

**PEMBUATAN MONOPOLI KIMIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MATERI UNSUR, SENYAWA DAN CAMPURAN  
DI KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kimia Sebagai Salah Satu  
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH:

**MUTIA SUCI ARANI  
54994/2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA  
JURUSAN KIMIA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2015**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

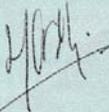
**PEMBUATAN MONOPOLI KIMIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MATERI UNSUR, SENYAWA DAN CAMPURAN  
DI KELAS VII SMP**

Nama : Mutia Suci Arani  
NIM/BP : 54994/2010  
Program Studi : Pendidikan Kimia  
Jurusan : Kimia  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, Februari 2015

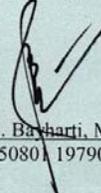
Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dr. Hardeli, M.Si.  
NIP. 19640113 199103 1 001

Pembimbing II,



Dra. Hj. Bayuharti, M.Sc.  
NIP. 19550801 197903 2 001

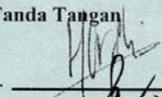
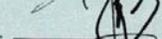
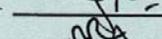
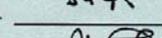
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Kimia  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang**

**Judul** : Pembuatan Monopoli Kimia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Materi Unsur, Senyawa Dan Campuran Di Kelas VII SMP  
**Nama** : Mutia Suci Arani  
**NIM** : 54994  
**Program Studi** : Pendidikan Kimia  
**Jurusan** : Kimia  
**Fakultas** : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**Padang, 23 Februari 2015**

**Tim Penguji**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
1. Ketua : Dr. Hardeli, M.si.	1. 
2. Sekretaris : Dra. Hj. Bayharti, M.Sc.	2. 
3. Anggota : Drs. Iswendi, M.S	3. 
4. Anggota : Dra. Andromeda, M.Si.	4. 
5. Anggota : Yerimadesi, S.Pd,M.Si	5. 

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

**Padang, Februari 2015**

**Yang menyatakan,**

**Mutia Suci Arani**

## ABSTRAK

### **Mutia Suci Arani (2015): Pembuatan Monopoli Kimia sebagai Media Pembelajaran untuk Materi Unsur, Senyawa Dan Campuran di Kelas VII SMP**

Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan pemahaman serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran terhadap materi unsur, senyawa dan campuran adalah monopoli kimia. Unsur, senyawa dan campuran merupakan salah satu materi pembelajaran IPA yang dipelajari di SMP. Media monopoli kimia yang digunakan telah dimodifikasi komponen serta aturan permainannya. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media monopoli kimia pada pembelajaran unsur, senyawa dan campuran di kelas VII SMP, serta menguji tingkat kelayakan berdasarkan fungsi media yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Instrumen yang digunakan adalah angket dan lembar wawancara guru. Angket dianalisis menggunakan Skala Likert. Angket diberikan pada siswa SMPN 21 Padang sebagai lembar uji tingkat kelayakan monopoli kimia. Hasil penelitian analisis data uji kelayakan media berdasarkan fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi dengan nilai rata-rata kelayakan 4,57; fungsi afektif dengan nilai rata-rata kelayakan 4,74; fungsi kognitif dengan nilai rata-rata kelayakan 4,64; fungsi kompensatoris dengan nilai rata-rata kelayakan 4,43; dan tingkat kelayakan monopoli kimia sebagai media pembelajaran secara keseluruhan adalah 4,58. Berarti media monopoli kimia sangat layak digunakan untuk pembelajaran unsur, senyawa dan campuran. Kriteria kelayakan ditinjau dari keempat fungsi media masing-masing memiliki interpretasi sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media monopoli kimia ini sangat layak digunakan pada proses pembelajaran unsur, senyawa dan campuran di kelas VII SMP.

**Kata kunci:** *Unsur, senyawa dan campuran, media monopoli kimia, Skala Likert.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya, serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pembuatan Monopoli Kimia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Materi Unsur, Senyawa dan Campuran di Kelas VII SMP”**.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan, bantuan, arahan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hardeli, M.Si sebagai Pembimbing I sekaligus sebagai Penasehat Akademis (PA) serta Ketua Prodi Pendidikan Kimia.
2. Ibu Dra. Hj. Bayharti, M.Sc sebagai pembimbing II.
3. Bapak Drs. Iswendi, M.S dan Ibu Yerimadesi, S.Pd, M.Si sebagai dosen penguji.
4. Ibu Dra. Andromeda, M.Si sebagai Ketua Jurusan kimia dan dosen penguji dan Bapak Drs. Bahrizal, M.Si sebagai sekretaris Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Yan Hendrik, S.Pd sebagai Kepala SMPN 21 Padang.

