pada media papan monopoli berupa pertanyaan dan informasi yang terdapat pada *board* dan kartu berisi pertanyaan dan informasi tentang makananku yang disusun sesuai dengan indikator pemahaman konsep. Hasil validasi media monopoli dari validator diperoleh sebesar 92,11% dengan kategori "Sangat Valid". Sedangkan, tingkat efisiensi media monopoli pada tema makananku untuk kelas VIII di SMP Cilegon memperoleh hasil 86,49% dengan kategori "Sangat Baik" sehingga media monopoli dapat membantu siswa dalam menumbuhkan pemahaman konsep pada pembelajaran tema makananku. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan pemahaman konsep pada tema makananku.

Kata kunci: Media Monopoli, Makananku, Pemahaman Konsep.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA saat ini menggunakan Kurikulum 2013 yang dimana pada kurikulum ini menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran agar tidak hanya mendapatkan informasi dari guru saja. Akan tetapi, tidak semua sekolah seperti apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil informasi yang telah dilakukan dengan guru IPA kelas VIII di SMP Kota Cilegon masih terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran mengenai konsep-konsep IPA khususnya pada tema makananku karena guru masih minim dalam menggunakan media pembelajaran, masih menggunakan metode konvensional, dan terbatasnya sarana prasarana. Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang melibatkan siswa, maka siswa akan merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk belajar. Pada mata pelajaran Biologi konsep yang bersifat abstrak harus bisa mengarahkan pengetahuan faktual menjadi pengetahuan konseptual. Upaya yang dapat dilakukan dalam menyalurkan informasi pengetahuan konseptual menjadi pengetahuan faktual dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu salah satunya yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013). Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan solusi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar.

Dengan adanya permasalahan tersebut, guru dapat menciptakan media yang berbasis permainan. Salah satu media yang kreatif dan inovatif yang dapat dikembangkan yaitu media edukatif monopoli.

Media monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup, lebih aktif dalam pembelajaran, dan santai (Suciati, 2015). Media monopoli bermanfaat untuk menanamkan konsep dan menemukan fakta melalui metode yang menyenangkan sehingga mengoptimalkan kompetensi individu dan kelompok (Aslam, 2021).

Media monopoli dapat dimainkan secara berkelompok dalam kegiatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). TGT merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang proses pembelajarannya dibuat secara berkelompok yang dapat membuat siswa aktif karena menggunakan sistem turnamen akademik. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi dari materi pelajaran (Rosiana, 2013). Model pembelajaran ini di dalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

Menurut (Kuswana, 2012) indikator pemahaman yang dikehendaki berdasarkan proses kognitif yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan.

Dipilihnya tema makananku karena tema ini gabungan dari beberapa KD yaitu keterpaduan konsep sistem pencernaan, zat aditif dan zat adiktif, sistem peredaran darah sehingga dapat mengetahui dampak penggunaan zat aditif pada makanan. Tema ini memberikan pengalaman secara langsung karena selalu dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa.

Penelitian pengembangan media ini didukung dengan penelitian (Ulfa, 2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan di SMP" menyatakan bahwa *Monopoly Games Smart* (MGS) dapat membangkitkan minat belajar dan keaktifan siswa untuk belajar yang memungkinkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang materi sistem pencernaan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Syofian, 2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Games Smart* Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP" menunjukkan hasil bahwa media monopoli dapat digunakan sebagai sarana belajar untuk menambah wawasan, pengalaman, siswa menjadi lebih aktif yang menyebabkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Urgensi penelitian ini yaitu media yang dibuat tidak harus mahal, yang terpenting pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan melalui permainan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan aktif dalam

pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui desain dan mendeskripsikan tingkat efisiensi media monopoli pada tema makananku untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa kelas VIII di SMP Cilegon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tahapan pengembangan media monopoli berpacu pada model pengembangan 4D menurut Thiagarajan (1974) memiliki 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Namun, pada peneliti dalam pengembangan media hanya meliputi 3 tahap, yaitu *define, design, dan develop*. Penilaian dilakukan oleh tujuh ahli, yaitu dua ahli materi, dua ahli media, dan tiga ahli praktisi. Analisis data hasil validasi dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif.

Tabel 1. Skor Penilaian Likert

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SKB)	1

Sumber : Sudijono, 2012

Skor yang didapatkan dari hasil penilaian oleh para validator dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari

R : Skor yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Setelah memperoleh data presentase validitas, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi penilaian validator untuk mengetahui tingkat validitas media monopoli.

