

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROBABILITAS BERBASIS *MONOPOLY GAME SMART* (MGS) UNTUK MEINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Oleh :

**Khoirun Nisa Yanita Nst<sup>1)</sup>, Muhammad Syahril Harahap<sup>2)</sup>, Sinar Depi Harahap<sup>3)</sup>**  
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Dan Matematika, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan  
Email: [Cacanst86@gmail.com](mailto:Cacanst86@gmail.com), [Muhammadsyahrilharap@gmail.com](mailto:Muhammadsyahrilharap@gmail.com), [sinardepiharahap@gmail.com](mailto:sinardepiharahap@gmail.com)

### Abstrak

*Media pembelajaran merupakan media penunjang dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Namun dalam kenyataannya guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran sangat monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media monopoly game smart (MGS) untuk kelas VIII-2 SMP Negeri 11 Padangsidempuan yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D (Research and Development) dengan model 4-D yang terdiri dari tahap Pendefinisian (Define), tahap Perancangan (Design), tahap Pengembangan (Development), dan tahap Penyebaran (Disseminate). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa data dari ahli, angket respon siswa dan angket kreativitas belajar siswa selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media mendapat rata-rata 93,75% kategori Sangat Valid, ahli media mendapat rata-rata 88,75% kategori valid. Kemudian hasil persentase angket respon siswa mendapatkan nilai 89,047% dengan kategori praktis.*

**Kata kunci**— Pengembangan, Monopoly Game Smart (MGS)

### Abstract

*learning media is a supporting media in learning with the aim of improving the quality of student in teaching and learning activities. But in reality the teacher only uses the lecture method so that learning is very monotonous. This research aims to develop a smart monopoly games (MGS) Media for class VIII-2 SMP N 11 Padangsidempuan which is suitable for use in learning activities. The type of reserch use is R & D ( Research and Development) with a 4-D model consisting of the define stage, desing stage, development stage, ang disseminate stage. The data collection technique use is the from of data from expert, student response questionnaires and student learning creativity questionnaires, then data analisis is carried out. The result showed that media expert validation got an average of 93,75%, in the very valid category, theory expert got an average of 88,75% in the valid category. Then result of the percentage of student response questionnaires get a value of 89,047% in the practical category.*

**Keywords**— Development, monopoly game smart (MGS)

## 1. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media ke penerima pesan. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang tua, ataupun penulis buku. Dalam dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan masalah yang kompleks dimana sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Eka Tinggih (Eman Suherman, 2001). Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi matematika lebih menekankan aktivitas dalam rasio penalaran, sedangkan ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran.

Kreativitas merupakan kemampuan mencerminkan kelancaran berpikir, keluwesan, dan orisinal dalam berpikir serta kemampuan untuk mengkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu ide atau gagasan. Pada kenyataannya dalam dunia pendidikan, tinggi rendahnya kreativitas subjek pendidikan sering dijumpai ditengah kenyataan dilapangan, namun lebih sering kreativitas yang rendah.

Rendahnya kreativitas juga sering terjadi pada siswa baik dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas bahkan sampai pada tingkat mahasiswa perguruan tinggi. Yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa diantaranya adalah siswa beranggapan matematika itu sulit, tidak mengetahui konsep atau rumus apa yang harus diperlukan dalam penyelesaian soal, siswa juga masih salah dalam membuat model matematika, kurangnya minat belajar siswa karena kebiasaan belajar yang kurang baik disebabkan oleh ketidakmengertian siswa pada dirinya akan belajar itu sendiri, kurangnya motivasi pada diri siswa karena terpengaruh oleh teman disekitarnya sehingga siswa tidak siap untuk belajar, kurangnya penyediaan sarana dan prasarana, alat peraga penunjang pembelajaran, serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) karena model atau metode pembelajaran yang masih monoton, masih berpusat pada guru dan guru belum memakai media pembelajaran. (Harahap, 24 oktober 2019).