6. Ibu Zaidar, S.Pd, ibu Masnidar, S.P dan ibu Logita Candra Gusrini, S.Pd sebagai guru IPA yang telah membantu dalam penelitian.
7. Siswa-siswi kelas IX 7SMP Negeri 21Padang.
8. Teman-teman seangkatan, adik-adik dan kakak tingkat yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan motivasi yang Bapak, Ibu, beserta teman-teman berikan menjadi amal kebaikan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dalam penyelesaian Skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyempurnakannya. Namun tak ada gading yang tak retak, tidak ada yang sempurna di muka bumi Allah ini. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari Bapak dan Ibu Dosen dan semua pihak demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Padang, Januari 2015

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
A. Media Pembelajaran .....	7
B. Media Permainan .....	14
C. Permainan Monopoli .....	16
1. Permainan Monopoli .....	16
2. Aturan Permainan Monopoli .....	18
D. Modifikasi Permainan Monopoli Kimia .....	19
E. Kelayakan Media .....	23
F. Karakteristik Materi Unsur, Senyawa dan Campuran .....	25
G. Kerangka Berfikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Instrumen Penelitian .....	30

C. Prosedur Penelitian .....	30
1. Potensi dan Masalah .....	30
2. Pengumpulan Data .....	37
3. Desain Produk .....	38
4. Validasi Desain .....	41
5. Revisi Desain .....	42
6. Uji Coba Produk .....	42
7. Revisi Produk .....	44
D. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Monopoli Kimia sebagai Media Pembelajaran .....	48
2. Uji Tingkat Kelayakan .....	54
B. Pembahasan .....	60
1. Fungsi Atensi .....	60
2. Fungsi Afektif .....	62
3. Fungsi Kognitif .....	63
4. Fungsi Kompensatoris .....	64
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
1. Hasil Analisis Angket Siswa .....	53
2. Nilai Kelayakan Berdasarkan Nilai Kriteria .....	55
3. Hasil Analisis Lembar Saran Guru .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Perangkat Permainan Minopoli Kimia .....	17
2. Monopoli Kimia .....	20
3. Langkah-langkah Penggunaan Penelitian Pengembangan .....	29
4. Daerah Kelayakan Menggunakan Skala Likert .....	46
5. Tampilan Kertas Monopoli Kimia .....	49
6. Tampilan Kartu Soal .....	50
7. Tampilan Kartu Keberuntungan dan Ksesempatan .....	51
8. Tampilan Kunci Jawaban .....	51
9. Tampilan Aturan Permainan .....	52
10. Tampilan Dadu, Wadah dan Pion .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Unsur, Senyawa dan Campuran .....	70
2. Kisi-Kisi Soal .....	77
3. Soal-soal .....	81
4. Jawaban Soal .....	100
5. Kisi-kisi Angket Siswa .....	102
6. Angket Siswa .....	103
7. Lembar Wawancara Guru .....	106
8. Aturan Permainan .....	110
9. Kertas Media Monopoli Kimia .....	113
10. Kartu Soal .....	114
11. Kartu Kesempatan dan Keberuntungan .....	115
12. Data Distribusi Angket Siswa .....	116
13. Perhitungan Nilai Kelayakan .....	118
14. Dokumentasi .....	120
15. Surat Izin Penelitian dari FMIPA .....	122
16. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	123
17. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	124

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang**

Salah satu materi yang dipelajari dalam pembelajaran IPA pada tingkat SMP adalah unsur, senyawa dan campuran. Materi ini berisikan fakta, konsep dan prinsip. Siswa diharuskan memahami fakta diantaranya: besi, tembaga dan seng yang merupakan contoh unsur, larutan gula dan air kopi yang termasuk ke dalam contoh campuran. Konsep diantaranya: pengertian unsur, senyawa dan campuran, aturan penulisan lambang, menuliskan nama, lambang unsur, nama senyawa dan rumus kimia sederhana. Prinsip diantaranya: mengklasifikasikan unsur, senyawa dan campuran berdasarkan sifatnya. Dilihat dari karakteristiknya, agar dapat lebih memahami materi ini, siswa dituntut untuk lebih banyak mengulang dengan membaca dan mengerjakan soal latihan.

