

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan di dunia telah berubah dalam beberapa tahun terakhir karena dampak dari pandemi COVID-19. Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak dari pandemi ini. Pembelajaran daring yang diberlakukan selama pandemi, kembali menjadi pembelajaran tatap muka sesuai dengan arahan yang terdapat dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 2 Tahun 2022, pada 2 Februari 2022.

Penerapan kebijakan peraturan diberlakukannya kembali pembelajaran tatap muka ini tidak dibekali dengan persiapan yang cukup. Salah satu hal yang luput dari perhatian pemerintah adalah kesiapan peserta didik. Dimana peserta didik harus melewati masa transisi dari pembelajaran *online* ke pembelajaran tatap muka kembali. Peserta didik harus menyesuaikan diri kembali dengan lingkungan sekolah setelah belajar dari rumah selama kurang lebih 2 tahun lamanya. Pada situasi ini justru mendorong terjadinya penurunan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Sebab, mereka sudah terbiasa dengan pembelajaran *online* yang fleksibel, lalu dipaksa kembali melalukan sekolah tatap muka dengan jadwal yang teratur.

Pendidikan pasca pandemi ini membawa tantangan baru, dimana pada masa ini terjadi banyak transformasi pembelajaran yang mengakibatkan *learning loss* pada peserta didik. Istilah *learning loss* atau kehilangan pembelajaran ini dikemukakan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Makarim, salah satu penyebab fenomena tersebut terjadi adalah pembelajaran daring menggantikan pembelajaran tatap muka di masa pandemi COVID-19 (Muzdalifa, 2022). *Learning loss* adalah situasi dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan baik umum atau khusus atau kemunduran secara akademis, yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau ketidak berlangsungannya proses pendidikan.

Ketika siswa mulai kembali ke pengajaran tatap muka setelah pandemi, mereka mengalami *learning loss*. Disebutkan dalam jurnal *Learning Loss* sebagai Dampak Pembelajaran Daring Saat Kembali Tatap Muka Pasca Pandemi COVID 19, yang dikemukakan oleh Muzdalifa (2022) bahwa pada masa pasca pandemi ini, anak-anak atau siswa mengalami penurunan kemampuan belajarnya, kesenjangan pengetahuan yang semakin jelas, gangguan perkembangan emosi, dan masalah kesehatan psikologis. Pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung, siswa juga tampak kehilangan minat belajarnya, yang dibuktikan dengan kurangnya kedisiplinan, seperti sering bolos atau tidak menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan baru diperlukan untuk menghidupkan kembali semangat belajar siswa (Muzdalifa, 2022).

Menurut Zaitun, dkk (2021) dalam jurnal *The Impact of Online Learning on the Learning Motivation of Junior High School Students* menyatakan bahwa pembelajaran *online* di Indonesia memiliki kelebihan, yaitu sebagai media untuk mendorong belajar mandiri, sebagai upaya modernisasi konsep pendidikan di era teknologi digital, dan memungkinkan terjadinya interaksi yang tidak terbatas ruang dan waktu. Namun, Pengaruh pembelajaran *online* terhadap motivasi belajar siswa cenderung negatif karena ketidaksiapan berbagai pihak, antara lain guru, orang tua, siswa, dan sekolah. Siswa SMP sebagai remaja awal yang membutuhkan bimbingan, arahan, dan motivasi langsung merasa kesulitan karena berkurangnya interaksi secara langsung dengan guru. Implementasi yang monoton dari pembelajaran *online*, kurangnya arahan dan pengawasan, tekanan bagi siswa untuk belajar dari rumah, dan rendahnya inovasi guru menjadi penyebab utama menurunnya motivasi belajar *online*. Pembelajaran daring sebenarnya memiliki keunggulan, namun keadaan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda, beberapa hasil penelitian di atas menyatakan bahwa pembelajaran daring menimbulkan berbagai permasalahan.