Keberhasilan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika dapat dilihat dari sisi prestasi siswa dan pemahaman serta penguasaan materi yang disampaikan. Semakin tinggi tingkat pemahaman dan penguasaan materi, makin tinggi pula keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep untuk memecahkan masalah-masalah dan pada akhirnya mampu mencapai prestasi yang baik. Pembelajaran tidak lepas dari kesulitan-kesulitan yang dipelajari. Setelah mengetahui kesulitan-kesulitan tersebut guru dapat mengambil manfaat untuk mengadakan perbaikan. Telah banyak cara untuk meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam bidang matematika, namun kenyataannya menunjukkan nilainya tergolong rendah dibanding nilai mata pelajaran lain. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. (Arief, 2011). Pentingnya kemampuan berpikir kreatif matematika siswa dikarenakan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa merupakan salah satu penentu apakah siswa sudah paham terhadap konsep-konsep matematika yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. (harahap 2019:65)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah yaitu sedikitnya siswa yang kreatif dalam pelajaran matematika disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menariknya guru dalam menyampaikan pembelajaran, serta minimnya media pembelajaran dalam suatu kelas. Siswa terus disuapi dengan materi saja tanpa adanya kegiatan yang berguna untuk mengembangkan ide dan keterampilan siswa, sehingga siswa merasa bosan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pengembangan media berupa *monopoly game smart* (MGS). *Monopoly game smart* dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang otentik dan tugas-tugas yang sifatnya nyata. *Monopoly game smart* didefinisikan sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan melibatkan guru dalam perannya sebagai fasilitator dan coach. (Ahmad Sofyan, dkk, 2021)

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, terdapat berbagai masalah yang terjadi antara lain:

1. Kreativitas belajar siswa masih rendah khususnya mata pelajaran matematika
2. Kondisi pembelajaran yang ada di SMP Negeri 11 Padangsidimpuan saat ini masih dilakukan secara konvensional, menggunakan papan tulis dan spidol, serta cenderung tidak mau memanfaatkan sumber daya atau penggunaan media yang belum optimal
3. Belum dikembangkannya suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar kreativitas siswa dalam belajar dapat meningkat.

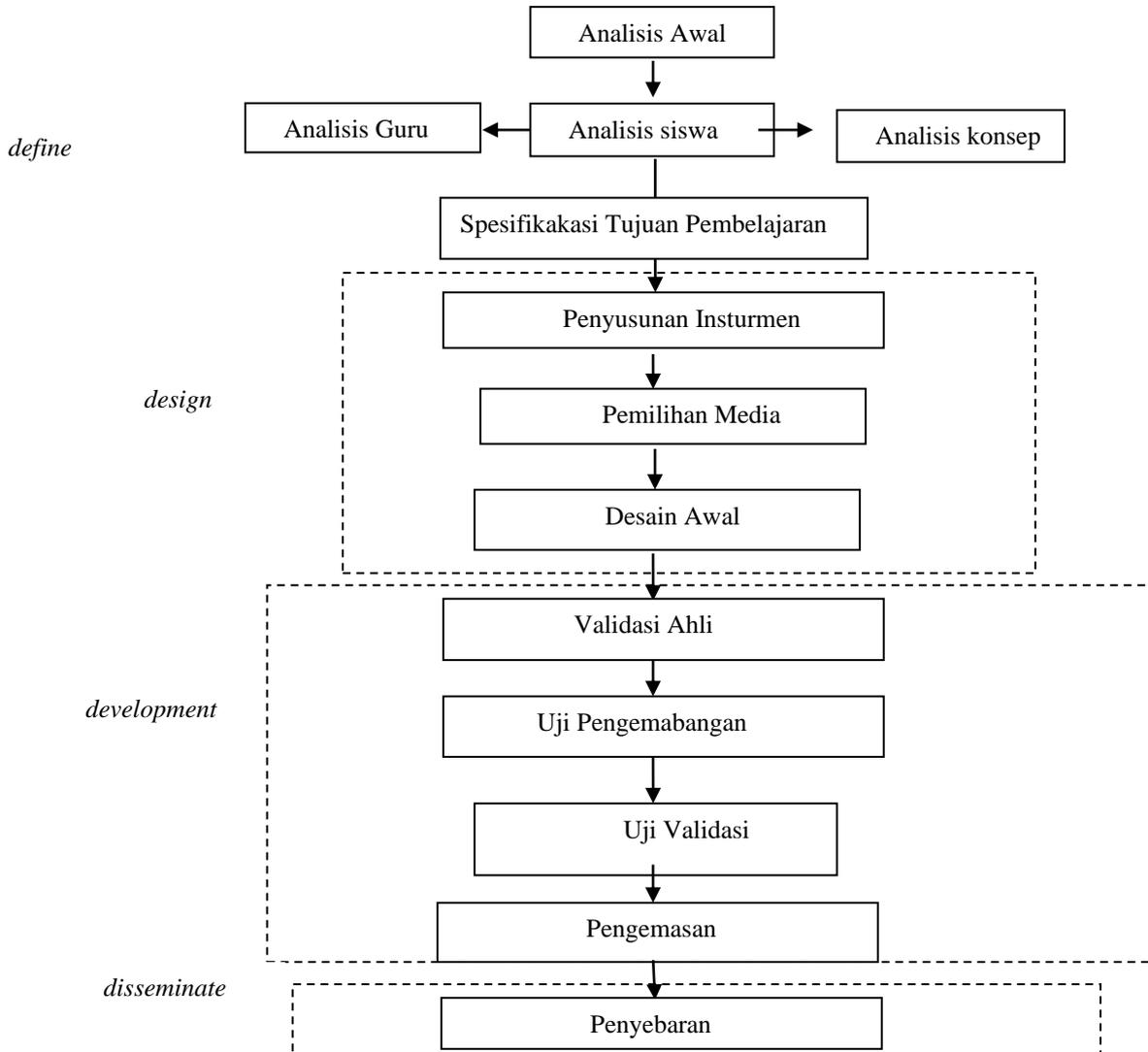
Maka perlu mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran probabilitas berbasis *monopoly game smart* (MGS) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Padangsidimpuan. Kemudian untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran probabilitas berbasis *monopoly game smart* (MGS) untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Padangsidimpuan.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Research and Development* (R & D) yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk baru. Menurut Sugiyono (2014: 407) metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pendapat lain yang diungkapkan Nana Syaodih (2006: 164) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R & D dengan model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan dalam Nasution dan Harahap (2020) dalam model 4-D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Tahap *define*, yaitu tahap studi

