

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Mengguakan Permainan *Monopoly* Pada Materi Invertebrata Kelas X SMA Oleh: Muhammad Rivian, 2008-05004.

Perkembangan media pembelajaran yang semakin pesat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Ketertarikan siswa terhadap permainan atau *game* dijadikan latar belakang pembuatan media pembelajaran dalam bentuk permainan *monopoly*. Dengan pengembangan media pembelajaran permainan *monopoly* ini siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi dengan cara belajar sambil bermain. Berdasarkan hal tersebut maka telah dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan pengembangan permainan *monopoly* pada materi invertebrata yang valid dan praktis.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan *four-D models* yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun, pada penelitian ini tidak dilakukan tahap *disseminate*. Tahap *define* terdiri atas analisis kurikulum, siswa dan media. Pada tahap *design* dilakukan perancangan media permainan *monopoly*. Pada tahap *develop* dilakukan uji validasi oleh 5 orang validator, revisi media permainan *monopoly* dan uji praktikalitas media permainan *monopoly* terhadap 20 orang siswa kelas X dan 2 orang guru SMAN 3 Payakumbuh. Untuk pengumpulan data digunakan angket uji validitas dan praktikalitas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah dihasilkan permainan *monopoly* pada materi invertebrata untuk SMA kelas X yang valid dan praktis. Hasil validitas yang diperoleh adalah 94.00% dengan kategori sangat praktis, sedangkan nilai praktikalitas permainan *monopoly* oleh siswa dan guru adalah 88.75% dan 87.5 % dengan kategori praktis. Jadi media permainan *monopoly* dapat digunakan dalam waktu pembelajaran dan belajar kelompok dirumah atau belajar sambil bermain untuk pengayaan siswa.