Salah satu materi pembelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah materi IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam. IPA adalah sebuah

pengetahuan yang bersifat rasional dan objektif tentang semesta alam. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, yang ada pada setiap tingkat pendidikan. Pada tingkat pendidikan menengah pertama, Pembelajaran IPA masih bersifat umum dan sederhana. Tujuan pembelajaran IPA itu sendiri yaitu untuk mengarahkan peserta didik untuk dapat memahami serta menganalisis alam sekitar. Dalam proses pembelajaran IPA, tidak banyak sekolah maupun guru yang mempunyai fasilitas yang mumpuni dalam menjelaskan konsep IPA, sehingga banyak peserta didik yang mengeluh kesulitan dalam memahami materi IPA dan juga merasa bosan atau kurang berminat ketika proses pembelajaran berlangsung sebab pembelajaran yang dilakukan monoton atau kurang inovatif dalam menggunakan model ataupun media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di salah satu MTs di Kota Bandung, dengan salah satu guru Pamong Mata Pelajaran IPA, serta beberapa peserta didik di sekolah tersebut, didapatkan hasil bahwa pada masa transisi dari pembelajaran *online* atau daring ini menjadi pembelajaran tatap muka atau luring memiliki beberapa kendala, terutama dalam menumbuhkan kembali minat dan motivasi belajar peserta didik. Ketika motivasi belajar peserta didik menurun, dampaknya tidak hanya pada prestasi akademik tetapi juga pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selama masa transisi, banyak guru melaporkan bahwa peserta didik cenderung pasif dan sulit untuk diajak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan kembali semangat belajar siswa. Selain itu, diperlukan strategi yang tidak hanya mengatasi kendala pada masa transisi, tetapi juga menjadi inovasi berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian sebagai suatu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA ditingkat SMP yaitu Monopoli Sains.

Media pembelajaran berbasis permainan yang di modifikasi ini dipilih karena penggunaannya tidaklah asing bagi peserta didik sehingga diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi-materi pembelajaran yang dimuat didalamnya. Selain itu, pada penelitian media pembelajaran ini, akan dilakukan sebuah inovasi dimana media yang dibuat ini akan melibatkan aktivitas fisik dari peserta didik dengan harapan pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan, sebab selama pembelajaran daring, pembelajaran yang melibatkan kemampuan motorik siswa sangat jarang dilakukan.

Media Pembelajaran Monopoli Sains ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sebuah solusi baik bagi peserta didik maupun guru yang ada di sekolah, terlebih lagi dengan terbatasnya sarana dan prasarana disekolah seperti terbatasnya jumlah proyektor di sekolah, tidak adanya laboratorium IPA, dan tidak diperkenalkannya peserta didik membawa perangkat elektronik (HP) ke sekolah, oleh karena itu media permainan modifikasi ini dapat dijadikan sebagai pilihan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran berbasis permainan ini dipilih sebab dapat memikat atau menarik perhatian dari peserta didik serta melibatkan peserta didik secara langsung untuk mencapai tujuan tertentu.

Salah satu materi IPA di tingkat SMP yang perlu dipelajari dan dipahami dengan baik adalah materi Pencemaran Lingkungan. Saat ini, telah banyak terjadi bencana alam akibat dari pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh manusia. Kurangnya kesadaran dan kepekaan manusia terhadap lingkungan menyebabkan lingkungan disekitar menjadi tercemar dan bahkan menyebabkan bencana alam. Oleh karena itu, tujuan dari pembelajaran materi pencemaran lingkungan ini diharapkan peserta didik sebagai generasi muda mempunyai kepedulian terhadap lingkungan sekitar, terlebih lagi diharapkan mempunyai solusi untuk masalah-masalah terkait pencemaran lingkungan.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Wahyuningtias dan Sulasmono (2020) menyatakan bahwa faktor guru, faktor siswa, faktor lingkungan belajar, serta faktor sarana dan prasarana

semuanya berdampak pada proses pembelajaran. Ketika model dan media yang tepat digunakan, proses pembelajaran akan mudah mencapai tujuannya. Diperkirakan bahwa siswa lebih mampu memahami konten yang mereka pelajari dengan menggunakan media pembelajaran. Adapun tujuan digunakannya media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi dan menginspirasi mereka, serta mengaktifkan respon belajar siswa.

Melihat bahaya akibat *learning loss* yang dialami siswa pasca pandemi ini, maka peneliti ingin melakukan sebuah inovasi melalui media pembelajaran yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kembali minat dan motivasi belajar peserta didik. Urgensi dari menggunakan media dalam proses pembelajaran sebab media dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa nyaman dan senang untuk belajar. Hal ini akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sains Pada Materi Pencemaran Lingkungan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan?
3. Bagaimana praktikalitas dalam penggunaan media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui tahap-tahap pengembangan media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan.
2. Menguji validitas media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan
3. Menguji praktikalitas dalam penggunaan media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan
4. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli Sains pada materi pencemaran lingkungan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

Bagi bidang keilmuan, diharapkan hasil penelitian ini mampu memperluas wacana keilmuan serta pengetahuan bagi para pembacanya, khususnya dalam media pembelajaran. Selain itu juga diharapkan media ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti sebagai calon guru yaitu mendapatkan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran dengan memaksimalkan potensi yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Bagi pendidik

