

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI
PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH
PADA MANUSIA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



**DOLLYZA HARDI
05008/2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

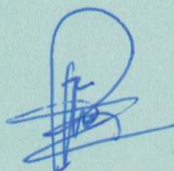
Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas VIII SMP

Nama : Dollyza Hardi
NIM/TM : 05008/2008
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 2 Februari 2016

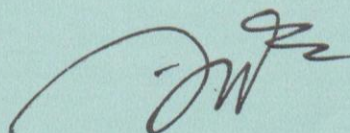
Disetujui oleh

Pembimbing I



Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si
NIP. 19681216 199702 1001

Pembimbing II



Irdawati, M.Si
NIP. 19710430 200112 2001

PENGESAHAN LULUSAN UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas VIII SMP.

Nama : Dollyza Hardi

NIM/TM : 05008/2008

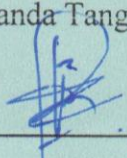
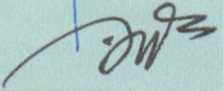
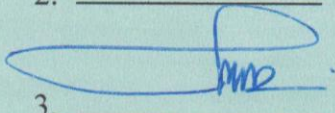
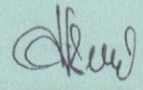
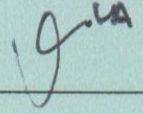
Program Studi : Pendidikan Biologi

Jurusan : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 9 Februari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si.	1. 
2. Sekretaris	: Irdawati, M.Si.	2. 
3. Anggota	: Dr. Syamsurizal, M.Biomed.	3. 
4. Anggota	: Ernie Novriyanti, S.Pd., M.Si.	4. 
5. Anggota	: Dr. Violita, M.Si.	5. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

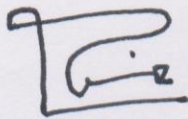
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dollyza Hardi
NIM/TM : 05008/2008
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi
Fakultas : MIPA Universitas Negeri Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas VIII SMP”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

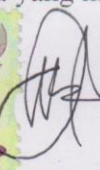
Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Biologi



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

Saya yang menyatakan,



Dollyza Hardi
NIM. 05008

ABSTRAK

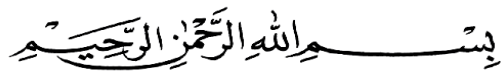
DOLLYZA HARDI : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA KELAS VIII SMP

Permasalahan dalam proses pembelajaran biologi yang sering muncul adalah pembelajaran biologi sulit dipahami karena jenis media pembelajaran kurang bervariasi, media pembelajaran yang biasa digunakan hanya buku paket yang dipinjam di perpustakaan dan LKS yang dibeli siswa. Pembelajaran yang dilakukan seperti ini akan menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat dan keinginan siswa SMP untuk belajar, dapat dilakukan dengan cara membuat variasi media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli tentang materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP yang valid dan praktis.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli memiliki beberapa fase yaitu, fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization /construction*), Fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*). Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan karena pengujian media permainan monopoli ini hanya sampai pada uji validitas dan praktikalitas. Rancangan perangkat yang telah didesain, divalidasi oleh empat orang pakar dan kemudian di uji coba secara terbatas di kelas VIII SMP Bunda Padang untuk mengetahui praktikalitas perangkat yang dikembangkan. Data dianalisis secara deskriptif dengan persentase.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka telah dihasilkan permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP yang valid dan praktis. Hasil validitas yang diperoleh adalah 87.39% dengan kategori valid, dan praktikalitas oleh guru 87,5% dengan kategori praktis dan siswa diperoleh 83,91% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bernuansa monopoli tentang materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP dinyatakan sangat valid dan praktis.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Kelas VIII SMP” ini dengan baik.

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ramadhan Sumarmin, M.Si. sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Irdawati, M.Si. sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Syamsurizal, M.Biomed, Ibu Ernie Novriyanti, M.Si dan Ibu Dr. Violita, S.Si, M.Si sebagai dosen penguji.
4. Ibu Irdawati, M.Si. sebagai Penasehat Akademis.
5. Bapak Dr. Syamsurizal, M.Biomed, Bapak Relsas Yogica M.Pd, Ibu Tri Marga Rahayu, S.Pd, dan Bapak Andre Rilda, S.Pd sebagai validator.
6. Ketua Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Padang.
7. Bapak, Ibu Staf Pengajar, Karyawan/Karyawati, dan Laboran Jurusan Biologi Universitas Negeri Padang.

