

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONRAKED (MONOPOLI RAKSASA EDUKATIF) PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN

Nur Hafidzah^{1*}, Jamilah², Syamsul³, dan Ilyas Ismail⁴

^{1,2,3,&4}Program Studi Pendidikan Biologi, FTK, Universitas Islam Negeri Alauddin
Makassar, Indonesia

*E-Mail : hafidzahnur01@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4372>

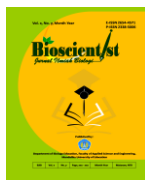
Submit: 05-11-2021; Revised: 19-01-2022; Accepted: 10-02-2022; Published: 30-06-2022

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA Pesantren GUPPI Samata Kabupaten Gowa dan mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI Samata. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R & D)* pada model pengembangan 4-D yang meliputi empat tahap yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang diuji melalui uji validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 1 SMA Pesantren GUPPI Samata 2020/2021 sebanyak 14 orang peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa angket respon peserta didik dan angket respon pendidik untuk mendapatkan data kepraktisan produk, serta tes hasil belajar untuk mendapatkan data keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI yang dikembangkan memiliki tingkat validitas oleh tim ahli materi dan tim ahli desain valid yaitu 3,72, penilaian respon peserta didik dan respon pendidik, tingkat kepraktisan berada pada kategori praktis dengan rata-rata nilai total 2,64. Tes hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI samata dikategorikan efektif karena mencapai 100%, sehingga media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA pesantren GUPPI samata layak digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif), Media Pembelajaran, Pengembangan.

ABSTRACT: This study aims to develop learning media MONRAKED (Educational Giant Monopoly) on the digestive system material for class XI SMA Pesantren GUPPI Samata Gowa Regency and determine the level of validit, practicality and effective of learning media MONRAKED (Educative Giant Monopoly) on digestive system material for class XI SMA Pesantren GUPPI Samata. This study uses *research and development (R & D)* methods referring to the 4-D development model which includes four stages, namely *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. The product developed is in the form of learning media MONRAKED (Educational Giant Monopoly) which is tested through validity tests, practicality tests and effectiveness tests. The subjects in this study were students of class XI MIA 1 SMA Pesantren GUPPI Samata 2020/2021 as many as 14 students. The research instrument is a student response questionnaire and a teacher response questionnaire to obtain product practicality data, as well as test items to obtain product effectiveness data. The results showed that the MONRAKED (Educational Giant Monopoly) learning media on the digestive system material for class XI SMA Pesantren GUPPI which was developed has a validity level by a team of material experts and a valid design expert team of 3.72, the assessment of student responses and teacher responses, the level of practicality is at practical category with an average total score of 2.64. The test of student learning outcomes using the learning media MONRAKED (Educational Giant Monopoly) on the digestive system





material for class XI SMA Pesantren GUPPI Samata is categorized as effective because it reaches 100%. So the learning media MONRAKED (Educational Giant Monopoly) on the digestive system material for class XI SMA Pesantren GUPPI Samata is feasible to use because it has met the valid, practical and effective criteria.

Keywords: MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif), Media of Learning, Development.



Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan setiap manusia terutama di era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) seperti saat ini. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan pola pemikiran masyarakat juga ikut berkembang. Berkembangnya pola fikir masyarakat, pendidikan diartikan sebagai persaingan untuk mempertahankan hidup dan mendapatkan pekerjaan semakin sulit disebabkan kurangnya lapangan pekerjaan yang tersedia. Pendidikan dapat mengubah hal tersebut sehingga seseorang dapat mencapai apa yang diinginkan dan dapat mempertahankan hidupnya.

