

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK
PERMAINAN MONOPOLI TUMBUHAN (MONTUM)
TENTANG STRUKTUR DAN FUNGSI TUMBUHAN
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**DINA OKTAVIATNA
NIM. 1305706**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP.

Nama : Dina Oktaviatna

NIM/TM : 1305706/2013

Program Studi : Pendidikan Biologi

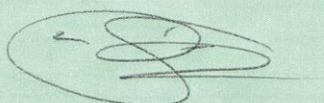
Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 13 Oktober 2017

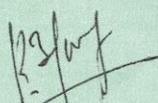
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. Lufri, MS.
NIP. 19610510 198703 1 020

Pembimbing II



Rahmadhani Fitri, M.Pd.
NIP. 19880516 201404 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

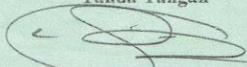
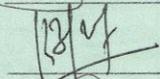
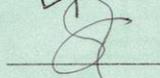
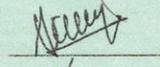
Nama : Dina Oktaviatna
NIM : 1305706

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang
dengan judul

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan
Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi
Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP

Padang, 08 November 2017

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Prof. Dr. Lufri, M.S.	1. 
2. Sekretaris : Rahmadhani Fitri, M.Pd.	2. 
3. Anggota : Drs. Armen, S.U.	3. 
4. Anggota : Dr. Vauzia, M.Si.	4. 
5. Anggota : Rahmawati D, M.Pd.	5. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Oktaviatna
NIM/TM : 1305706/2013
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP” adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 12 Januari 2018

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Biologi

F



Dr. Azwir Anhar, M.Si.
NIP. 19561231 198803 1 009

Saya yang menyatakan,



Dina Oktaviatna
NIM.1305706

ABSTRAK

Dina Oktaviatna. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP” *Skripsi*. Padang: Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan motivasi peserta didik terhadap materi struktur dan fungsi tumbuhan, karena banyaknya materi yang bersifat hafalan dan menggunakan bahasa latin serta media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh. Salah satu variasi media pembelajaran yang dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan adalah media pembelajaran berbentuk permainan monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk permainan monopoli tumbuhan (Montum) tentang struktur dan fungsi tumbuhan untuk peserta didik kelas VIII SMP yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan 3 tahap dari *4-D models*, yaitu *define*, *design* dan *develop*. Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *design* (perancangan) bertujuan untuk menyiapkan rancangan kerangka media Montum yang dikembangkan. Tahap *develop* (pengembangan) dilakukan validasi oleh 4 orang validator serta uji praktikalitas oleh 2 orang guru dan 27 orang peserta didik kelas IX SMPN 12 Padang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh rata-rata nilai validitas sebesar 3,37 dengan kriteria sangat valid oleh validator. Hasil uji praktikalitas oleh guru memiliki nilai rata-rata kepraktisan sebesar 3,35 dengan kriteria sangat praktis dan praktikalitas oleh peserta didik sebesar 3,59 dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media monopoli tumbuhan tentang struktur dan fungsi tumbuhan untuk peserta didik kelas VIII SMP yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan sangat praktis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP”.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik yang berupa sumbangan ide, bimbingan, dorongan serta motivasi yang sangat berarti, terutama ditunjukkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Lufri, M.S., sebagai pembimbing I yang telah banyak menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Rahmadhani Fitri, M.Pd., sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu dr. Elsa Yuniarti, S.Ked. M.Biomed., sebagai Penasihat Akademik yang telah memberikan semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Armen, S.U., Ibu Dr. Vauzia, M.Si., dan Ibu Rahmawati D, M.Pd., sebagai dosen penguji pada ujian skripsi yang telah memberikan kritik dan saran untuk perbaikan skripsi .
5. Ibu Dra. Des M, M.S., Ibu Rahmawati D, M.Pd., Bapak Relsas Yogica, M.Pd., dan Ibu Rozani, S.Pt., sebagai validator yang telah memberikan saran untuk perbaikan produk.