8. Bapak Kepala SMP Bunda Padang.
9. Siswa Kelas VIII SMP Bunda Padang sebagai subjek dalam penelitian ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis telah berupaya maksimal untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, namun jika masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Februari 2016

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	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk	8
H. Defenisi Operasional	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media.....	13
B. Pembelajaran	19
C. Analisis Kebutuhan Siswa.....	23
D. Permainan Monopoli.....	27
E. Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.....	31

F. Kerangka Konseptual	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Subjek Penelitian.....	33
D. Data Penelitian	33
E. Instrumentasi	33
F. Prosedur Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	40
B. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pembagian Petak dalam Permainan Monopoli	42
2. Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli	51
3. Saran Validator terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli.....	52
4. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli oleh Guru.....	53
5. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli oleh Siswa	54
6. Hasil Uji Validasi Oleh Validator	88
7. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru.....	106
8. Hasil Uji Praktikalitas Oleh Siswa	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.....	31
2. Kerangka Konseptual	32
3. Kerangka Papan Permainan Monopoli	43
4. Hasil Rancangan Papan Permainan Monopoli.....	44
5. Kartu Petak Komplek A Tampak Depan Dan Belakang.....	45
6. Kartu Petak Komplek B Tampak Depan Dan Belakang.....	46
7. Kartu Petak Komplek C Tampak Depan Dan Belakang.....	46
8. Kartu Petak Komplek D Tampak Depan Dan Belakang.....	47
9. Kartu Petak Komplek E Tampak Depan Dan Belakang	47
10. Kartu Petak Komplek F Tampak Depan Dan Belakang	48
11. Kartu Petak Komplek G Tampak Depan Dan Belakang.....	48
12. Kartu Petak Komplek H Tampak Depan Dan Belakang.....	49
13. Kartu Tambahan.....	49
14. Kartu Kuis (<i>Quiz</i>)	50
15. Desain Kartu Kesempatan.....	51
16. Memperkenalkan Papan Permainan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Siswa.....	108
17. Guru Mengawasi Siswa Sedang Main Monopoli.....	108
18. Penulis Menjelaskan Cara Mengisi Angket Praktikalitas.....	109
19. Penulis Mengawasi Siswa Sedang Mengisi Angket	109
20. Siswa Mengisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Permainan Monopoli	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Observasi Untuk Guru	65
2. Kuesioner Observasi Untuk Siswa.....	69
3. Kisi-Kisi Angket Validitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Dosen dan Guru.....	71
4. Angket Validitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Dosen dan Guru.....	72
5. Hasil Validitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Dosen dan Guru	88
6. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Guru.....	89
7. Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Untuk Guru	90
8. Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Untuk Siswa.....	97
9. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Guru	106
10. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Siswa	107
11. Dokumentasi Kegiatan Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Monopoli Oleh Siswa SMP Bunda Padang.....	108
12. Petunjuk Permainan Media Pembelajaran Monopoli.....	111
13. Sk Dan Indikator Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia	115
14. Soal untuk Kartu Kuis (<i>Quiz</i>)	116
15. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan UniversitasNegeri Padang.....	119
16. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	120
17. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian dari SMP Bunda Padang	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat, sarana, dan penghubung untuk menyebar, atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Sadiman, dkk., 1990,). Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung , yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi serta rangsangan siswa dalam mengikuti proses belajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll. Hal ini sebenarnya

tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaktif yang bernilai edukatif. Interaksi edukatif ini terjadi antara guru dengan siswa dan antara siswa sesamanya serta antara siswa dengan lingkungannya. Interaksi ini perlu dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Terjadinya interaksi edukatif yang baik dalam pembelajaran memerlukan berbagai persyaratan seperti: pendekatan, metode, kondisi, sarana dan prasana dan mengenali perkembangan intelektual, psikologis dan biologis anak didik (Lufri, 2007: 1).

Proses pendidikan dilaksanakan dalam wujud kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Kegiatan pembelajaran hendaknya dapat berlangsung efektif dan efisien. Banyak unsur yang mampu meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran sebagai jembatan penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran.

Salah satu kompetensi guru dalam membelajarkan siswa adalah menggunakan dan mengembangkan media. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Lufri (2010:73) adalah bahwa ada sepuluh keterampilan dasar guru, salah satunya adalah menguasai dan menerapkan keterampilan mengembangkan dan menggunakan media.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Menurut Oetomo (2002: 119) tanpa menggunakan media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat berkembang dengan baik, maka media pembelajaran akan menjadi sarana yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, salah satunya adalah media cetak. Menurut Uno dan Lematenggo (2011: 126) ciri media adalah benda asli yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya.