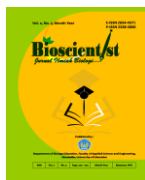
Pendidikan merupakan bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual. Bimbingan kepada anak-anak dapat dilakukan tidak hanya dalam pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah, akan tetapi peran keluarga dan masyarakat juga dapat menjadi lembaga pembimbing yang mampu menumbuhkan pemahaman dan pengetahuan bagi anak (Sholichah, 2018).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Pendidik harus dapat mengoprasikan media yang telah tersedia di sekolah, termasuk media yang canggih dan *modern*. Pendidik juga diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran yang nantinya akan digunakan sewaktu media yang akan disediakan belum siap, sehingga pendidik wajib mempunyai pengetahuan yang lebih mengenai media pembelajaran (Azhar, 2013).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran menyebabkan pendidik harus lebih aktif dan kreatif untuk mengembangkan model serta media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun, fakta yang ditemukan di lapangan membuktikan bahwa ketersediaan perangkat pembelajaran yang baik belum tentu berpengaruh terhadap peserta didik yang tidak memiliki informasi selain dari yang disampaikan oleh pendidik, sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk mengolah informasi yang didapatkan. Pada abad ke-21 peserta didik diarahkan untuk terbiasa dalam mencari informasi, berpikir kritis, berkomunikasi, memiliki sikap ilmiah dan mampu mengatasi masalah yang dimiliki (Mustami & Dirawan, 2015).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menciptakan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif. Media adalah





suatu wadah yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, sedangkan media pembelajaran adalah suatu informasi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi pelajaran serta dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bersama guru Biologi di SMA Pesantren GUPPI Samata kelas XI, dapat diketahui bahwa media yang digunakan pada proses pembelajaran masih menggunakan media cetak dan sejauh ini belum ada media lain yang digunakan. Selain itu, peserta didik juga kadang diberikan tugas yang langsung dikerjakan pada LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Pada proses pembelajaran peserta didik kadang tidak memperhatikan pada saat pendidik menjelaskan, selain itu peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif di dalam kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik kurang memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran yang dibuat tidak tercapai. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan kelas XI SMA Pesantren GUPPI Samata, yang valid, praktis, dan efektif agar peserta didik lebih cepat dalam memahami materi yang diajarkan, tertarik mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran dan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan *Research and Development (R and D)* (Lubis & Harahap, 2015). Menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi empat tahap yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian ini adalah 14 orang siswa kelas XI SMA Pesantren GUPPI Samata pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terdiri atas 2 yaitu angket digunakan untuk menilai apakah media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) ini baik digunakan atau tidak dan soal tes hasil belajar digunakan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik tentang pelajaran dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan. Sebelum dilakukan penelitian, instrument terlebih dahulu divalidasi oleh 2 orang dosen ahli, apabila telah valid maka instrument sudah siap untuk digunakan pada saat penelitian.

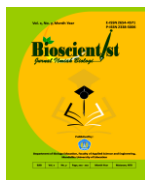
Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

Analisis Data Mengembangkan Media

Tahapan pengembangan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) dengan menggunakan model 4-D (*four D*) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*) yang terdiri atas 5 tahap, yaitu





analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) yang terdiri atas penyusunan tugas, memilih media yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, pemilihan format dan desain awal. Tahap pengembangan (*develop*) yang terdiri atas 2 tahap, yaitu validasi ahli oleh validator beserta revisi dan uji coba produk dan tahap penyebaran (*disseminate*), tahap ini adalah tahap penggunaan instrumen pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan cakupan yang lebih besar seperti penggunaan di sekolah lain dan oleh pendidik lain.

Analisis Data Kevalidan

Tingkat kevalidan suatu produk dinilai oleh orang yang berpengalaman dalam penyusunan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif).

Tabel 1. Standar Kevalidan.

Nilai	Kriteria
$3.5 \leq X_i \leq 4$	Sangat Valid
$2.5 \leq X_i \leq 3.5$	Valid
$1.5 \leq X_i \leq 2.5$	Cukup Valid
$0 \leq X_i \leq 1.5$	Tidak Valid

Kriteria yang digunakan untuk menentukan bahwa media yang dikembangkan memiliki derajat validitas yang baik yaitu dengan mencapai nilai rata-rata $2.5 \leq X_i < 3.5$ pada kriteria valid. Apabila nilai yang diperoleh tidak mencapai kriteria tersebut, maka akan dilakukan revisi ulang berdasarkan saran dari validator dengan melihat aspek-aspek apa saja yang masih kurang. Kemudian, dilakukan validasi ulang dan dianalisis kembali. Demikian seterusnya hingga mencapai nilai minimal yang berada dalam kategori valid.