Berdasarkan tanya jawab yang penulis lakukan dengan guru yang mengajar IPA di SMPN 21 Padang, guru menggunakan buku ajar, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan media *powerpoint* sebagai sumber belajar. Perangkat pembelajaran tersebut kurang dapat menarik siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk dapat lebih memahami materi, siswa diberikan latihan mengerjakan soal-soal yang terdapat pada LKS. Sesuai teori belajar *Mental State* disebutkan bahwa dalam pembelajaran, latihan-latihan atau ulangan memegang peranan penting. Apabila siswa banyak mengulang latihan dan ulangan maka akan lebih banyak pengalaman dan pengetahuan dapat tinggal

lama dalam kesadaran dan ingatan seseorang, tapi sebaliknya apabila kurang latihan-latihan atau ulangan maka pengalaman dan pengetahuan akan cepat dilupakan (Hamalik, 2007: 37).

Namun, pengerjaan latihan atau tugas tersebut tanpa adanya variasi dapat membuat siswa bosan dalam belajar. Usia siswa SMP merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi remaja sehingga kecenderungan bermain masih dimiliki oleh siswa SMP, anak-anak pada rentang umur 7-18 tahun cenderung menyukai permainan (UNESCO, 1988: 33). Untuk itu, siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi dan aktif dalam belajar dan dapat memahami materi dengan mudah. Dalam hal ini dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menempatkan materi dalam suatu permainan yang digabungkan dalam kerja kelompok.

Media permainan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Menurut Haryono (2013: 117) salah satu kelebihan dari media permainan yaitu dapat menembus kebosanan. Selain itu media permainan juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga siswa bisa bermain sambil belajar, khususnya untuk pembelajaran unsur, senyawa dan campuran. Jika suasana belajar menyenangkan maka siswa tidak akan merasa terbebani dengan banyaknya fakta, konsep dan prinsip yang harus diingat. Salah satu media yang dapat digunakan dalam bentuk permainan adalah monopoli.

Menurut Dodo Suwanda di dalam Jawandi (2013) monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem mainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Salah satu contoh permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran di dalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa adalah monopoli. Monopoli kimia merupakan satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan poin melalui satu pelaksanaan satu sistem mainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak disekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu (Jawandi, 2013).

Monopoli kimia yang dimodifikasi ini siswa diajak untuk bermain sambil mengerjakan latihan soal pada materi unsur, senyawa dan campuran yang diberikan. Siswa yang menang dalam permainan harus mengenal materi terlebih dahulu sehingga secara tidak langsung siswa membaca materi tersebut sebelum proses pembelajaran berlangsung di sekolah. Apabila pembelajaran dengan menggunakan media tersebut membuat siswa merasa senang, makasiswa dapat dengan mudah menangkap dan memahami materi pelajaran. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.

Pembuatan permainan monopoli sebagai media pembelajaran kimia untuk tingkat SMP sudah dibuat sebelumnya oleh Setyasih (2013) bahwa media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli sangat layak digunakan sebagai media belajar bagi siswa pada materi sistem periodik unsur di SMA dan menurut Wulandari (2012) bahwa media permainan monopoli pada materi akuntansi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena membuat siswa dinamis dalam belajar dan lebih mudah memahami materi dan diselesaikan bersama teman timnya yang saling membantu. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul "*Pembuatan monopoli kimia sebagai media pembelajaran untuk materi unsur, senyawa, dan campuran di kelas VII SMP*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut ini.

1. Kurangnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya variasi media belajar siswa.
3. Belum ada media dalam bentuk permainan monopoli kimia untuk materi unsur, senyawa dan campuran di kelas VII SMP.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terpusat dan terarah maka dibatasi masalah terhadap monopoli kimia sebagai berikut.

1. Media monopoli kimia yang dibuat terdiri dari kertas monopoli kimia, pion dan kartu soal yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang unsur, senyawa dan campuran.
2. Media permainan monopoli kimia dilengkapi dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan warna yang menarik.
3. Uji kelayakan media berdasarkan fungsi media pembelajaran (fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana tingkat kelayakan media monopoli kimia yang dibuat sebagai media pembelajaran untuk materi unsur, senyawa dan campuran di SMP?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media monopoli kimia untuk pembelajaran unsur, senyawa dan campuran.
2. Menentukan tingkat kelayakan media monopoli kimia dalam pembelajaran untuk materi unsur, senyawa dan campuran di kelas VII SMP.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa SMP dalam pembelajaran untuk materi unsur, senyawa dan campuran.
2. Sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dan latihan bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Elly (1971) mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media (Arsyad, 2009: 3).