6. Bapak Pimpinan Jurusan Biologi yang telah memberikan dukungan dan perhatian dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Laboran Jurusan Biologi yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Bapak/Ibu Majelis Guru, karyawan-karyawati SMPN 12 Padang yang telah memberikan kelancaran dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua dan keempat saudara perempuan penulis yang telah memberikan dukungan baik materil dan nonmateril.
10. Rekan-rekan mahasiswa dan pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Segala bantuan yang diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun jika masih terdapat kesalahan yang masih luput dari koreksi penulis, penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang konstruktif untuk kesempurnaan skripsi ini. Terakhir, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk	8
H. Definisi Operasional	11
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori	12
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek dan Objek Penelitian	23
D. Data Penelitian	23
E. Prosedur Penelitian	24
F. Instrumen Penelitian	28
G. Teknik Analisis Data	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	31
B. Pembahasan	44

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	53
B. Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	54
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	57
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Nilai UH tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMPN 12 Padang Tahun Ajaran 2016/2017 Semester Genap	3
2. Perbedaan Monopoli Hardi dengan Monopoli Peneliti	5
3. Daftar Nama Validator Media Montum	27
4. Daftar Nama Guru yang Mengisi Angket Uji Praktikalitas Media Montum	27
5. Kriteria Tingkat Validitas dan Praktikalitas	30
6. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi Kelas VIII SMP/MTs	34
7. Hasil Validitas Media Montum	39
8. Saran Validator terhadap Media Montum	40
9. Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Media Montum	41
10. Hasil Data Praktikalitas Media Montum oleh Guru	43
11. Hasil Data Praktikalitas Ulang Media Montum oleh Guru	43
12. Hasil Data Praktikalitas Montum oleh Peserta Didik	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan	19
2. Kerangka Konseptual Media Pembelajaran Montum	22
3. Prosedur Penelitian Pengembangan Menggunakan Tiga Tahapan dari <i>4-D Models</i>	28
4. Contoh Bentuk Rancangan Kerangka Papan Montum	36
5. Contoh Bentuk Papan Montum	36
6. Contoh Bentuk Kartu Hak Milik Komplek Bunga	37
7. Contoh Bentuk Kartu Kunci Jawaban Penyewa	37
8. Contoh Bentuk Kartu Soal Oye	38
9. Contoh Bentuk Kartu Kunci Jawaban Oye	38
10. Contoh Bentuk Kartu Pembeli Komplek	38
11. Contoh Bentuk Kartu Kunci Jawaban Pembeli Komplek	38
12. Contoh Bentuk Kartu Wow	39
13. Peneliti Menjelaskan Petunjuk Penggunaan Media Montum	105
14. Peserta Didik Menggunakan Media Montum Secara Berkelompok	105
15. Peneliti Mendampingi Peserta Didik dalam Menggunakan Media Montum	106
16. Pengisian Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Observasi Melalui Wawancara dengan Guru IPA SMPN 12 Padang	57
2. Observasi Melalui Angket Peserta didik di SMPN 12 Padang	59
3. Hasil Angket Observasi Peserta Didik di SMPN 12 Padang	62
4. Kisi-kisi Angket Validitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum	64
5. Angket Validitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum	65
6. Angket Uji Validitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum yang Telah Diisi oleh Validator	68
7. Analisis Hasil Data Uji Validitas oleh Validator	76
8. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum	77
9. Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum oleh Guru	78
10. Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum yang Telah Diisi oleh Guru	81
11. Angket Ulang Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum yang Telah Diisi oleh Guru	85
12. Analisis Hasil data Uji Praktikalitas oleh Guru	89
13. Analisis Ulang Hasil data Uji Praktikalitas oleh Guru	90
14. Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum oleh Peserta Didik	91
15. Contoh 3 Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Montum yang Telah Diisi oleh Peserta Didik	94

16. Analisis Hasil Data Uji Praktikalitas oleh Peserta Didik	100
17. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP	102
18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	103
19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMPN 12 Padang	104
20. Dokumentasi Penelitian	105

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, komponen pembelajaran memegang peranan penting baik itu dari guru, peserta didik maupun lingkungan belajar. Sehubungan dengan itu Lufri (2010: 10) mengemukakan bahwa, pembelajaran merupakan hal membelajarkan yang artinya mengarahkan segala usaha untuk membuat seseorang belajar dan menciptakan motivasi belajar dalam diri seseorang, sehingga terjadi kegiatan belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan fakta di lapangan selama kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) Tahun Ajar 2016/2017 di SMPN 12 Padang kelas VIII terungkap beberapa kondisi pembelajaran IPA di dalam kelas antara lain yaitu, peserta didik sering bermain *games* yang ada dalam *gadget* saat guru menjelaskan materi, selain itu peserta didik yang duduk di bagian belakang sering terjadi kegaduhan dan membicarakan hal-hal yang tidak terkait dengan pelajaran. Hal ini diindikasikan karena peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan metode serta media yang digunakan guru, sehingga minat dan motivasi peserta didik untuk belajar berkurang serta tidak lagi memperhatikan penjelasan dari guru. Kondisi pembelajaran seperti ini menimbulkan situasi belajar yang tidak kondusif,

sehingga dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Ditinjau dari aspek ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran sudah cukup lengkap, seperti adanya laboratorium untuk melakukan praktikum, perpustakaan dan beberapa proyektor untuk memproyeksikan slide *powerpoint*. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu guru IPA kelas VIII di SMPN 12 Padang yaitu Ibu Rozani, S.Pt. mengungkapkan bahwa, saat penyampaian materi di kelas beliau sering menggunakan metode ceramah disertai dengan media *powerpoint* dan buku cetak, sedangkan untuk pematapan materi biasanya mengerjakan soal-soal yang ada dalam LKS.