Bagi para pendidik, diharapkan media Monopoli Sains ini dapat menjadi salah satu alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

- c. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik, diharapkan media Monopoli Sains ini mampu untuk meningkatkan pemahaman materi pencemaran

lingkungan serta mampu meningkatkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran IPA

E. Kerangka Berpikir

Belajar menurut Hilgard dan Bower dikutip dari Nurhayani (2022) adalah perubahan sikap seseorang terhadap situasi tertentu yang diakibatkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu. Adapun pengertian belajar menurut Mahfud Shalahuddin, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus lagi prosedur pelatihan dalam buku Pengantar Psikologi Pendidikan. Perubahan itu sendiri adalah proses bertahap yang dimulai dengan sesuatu yang tidak diketahui dan berkembang melalui penguasaan, kepemilikan, dan penggunaan sampai akhirnya dievaluasi oleh mereka yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Skinner menegaskan bahwa konsep belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian perilaku yang progresif. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses di mana setiap orang berusaha mengubah tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya sebagai suatu pelajaran (Djamaludin & Wardana, 2019).

Menurut Teori Belajar Konstruktivisme, proses belajar atau pembelajaran merupakan sebuah aktivitas dimana peserta didik mempelajari serta menyimpulkan ide dari pengetahuan yang ada. Dalam teori ini peserta didik merupakan peran utamanya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator untuk mendukung serta membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran juga perlu dikembangkan untuk mendapatkan serta menganalisis suatu informasi yang diberikan.

Salah satu tokoh teori belajar konstruktivisme adalah J.Piaget. Menurutnya dikutip dalam buku Nurhayani (2022), melalui proses asimilasi dan akomodasi, siswa memperoleh pengetahuan. Tindakan mengambil informasi baru disebut asimilasi. Akomodasi adalah informasi yang disediakan untuk tujuan menyusun struktur informasi lama dan baru, tempat, dan persyaratan lainnya (Djamaludin & Wardana, 2019).

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, menurut definisi di atas. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan, mengembangkan wataknya, serta mengembangkan sikap dan keyakinannya. Proses belajar dapat diterapkan kapan saja dan dimana saja karena terjadi sepanjang hidup seseorang.

Merencanakan atau merancang (*design*) sebagai sarana mendidik siswa merupakan intisari dari istilah pembelajaran. Akibatnya, siswa berinteraksi dengan semua sumber belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, termasuk media pembelajaran, selain guru sebagai sumber belajar (Cahyadi, 2019).

Penyaluran pesan, rangsangan pikiran, kehendak, dan emosi siswa, serta dorongan proses pembelajaran adalah semua fungsi media pembelajaran. Siswa akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran jika guru menggunakan bahan pembelajaran yang tepat untuk membantu mereka memahami apa yang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran memiliki dua tujuan yaitu untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi guna meningkatkan hasil belajar dan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa guna membangkitkan motivasi belajar (Rianingtias, 2019).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA, karena melalui media ini dapat membantu penjelasan menjadi lebih konkrit. Proses pembelajaran IPA pada saat ini sering mengalami permasalahan, terlebih saat pembelajaran *online*. Permasalahan tersebut diantara lain yaitu pada pelajaran IPA terlalu banyak hafalan sehingga peserta didik kewalahan untuk menghafalnya, terlebih lagi jika dia tidak mengerti konsepnya, akan semakin sulit untuk memahaminya. Selanjutnya, terbatasnya penggunaan media pembelajaran. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai untuk

menyediakan media pembelajaran IPA sehingga semakin sulit bagi peserta didik untuk memahami materi IPA.

Terdapat satu materi IPA yaitu pencemaran lingkungan yang sangat penting untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, namun masih sering terabaikan, yaitu materi pencemaran lingkungan. Tujuan dari pembelajaran materi ini yaitu diharapkan peserta didik mampu mengetahui proses serta dampak dari terjadinya pencemaran lingkungan. Selain itu, diharapkan juga peserta didik memiliki kesadaran dan kepekaan untuk menjaga lingkungan.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut adalah media pembelajaran Monopoli Sains. Monopoli sains merupakan monopoli yang di modifikasi khusus yang terdapat materi pembelajaran tertentu didalamnya. Dengan adanya media ini diharapkan mampu menjadi sebuah solusi nyata bagi guru dan peserta didik untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat siswa. Pemilihan Monopoli Sains sebagai media pembelajaran sebab penggunaan dari permainan monopoli ini tidaklah asing bagi peserta didik, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