pendahuluan baik secara teoritik maupun empirik. Tahap *design*, yaitu merancang model dan prosedural pengembangan secara konseptual-teoritik. Tahap *develop*, yaitu melakukan kajian empirik tentang pengembangan produk awal, melakukan uji coba, revisi dan validasi. Tahap *disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir keseluruhan populasi. Berikut diagram alur prosedur pengembangan model 4-D yang dilakukan peneliti :



**Gambar 1. Diagram Alur Prosedur Pengembangan Model 4D**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Padangsidimpuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-2 yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket yang kemudian selanjutnya dilakukan analisis data. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berupa data deskriptif yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai acuan revisi produk.

#### **Analisis Validasi Pengembangan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS)**

Data dianalisis menggunakan data dari ahli. data yang telah dianalisis diungkapkan dalam distribusi skor persentase terhadap kriteria skala yang ditentukan. Penentuan kriteria terhadap tingkat kevalidan dan revisi produk adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Aspek Penilaian Validitas

No	Nilai	Aspek yang Dinilai
1	90%-100%	Sangat Valid

2	80%89	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid
4	55%-64%	Kurang valid
5	≤54%	Tidak valid

(sumber : Purwanto dalam Nurhayati, 2021:49)

Data yang terkumpul diproses menggunakan rumus (Purwanto dalam Budiman,2019):

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Analisis yang dilakukan pada data ini berguna untuk mengetahui dan mendeskripsikan kevalidan produk *media monopoly game smart* materi probabilitas.

### Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* (MGS)

Data uji kepraktisan penggunaan media pembelajaran monopoly game smart ini diperoleh dari angket. Penentuan kriteria terhadap tingkat kepraktisan produk adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Kepraktisan

No	Nilai	Aspek yang Dinilai
1	90%-100%	Sangat Valid
2	80%89	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid
4	55%-64%	Kurang valid
5	≤54%	Tidak valid

(Sumber : Purwanto dalam Nurhayati 2021:50)

Data yang terkumpul diproses menggunakan rumus (Purwanto dalam Budiman,2019):

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum ideal}} \times 100\%$$

Analisis data yang dilakukan pada data angket ini berguna untuk mengetahui dan mendeskripsikan kepraktisan penggunaan media pembelajaran *monopoly game smart* (MGS).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Deskripsi data hasil penelitian tentang pengembangan media Monopoly Game Smart (MGS) dapat dideskripsikan melalui tahapan pengembangan yang meliputi tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap penyebaran (*Disseminate*)

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian dilakukan sebagai tahapan awal dalam media pembelajaran probabilitas berbasis monopoly game smart yang melewati beberapa langkah yaitu analisis awal akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran.