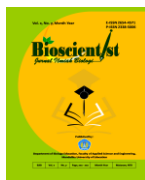
Analisis Data Kepraktisan

Kepraktisan suatu produk ditentukan dengan melihat angket hasil respon dari pendidik serta angket respon dari peserta didik yang telah dilakukan, kemudian dilakukan persentase.

Tabel 2. Kriteria Penilaian.

Nilai	Kriteria
$3.6 \leq X_i \leq 4$	Sangat Positif
$2.6 \leq X_i \leq 3.5$	Positif
$1.6 \leq X_i \leq 2.5$	Cukup Positif
$0 \leq X_i \leq 1.5$	Tidak Positif

Kriteria yang digunakan untuk menentukan bahwa media yang dikembangkan memiliki derajat kepraktisan yang memadai yaitu dengan mencapai nilai rata-rata $2.6 \leq X_i \leq 3.5$ pada kriteria positif. Apabila nilai yang diperoleh tidak mencapai kriteria tersebut, maka akan dilakukan revisi ulang berdasarkan saran dari validator dengan melihat aspek-aspek apa saja yang masih kurang, kemudian dilakukan validasi ulang dan dianalisis kembali. Demikian seterusnya hingga mencapai nilai minimal yang berada dalam kategori positif.



Analisis Data Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM (nilai \geq KKM). Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasikal jika minimal 80% peserta didik mencapai nilai tuntas.

Tabel 3. Kategori Tingkat Keefektifan.

Nilai Reliabilitas (r)	Interpretasi
> 80	Sangat Baik
> 60 – 80	Tinggi
> 40 – 60	Cukup
> 20 – 40	Kurang
20 \leq	Sangat Kurang

Suatu media dikatakan efektif jika presentasi ketuntasan mencapai nilai > 80 pada kategori sangat baik atau minimal berada pada nilai > 60 – 80 pada kategori baik. Standar ketuntasan komponen kecakapan akademik di atas bersifat tentatif, dalam artian sekolah dapat menentukan standar ketuntasan yang berbeda sesuai target maupun karakteristik sekolah yang bersangkutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) diperoleh media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif)

Tahapan pengembangan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) berdasarkan model 4-D Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Setyosari, 2016).

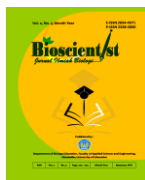
Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif)

Hasil dari tingkat kevalidan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil data tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-Rata Hasil Penilaian Validator.

Aspek Penilaian	Hasil Penilaian	Kriteria
Tampilan	3.8	Sangat Valid
Materi Ajar Sistem Pencernaan	3.5	Valid
Tidak Ketinggalan Zaman	3.75	Sangat Valid
Skala	4	Sangat Valid
Kualitas Teknis	3.75	Sangat Valid
Ukuran	3.75	Sangat Valid
Bahasa Komunikatif	3.5	Valid
Kesesuaian Penggunaan Istilah	3.75	Sangat Valid
Rata-Rata	3.72	





Berdasarkan data di atas, diperoleh rata-rata penilaian validator terhadap media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid yaitu 3,72, sehingga sudah dapat digunakan dengan sedikit revisi dan telah layak untuk diuji cobakan.

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif)

Tingkat kepraktisan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) diukur menggunakan instrumen penelitian berupa angket respon peserta didik dan pendidik. Hal tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon Keseluruhan.

Parameter	Rata-rata
Respon Peserta Didik	2.68
Respon Pendidik	2.6
Rata-rata	2.64
Kategori Penilaian	Positif

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, kategori penilaian yang diperoleh dari hasil angket respon pendidik dan peserta didik adalah 2.64 yang berarti positif terhadap media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang dikembangkan, sehingga kriteria kepraktisan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) tercapai.

Tingkat Keefektifan Media MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif Materi Sistem Pencernaan)

Tingkat keefektifan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) diukur menggunakan instrument berupa soal tes hasil belajar dengan jenis soal yang digunakan adalah pilihan ganda sebanyak 20 nomor. Hasil tes peserta didik dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Keseluruhan.