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedural yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2008: 57). Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa. Komunikasi pembelajaran terbagi atas komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung (Sanjaya, 2012: 90-91). Dalam komunikasi langsung proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka yang secara langsung guru menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan, komunikasi tidak langsung dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat

Merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011: 6-7). Suatu media dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media itu dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efisien dan efektif (Munadi, 2013: 7).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menyeragamkan penafsiran yang berbeda dalam menyampaikan suatu konsep yang bersifat abstrak (Jalius, 2009:82). Selain itu Hamalik (2007: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini juga sependapat dengan Sadiman, dkk (2011: 17) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera dan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan. Jadi penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara guru dalam menyampaikan konsep kimia agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa, yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mempelajari kimia sehingga membantu siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Media berbasis visual adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui indera penglihatan. Pesan

yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa prinsip yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual menurut Arsyad (2009: 89) sebagai berikut.

1. Usahakan visual sesederhana mungkin.
2. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran yang terdapat pada teks.
3. Hindari visual yang tidak berimbang.
4. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
5. Warna yang digunakan harus realistik.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran diungkapkan oleh Jalius (2009: 81) sebagai berikut.

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap bahan belajar dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2009: 16) mengemukakan 4 fungsi media visual sebagai berikut ini.

### 1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

### 2. Fungsi afektif

Fungsi afektif yaitu dapat membuat siswa tertarik sehingga motivasi belajar meningkat. Hal ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misal informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

### 3. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif pada media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar. Dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris dapat membantu siswa yang lambat dalam menerima pesan yang bersifat verbal. Memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Seperti yang dikemukakan oleh Sanjaya (2006: 173-174), agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka perlu diperhatikan prinsip penggunaan media, diantaranya sebagai berikut.

1. Harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran
3. Harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa
4. Harus memperhatikan efektivitas dan efisien
5. Harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Selain itu juga diperlukan kriteria dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2011: 5) mengemukakan kriteria-kriteria pemilihan media sebagai berikut.

1. Ketepatan dalam tujuan pengajaran.  
Artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih mungkin digunakannya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.  
Artinya, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media.  
Artinya, media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya tidaknya mudah dibuat guru pada waktu mengajar.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya.  
Apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
5. Tersedia waktu menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.  
Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Dengan kriteria pemilihan media tersebut, guru dapat lebih mudah menggunakan media yang dianggap lebih tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pengajaran jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya, yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran. Karena itu, media bukanlah keharusan, tetapi sebagai pelengkap untuk mempertinggi kualitas belajar mengajar.

Menurut Hamalik (2007: 202-203) ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pembelajaran sebagai berikut.

1. Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dapat dibeli guru dan dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan itu sudah tentu membutuhkan banyak biaya untuk membelinya, lagi pula belum tentu media itu cocok buat penyampaian bahan pembelajaran dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.
2. Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang akan disampaikan.

Sekarang ini pendekatan kedua tersebut banyak digunakan oleh guru-guru, yakni dengan mempertimbangkan bahan pelajaran yang akan disampaikan serta kegiatan-kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh siswa. Kecocokan terhadap kedua hal itu menjadi dasar pertimbangan apakah suatu media dipilih atau tidak dipilih. Dalam hubungan ini berlaku prinsip *selection by rejection*. Guru hanya memilih media pembelajaran yang bermanfaat dan tidak memilih media yang tidak terpakai. Disamping itu, segi ekonomis dan hambatan-hambatan praktis yang mungkin dihadapi oleh siswa dan guru juga menjadi dasar pertimbangan.

Model pengembangan perangkat yang digunakan adalah model *four-D*. Unsur-unsur pengembangan perangkat pembelajaran *four-D* (Trianto. 2012: 81) meliputi :

1. Analisis Kurikulum

Proses pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum 2013. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi dengan menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan bahan materi pelajaran berdasarkan silabus kurikulum 2013.

2. Analisis siswa

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi target pembelajaran yaitu peserta didik. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang meliputi kemampuan akademik, motivasi belajar, psikomotor, maupun usia peserta didik.

3. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kemampuan yang harus dikuasai siswa melalui penentuan isi dalam satuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Analisis ini dapat berupa analisis Kompetensi Dasar (KD) dan bahan materi pelajaran. Selanjutnya dilakukan perumusan indikator pembelajaran

yang sesuai dengan KD untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai setelah pembelajaran.

4. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep-konsep utama pada materi yang akan dibahas. Analisis konsep digunakan untuk mengidentifikasi fakta, konsep, prinsip dan aturan yang dibutuhkan dalam pengajaran.

5. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan tahap pengubahan hasil analisis tugas dan analisis konsep kedalam tujuan pembelajaran. Analisis ini dijadikan dasar untuk mengkonstruksi media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran Interaktif yang dibuat.