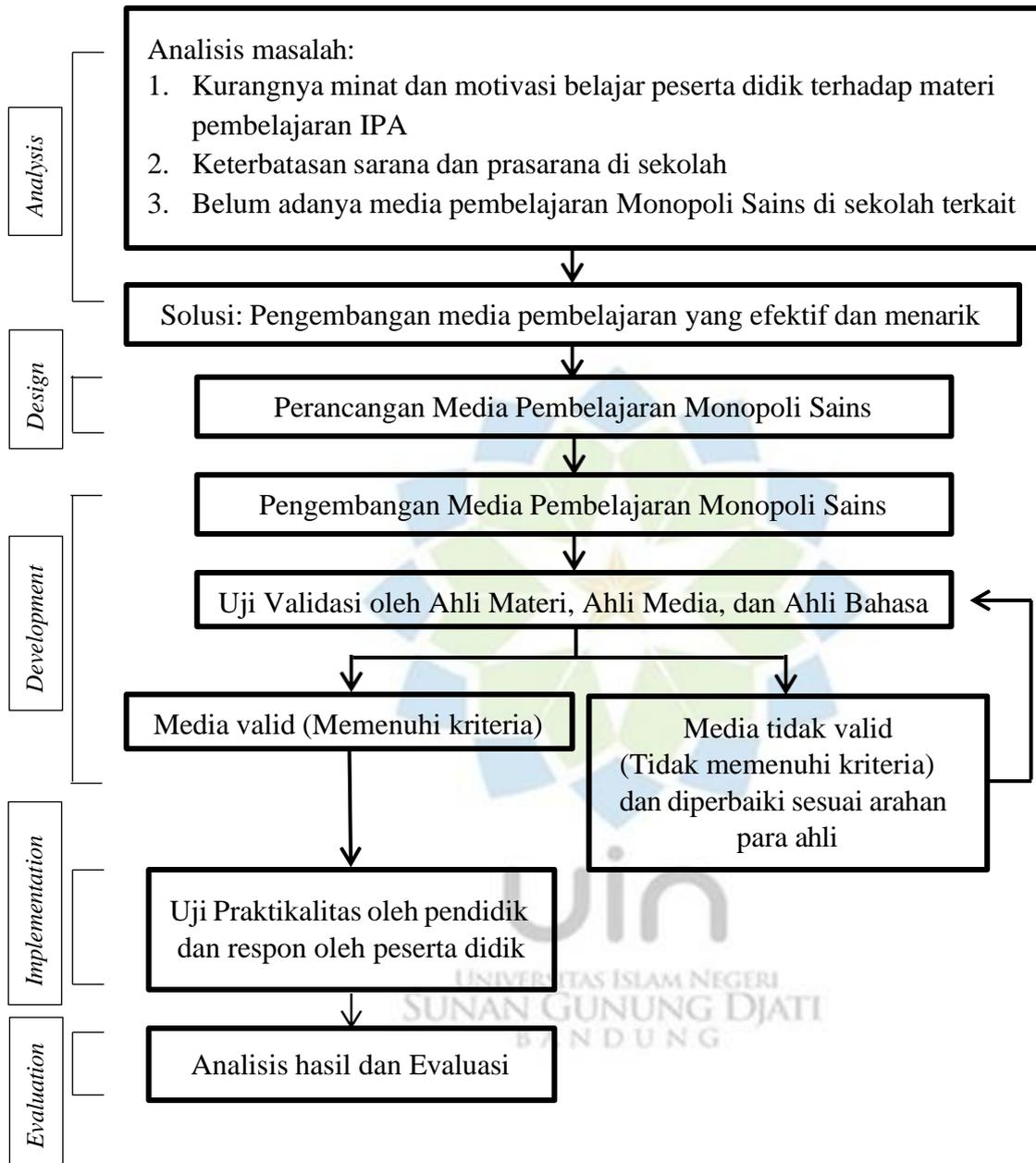
Media pembelajaran Monopoli merupakan media permainan yang di modifikasi khusus untuk kegiatan belajar yang menarik dan lingkungan belajar yang menyenangkan membantu siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi, khususnya selama masa transisi ini. Media pembelajaran monopoli mendorong siswa untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan teman-temannya. Interaksi ini tidak hanya memperkuat keterampilan sosial siswa tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Agar monopoli ilmu ini menjadi alat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, beberapa komponennya diubah sesuai dengan kebutuhan siswa. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, masing-masing media memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Monopoli ini terdapat dalam Tabel 1.1