Fitri (2015: 6) menjelaskan bahwa, ada dua kelemahan penggunaan LKS. Pertama, penyajiannya kurang menarik karena dicetak di kertas buram dan tidak berwarna, sehingga terlihat membosankan bahkan beberapa gambar yang ada tidak jelas. Kedua, soal-soal yang tercantum dalam LKS cenderung monoton, soal tersebut bisa muncul pada bagian berikutnya. Kelemahan *slide powerpoint* yaitu pemakaiannya tergantung ketersediaan proyektor dan aliran listrik serta peserta didik cenderung memperhatikan gambar atau animasi pada *slide*, sedangkan materi yang ada kurang diperhatikan. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum memiliki media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.

Kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Berdasarkan hasil angket observasi peserta didik pada tanggal 29 Oktober 2016 di kelas VIII dan IX

bahwa sebanyak 82,5% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi struktur dan fungsi tumbuhan. Materi itu dianggap materi menghafal karena banyak istilah latin yang harus dikuasai dan dipahami, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan nilai Ulangan Harian (UH) IPA kelas VIII tentang struktur dan fungsi tumbuhan yang peneliti dapatkan dari guru IPA ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai UH tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas VIII SMPN 12 Padang Tahun Ajaran 2016/2017 Semester Genap.

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Persentase Ketuntasan Nilai UH	
		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
VIII 1	34 orang	58,82	41,17
VIII 2	34 orang	76,47	23,52
VIII 3	34 orang	50	50
VIII 4	34 orang	44,11	55,88
VIII 5	33 orang	33,33	69,69
VIII 6	33 orang	57,57	42,42
VIII 7	33 orang	39,39	60,60
VIII 8	33 orang	33,33	69,69
Rata-rata		49	52

Sumber: Guru IPA Kelas VIII SMPN 12 Padang

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan bahwa 52% hasil belajar peserta didik masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah yaitu 75. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum terlaksana dengan baik. Guru biasanya menggunakan buku dan *slide powerpoint* untuk menjelaskan materi, sedangkan pemantapan materi dengan mengerjakan soal-soal yang ada dalam LKS. Kegiatan praktikum ada dilakukan, seperti pengamatan fotosintesis. Jika keterbatasan waktu untuk melakukan pengamatan, seperti jaringan tumbuhan biasanya langsung menggunakan preparat.

Pencapaian hasil belajar yang optimal, apabila didukung oleh bahan ajar berupa media pembelajaran. Yumarlin (2013: 76) menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Sugiman dan Marfuah (2016: 14) karakteristik peserta didik SMP cenderung menyukai humor dan candaan yang mengarah pada bermain, sehingga media berbentuk permainan sesuai untuk peserta didik SMP. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Siskawati, Pargito, dan Pujiati (2016: 74) bahwa, penggunaan media dengan sistem permainan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar secara aktif, pembelajaran tidak membosankan, meningkatkan pemahaman materi, menumbuhkan minat dan mempercepat penyampaian informasi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan adalah permainan monopoli.

Permainan monopoli dipilih karena secara umum peserta didik telah mengetahui cara bermain, sehingga memudahkan dalam penggunaannya. Hal ini didukung dengan hasil angket observasi peserta didik bahwa 85,18% peserta didik pernah menggunakan permainan monopoli. Selain itu, sebagian besar penjelasan materi struktur dan fungsi tumbuhan menggunakan gambar dan banyak memuat konsep-konsep bersifat hafalan, sehingga gambar tersebut dapat disajikan menggunakan permainan monopoli. Menurut Sarianingrum (2010: 3) mengungkapkan bahwa salah satu penyebab sulitnya memahami pokok bahasan struktur dan fungsi tumbuhan adalah banyaknya konsep yang bersifat hafalan. Dalam materi struktur dan fungsi tumbuhan peserta didik dituntut memahami morfologi dan anatomi tumbuhan.