## **B. Media Permainan**

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media permainan. Permainan adalah setiap kegiatan yang dilakukan oleh pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi media dalam pembelajaran apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Siswa dapat belajar di berbagai kesempatan dan kegiatan baik didalam sekolah maupun diluar sekolah. Permainan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif (Sadiman, 2011: 75). Selain itu permainan juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk kegiatan dimana peserta yang terlibat didalamnya atau pemain-pemainnya bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan. Jadi permainan ini bukan hanya untuk mendapatkan kesenangan saja, namun permainan disini

adalah kegiatan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam permainan yang ada hubungannya dengan pembelajaran, maka permainan ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman (2011: 78) permainan sebagai media pendidikan memiliki kelebihan, kelebihan permainan sebagai media pendidikan, yaitu: sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep-konsep, bersifat luwes dan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Sebagai media pendidikan permainan mempunyai beberapa kelebihan.

Menurut Sadiman (2011: 78) kelebihan dari permainan sebagai berikut.

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
4. Permainan dapat menerapkan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi sebenarnya.
5. Permainan bersifat luwes.
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Menurut Munadi (2013: 16) media permainan mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut.

1. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah asas (prinsip)nya, unsur-unsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
2. Siswa diberi kesempatan untuk berpikir, berimajinasi, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta menguasai keterampilan motorik.

3. Siswa diajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati dan lain sebagainya.
  4. Siswa dapat terlibat aktif dan berpartisipasi, serta dapat mengenal dirinya sendiri sebagai individu dan anggota kelompok.
  5. Suasana permainan menerima siswa sebagaimana adanya, memberikan kebebasan, dan jauh dari sikap otoriter dalam memupuk bakat dan minat anak untuk berprestasi dan berkreasi secara actual.
- Sementara itu, kelemahan media permainan (Sadiman, 2011: 81) adalah

sebagai berikut.

1. Dengan menariknya permainan, siswa terlalu asyik sehingga tujuan utama dalam pembelajaran terabaikan.
2. Dalam menstimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa sangat penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

## **C. Permainan Monopoli**

### **1. Pengertian Permainan Monopoli**

Menurut Dodo Suwanda di dalam Jawandi (2013) monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem mainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Perangkat permainan monopoli diantaranya: papan monopoli, bidak atau pion, kartu hak milik kompleks, setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan pion atau bidaknya dan apabila ia mendarat dipetak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu dengan uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.



Gambar 1. Tampilan Perangkat permainan Monopoli

Menurut Susanto (2012) adapun kelebihan dari media pembelajaran monopoli ini adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembuatannya sederhana.
- b. Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya
- c. Perawatan dan pemeliharannya relatif mudah.
- d. Mudah dibawa dan dipindahkan.

- e. Permainan ini banyak memiliki komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakannya.
- f. Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- g. Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- h. Pemain dapat merasakan senang dan ingin tahu.
- i. Mudah dioperasikan

Adapun kekurangan dari media pembelajaran monopoli adalah sebagai berikut.

- a. Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang).
- b. Hanya dapat digunakan untuk melatih pemahaman konsep.
- c. Untuk memainkannya dibutuhkan tempat/meja/lantai yang datar.

## **2. Aturan permainan Monopoli**

Adapun peraturan permainan monopoli adalah sebagai berikut.

- a. Permainan ini merupakan permainan berkelompok. Setiap kelompok maksimal terdiri dari 3-7 orang dan diantaranya dipilih sebagai pejabat bank (kreditor).
- b. Setiap pemain mula-mula diberi uang sebanyak \$ 150000
- c. Setiap pemain diwakilkan oleh pion yang berbeda.
- d. Semua pemain berdiri pada kotak *start*, untuk menentukan urutan pemain, masing-masing pemain melempar dadu satu kali, kemudian diurutkan dari jumlah mata dadu yang tertinggi. Pemain yang mendapat jumlah mata dadu tertinggi berhak memulai permainan terlebih dahulu.
- e. Bila seorang pemain berhenti diatas tanah bangunan yang belum dimiliki oleh orang lain, maka pemain tersebut berhak membeli tanah

bangunan tersebut, dengan harga yang sudah ditetapkan, melalui bank dan mendapatkan kartu hak milik tanah dari bank.