Tabel 1.1 Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran monopoli

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Monopoli merupakan media pembelajaran yang menarik dan efektif	Media monopoli cenderung menyederhanakan konteks pembelajaran
2.	Membuat pembelajaran yang bersifat hafalan menjadi lebih menyenangkan	Memainkan monopoli membutuhkan tempat yang datar
3.	Media monopoli merupakan media visual yang dapat digunakan dimana saja	
4.	Permainan monopoli mudah untuk dimainkan	
5.	Permainan Monopoli dibuat dengan desain dan warna yang menarik sehingga tidak mudah bosan	
6.	Media monopoli mudah untuk disimpan dan tidak memerlukan tempat luas untuk menyimpannya	
7.	Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa dengan menggunakan media monopoli	

Berdasarkan pemikiran di atas, maka media pembelajaran monopoli sains dapat dikembangkan dan berpotensi untuk digunakan dalam pembelajaran materi pencemaran lingkungan. Adapun bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagan kerangka berpikir disajikan dalam gambar 1.1 berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Irwan, D. (2017). Pengembangan media permainan (game) monopoli pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP). *Skripsi*: UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Hasil penelitiannya yaitu media permainan (game) Monopoli mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek tampilan, aspek isi tampilan sebesar 87%, aspek isi dan tujuan pembelajaran sebesar 91%, serta manfaat dari media Monopoli ini sebesar 98,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan (games) Monopoli dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Fisika pada materi besaran dan satuan

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Aulia (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Monopoli Kimia Mengenai Alat-alat Laboratorium. *Skripsi*: UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil uji validasi terhadap desain pembelajaran model *teams games tournament* (TGT) menggunakan media monopoli kimia mengenai alat-alat laboratorium sudah memenuhi syarat (valid), dengan nilai rata-rata rhitung untuk rencana pelaksanaan pembelajaran sebesar 0,77 dan perangkat tes sebesar 0,75 sehingga perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan selama proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjamilah, I.P. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Sistem Pernapasan Melalui Penerapan *Team Game Tournament* (TGT) Berbantu Monopoli. *Jurnal BIOEDUIN* 10(2), 41-49.

Hasil penelitian diatas yaitu penggunaan model pembelajaran TGT berbantu monopoli dalam pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem

pernapasan manusia dengan diperoleh nilai N-gain 0,61 termasuk kategori sedang.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jafar, Andi Ferawati (2017). Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoly Games Smart* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fisika kelas VIII SMPN 2 Baraka. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 5(1), 19-24

Hasil dari penelitian diatas yaitu produk media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Istiningsih. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Monopoli di era New Normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920

Adapun hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 81%, validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 86%, dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 85%.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Ariya, Mohammad. (2021). Media Monopoli Sains (MONOIN) untuk Pembelajaran IPA pada Materi Semester 1 Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 268-275.

Hasil penelitiannya yaitu media pembelajaran MONOIN pada pembelajaran IPA yang memenuhi kriteria kelayakan sehingga media pembelajaran yang di hasilkan dapat membantu siswa belajar memahami materi muatan IPA dan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Samiya, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Konsep Sistem Imun Berbasis HOTS. *Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*

Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa media monopoli sistem imun yang di kembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan memperoleh nilai 85% dengan kriteria “Sangat Baik” dari aspek penggunaan media, komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Adapun penilaian guru terhadap media Monopoli ini memperoleh nilai sebesar 89,67% dengan kriteria “Sangat Baik”.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan, 5(1), 10-22.*

Didapatkan hasil bahwa media pembelajaran monopoli berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa kelas VIII dengan materi sistem pencernaan. Media pembelajaran ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menyenangkan. Selain itu pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

9. Penelitian yang dilakukan Andriyani, F. (2020). Kelayakan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan. *Risenologi, 5(1), 20-25*

Didapatkan hasil bahwa media pembelajaran monopoli ini tergolong sangat layak. Kesimpulan tersebut diambil dari ke-3 indikator kelayakan, yaitu tampilan, efisiensi, dan interaksi nilainya berturut - turut berturut-turut adalah 90%, 91%, 89,8%. sedangkan untuk nilai rata rata dari indikator tersebut adalah 90,27% itu berarti kelayakan media pembelajaran monopoli ini tergolong sangat layak.

10. Penelitian yang dilakukan Miranti, R.S (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa Permainan Monopoli pada Materi

Organisasi Kehidupan untuk Siswa Kelas VII SMP. *Biology and Education Journal*, 25-37.

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