Ketuntasan	Jumlah	Persentase (%)
Peserta Didik yang Tuntas	12 Orang	100 (%)
Peserta Didik yang Tidak Tuntas	-	
Jumlah	12 Orang	100 (%)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa persentase hasil belajar peserta didik kelas XI IPA B SMA Pesantren GUPPI Samata sebesar 100%. Peserta didik dikatakan tuntas jika memiliki nilai di atas atau sama dengan nilai KKM yakni 75. Maka persentase hasil belajar peserta didik sebesar 100 % berada pada kriteria sangat efektif.

Pembahasan

Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif)

Tahap pertama yaitu pendefinisian (*define*) meliputi analisis awal-akhir. Analisis awal-akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran (Setyandaru *et al.*, 2017). Setelah itu, dilakukan analisis peserta

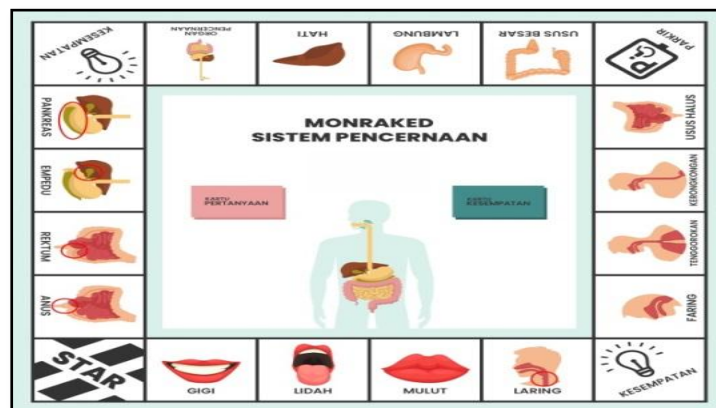


didik dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang nantinya akan dijadikan sebagai subjek uji coba produk, setelah itu dilakukan analisis konsep untuk mengidentifikasi, merinci, menyusun secara sistematis bagian-bagian dari materi sistem pencernaan yang akan diajarkan dengan bantuan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan, setelah itu dilakukan analisis tugas bertujuan untuk menganalisis materi yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif). Selanjutnya merumuskan tujuan dilakukan merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan analisis materi, tahap ini bertujuan untuk menentukan batasan-batasan dalam penelitian terkhusus pada tujuan pembelajaran.

Tahap kedua yaitu perancangan (*design*) tahap ini bertujuan untuk menyiapkan *prototype* I dari produk, dalam hal ini yaitu media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif), berupa membuat desain media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif), serta merancang instrument (angket respon peserta didik, angket respon pendidik dan tes hasil belajar). Tahap ini peneliti memilih media yang sesuai dengan materi sistem pencernaan yang telah dipilih oleh peneliti, yang meliputi pemilihan format yang digunakan pada media baik dari segi bentuk, ukuran, pemilihan warna ataupun gambar yang menarik serta gaya penulisan yang tepat dan mudah dibaca, setelah itu melakukan desain awal.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*), pada tahap ini rancangan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) dibuat dan dikembangkan untuk mendapatkan *prototype* 1, kemudian dinilai oleh para ahli atau validator. *Prototype* I merupakan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti, sebelum diuji oleh validator ahli yang nantinya akan menghasilkan *prototype* II yang siap diuji cobakan di lapangan. Hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar/acuan untuk melakukan revisi media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif).

Adapun hasil perbandingan antara *prototype* I dan *prototype* II yang dibuat sesuai dengan saran-saran dan masukan dari validator I dan validator II dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) *Prototype* I.



Gambar 2. Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) Prototype II.

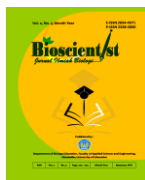
Tahap keempat yaitu penyebaran (*disseminate*) yang dilakukan pada penelitian yaitu memfokuskan penyebaran media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif), di sekolah tempat meneliti yaitu pada kelas XI IPA BSMA Pesantren GUPPI Samata yang berjumlah 24 orang, namun yang sempat hadir hanya 12 orang dikarenakan adanya virus COVID-19.

Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif)

Media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap validasi. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata 3,72 yang berada pada kategori sangat valid, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh maka media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid dan dapat diuji cobakan dengan sedikit revisi, sesuai dengan teori yang dikatakan Sugiono bahwa jika nilai rata-rata kevalidan berada pada rentang $3,5 \leq M \leq 4$ maka dapat dikatakan sangat valid (Sugiyono, 2013).

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif)

Kepraktisan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) dapat dilihat melalui angket respon peserta didik yang diberikan secara individu dan angket respon pendidik, sehingga diperoleh hasil angket respon peserta didik adalah 2,68 dan hasil angket respon pendidik 2,6. Rata-rata total hasil respon keseluruhan 2,64 yang merupakan kategori praktis dengan interval $(2,5 \leq X_i \leq 3,5)$. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) pada materi sistem pencernaan dapat diterapkan pada proses pembelajaran.



Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang digunakan oleh peserta didik termasuk praktis. Praktisnya media pembelajaran yang dikembangkan ditunjang oleh kemudahan dalam menggunakan media tersebut, hal ini dapat dilihat dari lembar respon pendidik dan lembar respon peserta didik sebagai hasil dari tingkat kepraktisan media (Haviz, 2013). Media pembelajaran dikatakan praktis apabila hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari pendidik dan peserta didik yaitu kriteria minimal praktis (positif) (Nasution *et al.*, 2016). Kepraktisan menggunakan media juga didukung dari media visual yang digunakan (Salmawati *et al.*, 2019).

Tingkat Keefektifan Media MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif Materi Sistem Pencernaan)

Keefektifan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) yang dikembangkan melalui data pengukuran tes hasil belajar peserta didik. Tes hasil belajar diberikan kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif), sehingga diperoleh presentase ketuntasan belajar peserta didik yaitu 100% . Berdasarkan nilai presentase dari hasil ketuntasan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) dikategorikan sangat efektif karena presentase ketuntasan belajar yang diperoleh berada diatas 80%. Siswa dikatakan berhasil (tuntas) apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM (Widyoko, 2014). Hasil dari tingkat keefektifan penelitian terdahulu diperoleh 91,1%.

SIMPULAN

Media pembelajaran MONRAKED (Monopoli Raksasa Edukatif) diketahui dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi pelajaran serta dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, diperoleh tingkat kevalidan media yaitu 3,72 sehingga layak untuk digunakan. Tingkat kepraktisan media yaitu 2,64 sehingga media dikatakan praktis untuk digunakan dan tingkat keefektifan media yaitu 100% termasuk dalam kategori efektif.

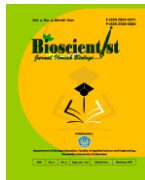
SARAN

Sebaiknya dalam penggunaan media ini harus benar-benar memperhatikan alokasi waktu untuk diatur pada setiap tahapan dalam proses pembelajaran serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan/rujukan bagi peneliti selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah membesarkan, mendidik dan membiayai penulis. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan mensupport penulis hingga pada tahap ini.





DAFTAR RUJUKAN

- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Haviz, M. (2013). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1), 28-43.
- Mustami, M.K., and Dirawan, G.D. (2015). Development of worksheet Students Oriented Scientific Approach at Subject of Biology. *Man in India*, 95(4), 917-925
- Nasution, S.H., Anwar, L., Sudirman., dan Susiswo. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spesial Peserta Didik pada Topik Dimensi Tiga Kelas X (FMIPA Universitas Malang). *Jurnal KIP*, 4(2), 903-913.
- Salmawati, Mustami, M.K., dan Taufiq, A.U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Sistem Saraf di Kelas XI SMAN Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Al-Ahya*, 1(3), 57-73.
- Setyandaru, T.A., Wahyuni, S., dan Putra, P.D.A. (2017). Pengembangan Modul Berbasis Multi presentasi pada Pembelajaran Fisika di SMA/MA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(3), 218-224.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Sholichah, A.S. (2018). Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 23-46.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Widyoko, S.E.P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.