Gambar-gambar terkait materi tersebut dapat disajikan dalam petak-petak di sekeliling papan monopoli yang berbentuk segi empat dengan ukuran 40x40 cm. Selain membantu dalam pemahaman materi pelajaran, pemain akan dihadapkan pada situasi-situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat menghilangkan kebosanan dalam belajar. Nama papan monopoli disesuaikan dengan isi materinya yaitu tentang struktur dan fungsi tumbuhan. Oleh karena itu, papan monopoli dalam penelitian ini dinamakan monopoli tumbuhan atau disingkat dengan kata Montum, sehingga pemain dapat dengan mudah menyebut dan mengingatnya.

Permainan monopoli yang dikembangkan merupakan hasil modifikasi dari permainan monopoli Hardi (2016) tentang sistem peredaran darah, baik dari materi, desain tampilan maupun aturan permainannya. Berikut ini perbedaan monopoli Hardi dengan monopoli peneliti, seperti yang dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbedaan Monopoli Hardi dan Monopoli Peneliti.

No.	Aspek pembeda	Monopoli Hardi	Monopoli peneliti
1.	Isi materi	Sistem peredaran darah	Struktur dan fungsi tumbuhan
2.	Jenis kartu	Quiz, kesempatan dan kompleks	Wow, oye, pembeli kompleks, hak milik kompleks
3.	Petak penjara	Masuk penjara	Masuk BK
4.	Pegawai bank	Ada, satu orang pemain	Ada, seluruh pemain
5.	Kartu kunci jawaban	Ada, satu lembar kunci jawaban dipegang oleh pihak bank	Ada, untuk masing-masing kartu pertanyaan diletakkan pada tempat yang tersedia

Dapat diketahui dari Tabel 2 bahwa, kelemahan dari penelitian Hardi yaitu tidak semua peserta didik ikut serta dalam bermain, karena salah satunya bertugas sebagai pegawai *bank* yang memegang kunci jawaban dan uang monopoli. Selain

itu, kualitas cetak papan monopoli dan kartu kurang jelas seperti gambar dan tulisan. Berdasarkan kelemahan tersebut, maka peneliti berusaha meminimalkan kelemahan-kelemahan tersebut melalui penelitian pengembangan media monopoli dengan materi yang berbeda dari peneliti sebelumnya.

Menurut Susanto (2012: 3) selain dapat meningkatkan hasil belajar, media monopoli juga memiliki kelebihan lain sebagai berikut.

1. Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran peserta didik untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
2. Dibuat dengan penuh warna sehingga menumbuhkan rasa minat terhadap materi pelajaran dan tidak membosankan.
3. Memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti memberikan alternatif untuk mengatasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran IPA khususnya tentang struktur dan fungsi tumbuhan, salah satunya dengan melakukan penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (Montum) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Sebagian besar soal-soal untuk pemantapan materi diambil dari LKS, sehingga kurang menarik bagi peserta didik.

2. Media pembelajaran yang digunakan kurang meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Materi struktur dan fungsi tumbuhan dianggap materi menghafal dan banyak menggunakan istilah latin sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan untuk mempelajarinya.
4. Media pembelajaran berbentuk permainan Montum tentang struktur dan fungsi tumbuhan untuk peserta didik kelas VIII SMP belum tersedia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran berbentuk permainan Montum tentang struktur dan fungsi tumbuhan untuk peserta didik kelas VIII SMP yang valid dan praktis. Produk ini dikembangkan menggunakan 3 tahap dari 4-D *models* yaitu sampai tahap pengembangan (*develop*) dan hanya terbatas sampai tahap validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana tingkat kriteria validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbentuk permainan Montum tentang struktur dan fungsi tumbuhan untuk peserta didik kelas VIII SMP yang dikembangkan?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk permainan Montum

tentang struktur dan fungsi tumbuhan untuk peserta didik kelas VIII SMP yang valid dan praktis.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti, peserta didik, guru dan peneliti lainnya.

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman untuk menambah wawasan tentang cara melakukan penelitian pengembangan dan cara mengembangkan suatu produk yang valid dan praktis.
2. Bagi guru, dapat memanfaatkan media pembelajaran berbentuk permainan Montum pada pembelajaran di kelas sebagai pemantapan materi.
3. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran menggunakan media berbentuk permainan Montum
4. Peneliti lain yaitu sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbentuk permainan Montum tentang struktur dan fungsi tumbuhan. Permainan ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi *Corel Draw X7* yaitu aplikasi desain grafis. Jenis tulisan yang digunakan pada seluruh rangkaian desain permainan monopoli yaitu *elbrima*, *arial* dan *comic sans MS*. Warna dominan pada media Montum adalah warna hijau karena diasosiasikan dengan tumbuhan yang merupakan penjelasan materi didalam media Montum.