- f. Bila pemain lain berhenti pada tanah yang sudah dimiliki pemain lain maka pemain tersebut wajib membayar sewa atas tanah tersebut sesuai harga yang telah ditetapkan di kartu hak milik.
- g. Bila pemain berhenti pada kotak kesempatan atau dana umum, maka pemain berhak mengambil kartu kesempatan atau kartu dana umum yang bagian atas dan mengikuti perintah yang terdapat di dalam kartu.
- h. Permainan dilakukan sampai salah satu pemain dinyatakan bangkrut.
- i. Pemain yang dinyatakan bangkrut, bila ia berhutang dan tidak bisa membayar maka segala kekayaan harus diserahkan kepada pejabat bank (kreditornya) dan pemain dinyatakan kalah.

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli permainan>).

#### **D. Modifikasi Permainan Monopoli Kimia**

Monopoli kimia merupakan suatu permainan yang menggunakan kertas sebagai papan permainan, dimana terdapat kotak yang berisikan gambar yang berupa konsep materi dengan warna dan tulisan yang menarik dan kartu soal dengan tulisan dan warna yang menarik serta pemain berlomba untuk mengumpulkan poin melalui satu pelaksanaan satu sistem mainan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu.



kimia. Dengan adanya media monopoli ini diharapkan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa serta dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk materi pembelajaran khususnya unsur, senyawa dan campuran. Pemodelan dalam permainan monopoli kimia menurut Jawandi(2013) meliputi sebagai berikut.

#### 1. Kelengkapan media monopoli kimia

Adapun kelengkapan media monopoli kimia ini adalah sebagai berikut.

- a. Papan permainan yang sudah dimodifikasi dengan penambahan warna dan gambar yang menarik sehingga siswa tertarik untuk memainkannya serta dimasukkan fakta dan konsep yang berhubungan dengan materi unsur senyawa dan campuran agar media permainan ini memenuhi fungsinya sebagai fungsi kognitif
- b. Bidak atau pion, yang berjumlah sebanyak pemain yang akan ikut bermain
- c. Dadu, untuk menentukan berapa peluang kotak yang akan dijalankan oleh pemain
- d. Kartu soal, berisi satu pertanyaan yang mewakili setiap nomor kotak pada papan tempat bidak pemain berhenti
- e. Kunci jawaban (kartu kontrol), berisi jawaban pada setiap kartu soal
- f. Kartu kesempatan dan keberuntungan yang berisi suatu pernyataan, perintah, dan pertanyaan dengan skor yang telah ditentukan.

## 2. Aturan permainan monopoli kimia

Permainan monopoli kimia yang telah dimodifikasi ini memiliki aturan-aturan dalam permainan (Jawandi, 2013) sebagai berikut.

- a. Pemain dibentuk dalam beberapa kelompok kecil maksimal 1 kelompok ada 5 orang (4 orang pemain dan 1 orang sebagai koordinator pemain kemudian setiap kelompok dibagikan satu buah papan permainan, 4 buah simbol pemain (pion) dan satu buah dadu beserta wadah untuk melontarkan dadu.
- b. Pemain pada masing-masing kelompok mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan menggerakkan pion disekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.
- c. Pemain akan mendapatkan perintah sesuai dengan nomor tempat berhentinya. Perintahnya bisa berupa soal, sebuah kesempatan ataupun keberuntungan.
- d. Jika seorang pemain mendapatkan soal maka ia harus menjawab soal tersebut, kemudian koordinator dari masing-masing kelompok mengecek jawaban dari pemain yang menjawab dengan melihat kunci jawaban yang sudah disediakan.
- e. Jika jawaban pemain tersebut benar maka pemain tersebut akan mendapatkan poin. Jika pemain menjawab salah, maka pemain lain

dapat menjawab pertanyaan tersebut.

- f. Kartu kesempatan berisikan soal-soal dengan 2 pilihan jawaban. Sedangkan pada kartu keberuntungan siswa akan mendapatkan keberuntungan-keberuntungan di dalam permainan seperti soal-soal yang terdapat dalam kartu keberuntungan dengan nilai yang telah ditentukan, instruksi dan hadiah poin.
- g. Permainan dilakukan sebanyak 2x putaran.
- h. Pemain yang pertama mencapai kotak nomor 25 pada putaran ke-2 mendapatkan tambahan poin (25 poin).
- i. Pemain yang mendapatkan poin tertinggi akan diberi hadiah.

Aturan dalam pelaksanaan permainan ini secara lengkap dijelaskan pada lampiran 8, halaman 116.

#### **E. Kelayakan Media**

Penggunaan media ditujukan untuk mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa baik secara individu maupun kelompok. Agar proses komunikasi dalam pembelajaran efektif, maka diperlukan suatu tolak ukur dalam penggunaan media tersebut. Tolak ukur yang dimaksud adalah kelayakan media sebagai pengantar pesan itu sendiri. Suatu media dapat dikatakan layak digunakan jika media tersebut telah memenuhi fungsi media yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris.

Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2009:175) kriteria kelayakan suatu media dapat juga didasarkan pada hal berikut ini.

1. Kualitas isi dan tujuan
  - a. Ketepatan antara media dengan isi materi.
  - b. Kepentingan, yaitu isi media yang ditampilkan harus mengandung informasi yang penting bagi siswa.
  - c. Kelengkapan, yaitu media yang dibuat harus memiliki kelengkapan dari segi isi dan tujuannya.
  - d. Keseimbangan.
  - e. Minat/perhatian, yaitu media yang dibuat harus bisa meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam mempelajari kimia.
  - f. Kesesuaian dengan situasi siswa
2. Kualitas Instruksional
  - a. Memberikan kesempatan belajar kapanpun dan dimanapun.
  - b. Memberikan bantuan untuk belajar pada siswa.
  - c. Kualitas motivasi, yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran.
  - d. Fleksibilitas dan instruksional.
  - e. Hubungan dengan program pengajaran yang lain.
  - f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya.
  - g. Kualitas tes dan penilaiannya.
  - h. Dapat memberikan dampak pada siswa.
  - i. Dapat memberikan dampak bagi guru berupa kemudahan dalam proses pembelajarannya.
3. Kualitas teknis
  - a. Keterbacaan, ukuran huruf pada media harus jelas sehingga mudah untuk dibaca.
  - b. Mudah digunakan oleh siswa dan guru.
  - c. Kualitas tampilan atau tayangan harus bagus.
  - d. Kualitas penanganan jawaban.
  - e. Kualitas pengelolaan program harus jelas.
  - f. Kualitas pendokumentasian harus jelas.

Media permainan monopoli kimia yang dibuat diuji kelayakannya menggunakan skala Likert berdasarkan angket yang disebarakan kepada siswa SMP. Skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jumlah alternatif pada skala Likert dibagi menjadi 5 jenis yaitu Sangat Setuju (SS),

Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Sugiyono, 2010: 134).

Langkah penyusunan item-item menggunakan skala *Likert* :

1. Menentukan dan memahami apa yang akan diukur.
2. Membuat indikator untuk penyusunan item-item.
3. Membuat pernyataan *favorable* (pernyataan positif) dan *infavorable* (pernyataan negatif) yang disusun secara acak dalam angket.
4. Membuat item yang disesuaikan dengan indikator.
5. Uji coba item dan memilih item yang baik.
6. Menyusun item terpilih untuk disusun menjadi satu set alat ukur.
7. Menginterpretasikan hasil pengukuran.

#### **F. Karakteristik Materi Unsur, Senyawa dan Campuran**

Unsur, senyawa dan campuran merupakan materi IPA kimia SMP yang dipelajari di kelas VII pada semester I. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan Kompetensi Inti untuk materi unsur, senyawa, dan campuran yaitu memahami pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural dengan cara mengamati, mengaitkan, mempertanyakan, menalar induktif dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, lingkungan alam dan sosial yang terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata, sedangkan Kompetensi Dasarnya yaitu membandingkan sifat unsur, senyawa dan campuran.

Adapun indikatornya adalah sebagai berikut ini.

1. Membedakan klasifikasi materi secara sederhana berdasarkan sifat zat (unsur, senyawa dan campuran).
2. Menjelaskan nama dan lambang unsur kimia sederhana.
3. Menentukan zat-zat kedalam campuran homogen dan heterogen dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Siswa dapat memahami pengertian dan sifat unsur beserta contohnya melalui media monopoli dengan benar.
2. Siswa dapat memahami pengertian dan sifat senyawa beserta contohnya melalui media monopoli kimia dengan benar.
3. Siswa dapat memahami pengertian dan sifat campuran beserta contohnya melalui media monopoli kimia dengan benar.
4. Siswa dapat memahami penulisan nama dan lambang unsur melalui media monopoli kimia dengan benar.
5. Siswa dapat memahami nama senyawa dan rumus kimia sederhana melalui media monopoli kimia dengan benar.
6. Siswa dapat memahami contoh campuran homogen dan heterogen dalam kehidupan sehari-hari melalui media monopoli kimia dengan benar.

Pada materi unsur, senyawa dan campuran ini, berisi tentang fakta, konsep dan prinsip dari berbagai jenis unsur, senyawa dan campuran yang sangat banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini siswa dituntut untuk dapat memahami konsep dan prinsip tersebut dengan memperbanyak membaca dan latihan.