Media cetak juga terdiri atas berbagai jenis, salah satunya adalah permainan monopoli. Media permainan monopoli ini merupakan sebuah media yang berguna untuk memicu perkembangan pola pikir siswa dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat lebih kreatif dalam menjawab pertanyaan yang ada di dalam media, dengan media tersebut maka dengan sendirinya siswa akan menjadi lebih aktif lagi dari sebelum menggunakan media permainan monopoli ini.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli sudah pernah dilakukan penelitian. Salah satunya menurut penelitian Harbi (2014: 49), menghasilkan media pembelajaran bernuansa permainan monopoli pada materi Klasifikasi makhluk hidup yang valid dan praktis. Penelitian tersebut terbatas pada materi klasifikasi makhluk hidup saja, sedangkan materi pembelajaran biologi yang lainnya belum tersedia.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Bunda Padang pada tanggal 11-13 Januari 2016 melalui tes wawancara dengan guru bidang studi mata pelajaran biologi diketahui 75% siswa berpendapat bahwa biologi merupakan pelajaran yang cukup sulit. Biologi memuat cakupan materi yang bersifat hafalan, sehingga sering menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Bunda Padang ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran biologi yaitu: paradigma siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran biologi sulit dipahami karena jenis media pembelajaran kurang bervariasi, media pembelajaran yang biasa digunakan hanya buku paket yang dipinjam di perpustakaan dan LKS yang dibeli siswa. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton, banyak siswa yang merasa mengantuk, bosan, dan akhirnya banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Pembelajaran juga hanya terpusat pada apa yang dijelaskan guru dan tidak ada variasi dalam penyampaian materi pelajaran dan siswa lebih cepat bosan dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan seperti ini akan menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat dan keinginan siswa untuk belajar, dapat dilakukan dengan cara membuat variasi media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbentuk permainan monopoli, yang dibuat dengan menggunakan kertas karton berwarna dan gambar yang diharapkan akan

membuat siswa tertarik untuk belajar. Melalui tes wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Bunda tentang permainan monopoli diketahui 80% siswa telah memahami dan mengetahui tentang permainan monopoli.

Penggunaan media berbentuk permainan monopoli ini dapat digunakan pada materi pembelajaran biologi, salah satunya adalah pada materi sistem peredaran darah. Materi ini memuat banyak konsep yang harus dipahami siswa, sehingga dengan menggunakan media berbentuk permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar, dan mengarahkan pemikiran siswa dalam menemukan konsep suatu materi pembelajaran. Materi dan konsep ini disatukan dalam bentuk pertanyaan yang diletakan dalam kartu kejutan.

Pemilihan media dan materi yang baik sangat mungkin bagi siswa untuk berkembang mempergunakan media permainan monopoli untuk proses pembelajarannya, Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran melalui penelitian ***“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Permainan Monopoli Pada Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manuasia Kelas VIII SMP”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran IPA Biologi terkesan monoton, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh serta kurangnya minat dalam proses pembelajaran.

2. Bahan ajar yang digunakan siswa pada saat belajar hanya berupa buku cetak dan LKS.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi.
4. Siswa masih pasif dalam proses pembelajaran.
5. Materi sistem peredaran darah sulit dipahami siswa.
6. Media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk SMP belum tersedia yang valid dan praktis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada belum tersedianya media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP?
2. Bagaimana validitas dan praktikalitas media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP.
2. Mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah pada manusia untuk siswa SMP.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Guru bidang studi yaitu sebagai media yang dapat digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran.
2. Siswa yaitu sebagai media yang digunakan siswa dalam belajar, untuk mengaktifkan siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
3. Peneliti yaitu sebagai media yang nantinya dapat digunakan dalam mengajar dan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.
4. Peneliti lain yaitu sebagai pedoman untuk melaksanakan penelitian selanjutnya yang lebih luas dan mengembangkan media pada materi lainnya.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi sistem peredaran darah. Media ini dilengkapi dengan papan permainan, kartu kejutan yang terdiri atas kartu bangunan, kartu kesempatan, dan kartu quiz. Papan permainan berukuran 40 x 40 cm. Pada papan permainan ini terdapat 32 kotak dengan ukuran 5 x 3,5 cm yang berisi tentang materi dan ada 4 kotak di setiap sudut papan permainan berukuran 5 x 5 cm yang terdiri dari start, parkir bebas, penjara, dan pustaka. Masing-masing kotak diberi warna dan gambar yang sesuai dengan penamaan. Tulisan pada papan monopoli yaitu *ebrika* dan *arial*. Kotak-kotak ini disusun secara sejajar yang membentuk persegi empat.

Permainan monopoli dapat dimainkan oleh empat orang atau lima orang. Peraturan permainan monopoli ini sama halnya dengan permainan monopoli biasanya, namun pada permainan monopoli ini berisi dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa, yakni permainan monopoli menggunakan dadu enam mata sebagai acuan untuk melangkah dari satu petak ke petak lainnya. Permainan monopoli ini bisa dimainkan pada saat pembelajaran berlangsung dan juga bisa di luar jam pembelajaran.

Permainan monopoli ini merupakan media alternatif yang menggabungkan antara belajar dengan bermain. Permainan ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi komputer yaitu *corel draw X6*.