Media Montum memiliki beberapa perlengkapan permainan. Berikut ini penjelasan dan fungsi dari masing-masing perlengkapan permainan Montum.

1. Lembar petunjuk penggunaan media permainan Montum berisi penjelasan peraturan permainan.
2. Papan Montum berbentuk segi empat berukuran 40x40 cm dan di sekelilingnya terdapat 36 petak, berikut ini jabaran dari petak-petak pada papan Montum.
 - 1) 20 petak berisi gambar-gambar terkait materi struktur dan fungsi tumbuhan.
 - 2) 4 petak wow dan 8 petak Oye.
 - 3) Di setiap sudut terdapat 4 petak yang terdiri dari petak *start* tempat permainan dimulai dan jika melewati petak *start* akan mendapatkan \$ 20.000 dari *bank*, parkir bebas yaitu pemain dapat meletakkan pionnya pada petak yang belum ditempati oleh pemain lain, masuk BK yaitu pemain tidak dapat mengikuti permainan selama tiga kali pelemparan dadu dan petak *library* pemain yaitu pemain diperkenankan membaca buku selama 3 menit.
 - 4) Di bagian tengah papan Montum terdapat gambar utama yaitu berupa gambar pohon yang besar melambangkan materi yang dipaparkan pada papan Montum, kata “Montum (monopoli tumbuhan)” serta petak tempat meletakkan satu set kartu wow dan satu set soal kartu oye beserta satu set kartu kunci jawaban oye.

3. Satu set kartu pertanyaan pembeli komplek yang terdiri atas 20 pertanyaan. Kartu komplek ini akan diajukan bagi pemain yang tertarik untuk membeli komplek tersebut. Pemain yang dapat membeli satu petak komplek akan mendapatkan 2 properti rumah dengan warna yang berbeda.
4. Satu set kartu hak milik komplek berjumlah 20 kartu berisi gambar dan materi terkait gambar, 4 pertanyaan berikut harga denda rumah bagi penyewa beserta kartu kunci jawaban hak milik komplek.
5. Satu set kartu oye berjumlah 40 kartu yang berisi pertanyaan terkait materi.
6. Satu set kartu wow berjumlah 20 kartu yang berisi hadiah dan sanksi serta info biologi.
7. Dua buah dadu dengan enam mata dadu sebagai acuan untuk melangkah dari satu petak komplek ke petak komplek selanjutnya.
8. Pion-pion yang mewakili pemain dalam permainan.
9. Uang-uang monopoli digunakan untuk transaksi dalam permainan.
10. Properti rumah digunakan sebagai tanda bahwa petak komplek telah dimiliki oleh pemain lain.
11. Kartu kunci jawaban yang terdiri dari kartu kunci oye berada di tengah papan Montum, kartu kunci hak milik komplek dan kartu kunci pembeli komplek diletakkan pada kotak yang tersedia.
12. Jam tangan sebagai alat untuk mengukur waktu saat menjawab pertanyaan oye, kartu hak milik komplek, kartu pembeli komplek selama 2 menit.
13. Buku yang berkaitan dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan.

H. Definisi Operasional

Untuk membantu pemahaman terhadap penelitian ini, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau penyempurnaan dari produk yang telah ada yaitu berupa permainan monopoli tumbuhan (Montum).
2. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru untuk membantu dalam penyampaian materi ataupun pemantapan materi, sehingga mempermudah penerimaan materi pelajaran oleh peserta didik.
3. Permainan monopoli tumbuhan (Montum) merupakan salah satu media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan monopoli Hardi. Setiap pemain dituntut untuk bisa menjawab pertanyaan pada kartu oye, kartu pembeli kompleks dan kartu hak milik kompleks. Semakin banyak pertanyaan yang dapat dijawab oleh pemain, maka semakin tinggi tingkat pemahaman pemain terhadap materi struktur dan fungsi tumbuhan.
4. Validitas media adalah alat untuk mengukur kebenaran media yang dibuat melalui instrumen angket uji validitas berdasarkan aspek materi, visualisasi, manfaat dan fungsi media yang dinilai oleh validator.
5. Praktikalitas media adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemudahan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran oleh pengguna media sehingga dapat dengan mudah untuk memahami konsep-konsep pada media pembelajaran.