Pada penggunaan media permainan monopoli kimia ini, siswa dituntun untuk banyak membaca materi sebelum proses pembelajaran. Karena sebelumnya, belum diketahui siapa yang akan menang dan kalah. Ketika siswa dapat memahami suatu fakta, konsep dan prinsip, maka siswa akan lebih termotivasi dalam belajardan siswa lebih mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalam permainan.

Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti membuat media monopoli kimia ini agar dapat membantu siswa untuk memotivasi serta aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

#### **G. Kerangka Berfikir**

Dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran seperti buku paket, LKS dan *power point*, namun dalam penggunaannya, media pembelajaran ini belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini tentu berdampak terhadap pemahaman siswa apalagi dalam pembelajaran materi unsur, senyawa dan campuran banyak terdapat fakta, konsep dan prinsip. Agar dapat memahami materi ini, siswa harus

lebih banyak membaca dan mengerjakan latihan soal. Agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik minat siswa untuk mengerjakan latihan soal, maka dapat digunakan salah satu alternatif media pembelajaran, yaitu media monopoli kimia yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Media monopoli kimia ini berisikan gambaran materi secara ringkas dan menarik yang dikemas dalam bentuk kertas monopoli kimia serta latihan soal-soal yang terapat pada kartu soal. Dengan media monopoli kimia ini, siswa dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, permainan ini menuntun siswa untuk mengerjakan latihan soal-soal sambil bermain sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Media ini dibuat karena belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli kimia untuk materi unsur, senyawa dan campuran.

Setelah media selesai dibuat, maka dilakukan uji kelayakan terhadap media. Uji kelayakan media bertujuan untuk menguji layak atau tidaknya media digunakan dalam proses pembelajaran. Uji kelayakan media ini dilakukan dengan instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada siswa SMP serta lembar saran kepada guru IPA SMP sebagai bahan masukan. Setelah uji kelayakan media dilaksanakan, maka dilakukan revisi terhadap media yang didasarkan pada saran-saran responden, sehingga dihasilkan suatu media pembelajaran yang layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data angket siswa dan lembar saran guru dapat disimpulkan bahwa media monopoli kimia untuk pembelajaran unsur, senyawa dan campuran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk SMP kelas VII ditinjau dari segi fungsi media dengan nilai kelayakan yaitu fungsi atensi 4,57; fungsi afektif 4,74; fungsi kognitif 4,64; dan fungsi kompensatoris 4,43.

### **B. Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut ini.

1. Media Monopoli kimia pada materi unsur, senyawa dan campuran dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII.
2. Peneliti lain dapat mengembangkan media monopoli kimia untuk materi lainnya dan dapat diuji cobakan dalam proses pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
3. Dibutuhkannya guru pendamping tambahan saat menggunakan monopoli kimia sebagai media pembelajaran dalam kelas agar kelas lebih terkontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chang, Raymond. 2005. *Kimia Dasar Edisi Ketiga*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Depdiknas. 2008. *Dokumen Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel
- Jalius, Ellizar. 2009. *Pengembangan Program Pembelajaran*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Jawandi, Ahmad. 2013. "Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan Smart Monopoli Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri Tumenggungan Tahun Ajaran 2012/2013". *Jurnal Pendidikan*. Tumenggungan: Univeristas Sebelas Maret.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (Press Group).
- Purba, Michael. 2006. *IPA Kimia SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Purwoko, dkk. 2008. *IPA Terpadu SMP Kelas VII*. Jakarta: Yudhistira.
- Rahman, Muhammat & Amri. 2014. *Model Pembelajaran Arian Terintegratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, Arief. 2012. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA*. Bioedu Vol.1/No.1/Agustus 2012. Diakses tanggal 10 April 2014.
- Setyasih, Anita. 2013. “Pengembangan Media Permainan Smartchems Monopoli Seri Sistem Periodik Sebagai Media Belajar Mandiri “ *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia. Diakses tanggal 30 Maret 2014.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UNESCO. 1988. *Games and Toys in the Teaching of Science and Technology*. Paris: Division of Science Technical and Environmental Education.
- Wikipedia. 2014. *Monopoli Kimia*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Monopolipermainan>. Diakses tanggal 15 Maret 2014.
- Winkel.W.S. 1996. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, Erma. 2012. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (Stad)* Berbantu Media Monopoli Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 1, Tahun 2012. Diakses tanggal 10 April 2014.
- Zafri. 1999. *Metode Penelitian Pendidikan*. Padang: UNP.