H. Definisi Operasional

Agar menghindari kesalahpahaman, maka dijelaskan definisi operasional tentang media permainan monopoli yang digunakan dalam penelitian. Media permainan monopoli adalah permainan yang dirancang untuk model pembelajaran berbasis *games*. Monopoli adalah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem permainan dengan memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa. Permainan monopoli adalah permainan yang berupa bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan.

Adapun peraturan dalam permainan monopoli yaitu sebagai berikut ;

a. Umum

- Mula-mula pemain dibagikan uang sebanyak \$ 100.000 untuk modal awal.
- Dadu yang dipakai sebanyak 2. Pemain berjalan sesuai jumlah angka dadu. Bila kedua dadu menunjukkan angka yang sama maka pemain dapat berjalan lagi dengan melempar dadu. Tetapi jika kedua dadu menunjukkan angka yang sama sebanyak 3 kali berturut-turut, maka pemain tersebut diharuskan untuk langsung masuk penjara.
- Jika pemain berhenti di tanah yang belum dibeli, maka pemain tersebut dapat memilih untuk membeli atau tidak. Namun jika pemain tersebut tidak membeli, maka tanah tersebut akan dilelang oleh Bank.

Dengan lelang, maka pemain lainnya dapat kesempatan untuk memiliki tanah tersebut. Namun satu pemain harus berani menentukan harga tertinggi dari pemain lainnya. Pemasang harga tertinggilah yang berhak memiliki tanah tersebut.

- Mendirikan bangunan berupa rumah dan hotel harus memiliki tanah satu kompleks sekaligus terlebih dahulu. Supaya pemain dapat memiliki tanah satu kompleks sekaligus, jika ada tanah yang dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut harus melakukan tawar-menawar dengan pemain yang memiliki tanah tersebut. Harga dapat disepakati apakah akan dibayar beberapa kali lipat harga tanah itu atau bisa juga dengan tanah juga. Jumlah rumah dan hotel harus merata tiap tanahnya dalam satu kompleks. Mendirikan bangunan harus berurutan dari membeli satu hingga empat rumah dan kemudian satu hotel. Membeli/menjual rumah dan hotel hanya dapat dilakukan dengan Bank. Jika akan menjual kembali bangunan tersebut, pemain akan mendapatkan setengah harga dari harga resmi tersebut.
- Berhenti di kotak Start. Setiap kali melewati kotak start maka pemain akan mendapatkan uang. Tetapi jika berhenti tepat di kotak Start pemain tetap mendapatkan uang. Uang yang didapatkan sebanyak \$ 20.000.
- Parkir bebas. Sebenarnya berhenti kotak parkir bebas tidak mendapatkan apa-apa.

b. Penjara

Pemain diharuskan masuk penjara jika:

- 1) Berhenti di kotak '*masuk penjara*'
- 2) Dapat perintah dari kartu *kesempatan* atau *dana umum* untuk masuk penjara. Kartu tersebut biasanya bertuliskan: "*Masuk penjara. Tidak melalui start tidak terima uang 20.000*"
- 3) Kedua dadu menunjukkan angka yang sama sebanyak 3 kali berturut-turut

Untuk keluar penjara ada tiga cara, yaitu dengan menggunakan kartu bebas penjara, bayar denda sebanyak 10.000, serta melempar dadu sampai keduanya menunjukkan angka yang sama. Jika pemain memilih keluar penjara dengan cara melempar dadu, kesempatan ini hanya ada 3 kali. Jika pada kesempatan ketiga lemparan kedua dadu tetap tidak menunjukkan angka yang sama, maka pemain tersebut harus membayar denda 10.000, dan kemudian berjalan seperti biasa sesuai angka pada lemparan ketiga tersebut.

c. Hutang

Pemain akan berhutang kepada Bank atau pemain lain jika uang yang tersedia tidak mencukupi untuk membayarnya. Sebagai gantinya pemain diharuskan untuk menjual bangunan atau menggadaikan tanah, atau dapat juga menjual tanahnya kepada pemain lain. Jika hutang belum terbayar maka tidak akan bisa berpindah giliran ke pemain lain untuk berjalan. Jadi hutang harus lunas dahulu sebelum berpindah giliran. Pemain yang memiliki

hutang dapat memutuskan langsung berhenti bermain jika nilai hutangnya lebih besar daripada nilai asetnya.

- Bila berhutang kepada pemain lain, pemain dapat mengakhiri permainan dengan menyerahkan segala harta kekayaannya kepada pemain yang memberikan hutang kepadanya. Kecuali untuk bangunan, terlebih dahulu dijual kepada Bank.
- Bila berhutang kepada Bank, maka pemain dapat mengakhiri dengan menyerahkan segala harta kekayaan yang dimilikinya. Setelah itu Bank akan langsung melelang tanah yang pernah dimiliki pemain yang telah berhenti bermain tersebut kepada pemain lain.