Tabel 2. Kriteria Presentase Uji Validitas

Presentase	Interpretasi
81,25% ≤ NP ≤ 100%	Sangat Valid
62,5% ≤ NP ≤ 81,25%	Valid
43,75 ≤ NP ≤ 62,5%	Cukup Valid
25% ≤ NP ≤ 43,75%	Tidak Valid

Sumber : Sudijono, 2012

Setelah melakukan penilaian, peneliti melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari tim ahli. Kemudian, melakukan uji coba terbatas yang dilakukan di tiga sekolah yang dipilih oleh peneliti di Kota Cilegon. Peneliti memilih teknik *simple random sampling* untuk uji keterbacaan yang diperoleh dari hasil angket respon siswa.

Tabel 3. Kategori Keterbacaan Siswa

Kategori	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang Setuju (KS)	2	3
Tidak Setuju (TS)	1	4

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Adapun pedoman perhitungan data uji keterbacaan siswa sebagai berikut :

$$PK = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor kriteria}} \times 100\%$$

Sumber : (Sarip, 2022)

Keterangan :

PK = Persentase keterbacaan (%)

Skor kriteria = Total skor maksimal

Adapun kriteria presentase keterbacaan media dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Presentase Keterbacaan Media

Presentase	Kriteria
80,1% - 100%	Sangat Baik
60,1% - 80%	Baik
40,1% - 60%	Sedang
20,1% - 40%	Tidak Baik
0,0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Sumber : (Elina S. Millah, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *educational game* Monopoli untuk membantu siswa dalam menumbuhkan pemahaman konsep pada tema makananku. Penelitian ini menggunakan model Thiagarajan et., al (1974), yaitu 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Namun, model dibatasi menjadi 3 tahap yaitu *define, design, dan develop* karena keterbatasan waktu dan yang lainnya. Adapun tahapan proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan :

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini peneliti menemukan informasi di beberapa sekolah yang berada di



Gambar 5. Tampak Depan dan Belakang Kartu Informasi



Gambar 6. Kartu Petunjuk Permainan

b. Validasi Media

Validasi media monopoli dilakukan oleh tujuh ahli diantaranya dua ahli materi, dua ahli media, dan tiga ahli praktisi yaitu tiga orang guru IPA di SMP Kota Cilegon. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media edukatif monopoli. Hasil validasi diperoleh dengan menggunakan angket. Berikut hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi Para Ahli Terhadap Produk Monopoli

No.	Validasi	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	89,28%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	90,1%	Sangat Valid
3.	Ahli Praktisi	96,96%	Sangat Valid
	Rerata	92,11%	Sangat Valid

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89,28% dengan kategori “Sangat Valid” dikarenakan materi makananku sudah baik yang sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Materi ini disusun berdasarkan

indikator pemahaman konsep yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan. Materi ini perpaduan dari beberapa KD yang menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain sehingga membentuk model keterpaduan *Connected*. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pinatih, 2021) menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam pembelajaran disajikan dengan konsep IPA dan sesuai dengan KI, KD, dan indikator pencapaian. Media yang baik merupakan media yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Media monopoli dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Sintaks model pembelajaran ini yaitu penyajian materi, membentuk kelompok, permainan/*game* yang dirancang sesuai materi, turnamen, dan penghargaan kelompok, Materi yang disajikan pada media berupa pertanyaan dan materi tentang makananku, Hal ini sejalan dengan penjelasan (Kristiana, 2017) bahwa Siswa merasa senang terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT dikarenakan adanya *game* dan turnamen yang tidak pernah dilakukan sebelumnya oleh siswa sehingga sangat membantu siswa memahami konsep IPA.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media memperoleh persentase 90,1% dengan kategori “Sangat Valid”. Pada aspek kegrafikan memperoleh hasil persentase 90,97% dengan kategori “Sangat Valid” dikarenakan peneliti mendesain media monopoli menggunakan aplikasi *Canva Premium* untuk mendesain board dan kartu yang berisi pertanyaan dan informasi tentang makananku. Pada board dan kartu diberi gambar yang nyata untuk memperjelas materi yang disampaikan. Selain itu, *font* dan tata letak kalimat mudah dibaca serta warna media yang menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan (Syafitri, 2021) bahwa desain papan monopoli dilihat dari tampilan media monopoli, kejelasan gambar serta *font* yang digunakan untuk kemenarikan produk. Penggunaan gambar dapat menampilkan konsep-konsep materi yang disampaikan dan gambar yang baik sebagai media pembelajaran

hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada kelayakan penyajian memperoleh hasil sebesar 93,75% dengan kategori “Sangat Valid” dikarenakan dalam penyajian materi yang sistematis dan produk dapat mudah diakses oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan (Tafonao, 2018) bahwa media yang baik merupakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi dengan baik.

Pada aspek bahasa memperoleh hasil sebesar 93,75% dengan kategori “Sangat Valid” dikarenakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan sesuai dengan KBBI dan PUEBI. Hal ini sejalan dengan pendapat (Cahyani, 2022) bahwa bahasa yang baik digunakan pada media yaitu penggunaan bahasa yang sesuai dengan kematangan emosional siswa, bahasa yang dialogis, dan mudah dimengerti siswa serta kalimat yang digunakan sederhana dan efektif.

Validasi Ahli Praktisi

Validasi ahli praktisi memperoleh persentase 96,96% dengan kategori “Sangat Valid” dikarenakan materi yang disusun secara sistematis, menarik, dan komunikatif untuk merangsang pemahaman siswa. Selain itu, media mudah diakses, dapat bertukar informasi dengan siswa yang lain, membantu pemahaman siswa, lebih aktif dalam pembelajaran, dan dapat menambah motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Cahyani, 2022) bahwa penyajian materi dalam media yang dikembangkan harus memberi pengarahan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran IPA.

Uji Keterbacaan Siswa

Uji keterbacaan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat efisiensi media monopoli yang diperoleh dari angket respon siswa. Berikut hasil uji keterbacaan siswa sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Keterbacaan Siswa

No.	Aspek	Persentase	Interpretasi
1.	Kegrafikan	89%	Sangat Baik
2.	Bahasa	84,99%	Sangat Baik
3.	Pembelajaran	85,82%	Sangat Baik

Aspek kegrafikan memperoleh hasil 89% dengan kategori “Sangat Baik” dikarenakan warna papan monopoli menarik perhatian siswa, tulisan jelas, materi yang disertai gambar untuk membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ulfah, 2017) menyatakan bahwa keharmonisan komposisi warna dapat menciptakan media yang menarik.

Aspek kebahasaan memperoleh hasil 84,99% dengan kategori “Sangat Baik” dikarenakan bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami. Hal ini senada dengan penelitian (Ulfah, 2017) menyatakan bahwa bahasa yang digunakan pada media harus mudah dipahami dan interaktif agar tidak terkesan formal sehingga situasi pembelajaran terbangun tidak terasa kaku.

Aspek pembelajaran memperoleh hasil 85,82% dengan kategori “Sangat Baik” dikarenakan media monopoli membuat siswa menjadi senang sebab selama belajar sambil bermain, menumbuhkan semangat belajar siswa, mudah mengingat konsep yang dipelajari, lebih aktif dalam pembelajaran, dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ulfaeni, 2017) menyatakan bahwa pada dasarnya anak SMP memiliki karakteristik yang masih suka bermain sambil belajar. Media monopoli ini dilakukan secara berpusat pada siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, media monopoli memiliki kelebihan yaitu media pembelajaran yang menarik, efektif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, adanya partisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung sehingga dapat membantu menumbuhkan pemahaman konsep siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media monopoli dapat disimpulkan bahwa media monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran pada tema makananku karena media ini berisi materi yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep sehingga siswa menjadi aktif berdiskusi, bertukar pikiran, dan dapat belajar langsung serta mengalami proses pembelajaran sendiri sehingga konsep-konsep dapat lebih

mudah dipahami untuk menumbuhkan pemahaman konsep siswa pada tema makananku.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aslam, M. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Journal of Primary Education*, 35-43.
- Cahyani, e. a. (2022). Pengembangan Media Edukatif Monopoly pada Pembelajaran IPA di Kelas VII SMP Tema Pelestarian Lingkungan. *PENDIPA Journal of Science Education*, Vol.6(2), 315-321.
- Elina S. Millah, L. S. (2012). Pengembangan Buku Ajar Materi Bioteknologi di Kelas XII SMA IPIEMS Surabaya Berorientasi Sains, Teknologi, Lingkungan dan Masyarakat (SETS). *Jurnal Bio Edu*, Vol 1 No. 1.
- Kristiana, I. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Ekskresi. *Jurnal Ilmiah Biologi*, Vol. 6(2), 78-92.
- Kuswana, W. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya .
- Pinatih, S. A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol 5(1), 115 - 121.
- Rosiana, W. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dengan Media Modul Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Koloid di SMAN 1 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol.2 No. 4 pp.1-5.
- Sarip, M. S. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol.1 No. 1 pp 43-59.
- Suciati, S. (2015). Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 175-188.
- Sudijono. (2012). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta .
- Syafitri, W. d. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, Vol 9. No. 9. 3335 - 3344.
- Syofian, A. d. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Journal for Teachers and Learning*, Vol. 1, No. 2, Januari 2021, pp. 39-47.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 103-114.
- Thiagarajan, e. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: University Bloomington.
- Ulfa, K. d. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Bioilmi*, Vol.5 No.1 : 10-22.
- Ulfaeni, S. H. (2017). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol.4 No.2 pp 136 - 144.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, Vol 4(1) hal 1-18.