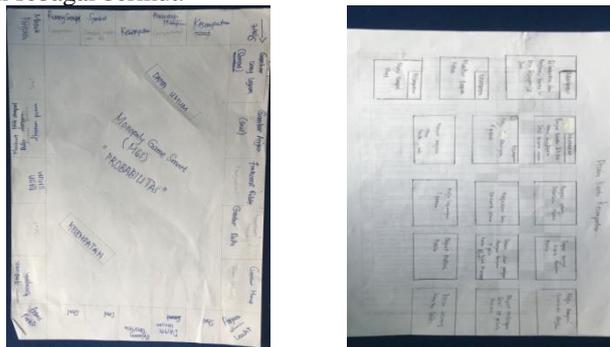
Langkah analisis awal akhir dilakukan untuk menemukan angka permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran probabilitas atau peluang. Pengamatan proses pembelajaran dan wawancara kepada guru pengampu sebagai tahap analisis awal akhir. Pada analisis ini ditemukan masalah pembelajaran siswa masih pasif selama pembelajaran. Guru mayoritas menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah. Media pembelajaran guru masih terbatas dan hanya sebagai pegangan guru, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Keterbatasan media pembelajaran ini menjadi pertimbangan untuk melakukan pengembangan suatu media yang memuat materi probabilitas atau peluang.

Langkah selanjutnya adalah analisis siswa dengan temuan kurangnya kreativitas siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran matematika karena masih minimnya sumber belajar yang tersedia bagi siswa. Sumber belajar yang dimiliki siswa sebelumnya yaitu berupa catatan dan buku mata pelajaran. Sebagian besar siswa tidak memiliki *handphone android* sehingga mereka tidak dapat mempergunakan untuk mencari sumber belajar terkait dengan materi probabilitas, hal ini berdampak pada rendahnya nilai pembelajaran matematika yaitu hanya 43,84% dari 21 siswa yang mencapai nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

**Tahap Desain (Design)**

Tahap *design* ini mempunyai tiga langkah yang harus dilakukan, yaitu (1) pemilihan media (*media selection*), (2) pemilihan format (*format selection*) (3) membuat rancangan awal (inilah *design*) sesuai format yang dipilih (Mulyatiningsih, 2013). Langkah pertama pada tahap *design*, peneliti memilih media permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang masih senang bermain. Maka media yang dipilih adalah *Monopoly Game Smart* (MGS), dimana media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan cara permainan.

Langkah kedua pada tahap ini yaitu pemilihan format. Format media yang digunakan mengacu pada format *monopoly* pada umumnya, hanya saja konten materi disisipkan pada kolom permainan sesuai indikator pencapaian kompetensi yang dimiliki. Langkah ketiga yaitu peneliti membuat rancangan awal *Monopoly Game Smart* (MGS) sesuai format yang telah ditentukan. Sketsa media pembelajaran MGS yaitu sketsa monopoli tentang probabilitas atau peluang. Adapun salah satu langkah dalam tahap *design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Sketsa awal monopoly game smart

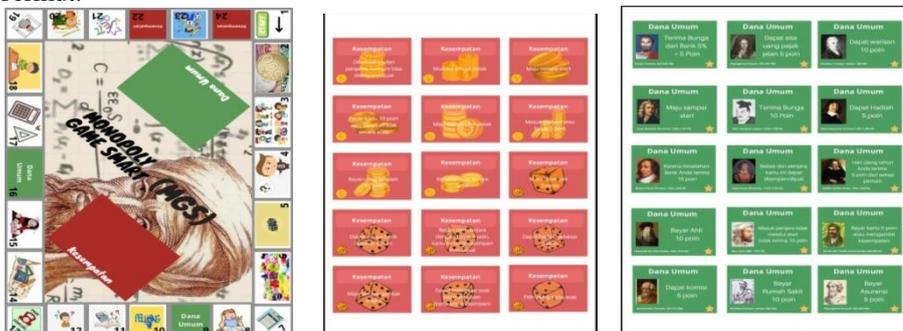
**Tahap Pengembangan (Develop)**

Tahap pengembangan (*Development*) adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap mengembangkan media. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli mediadan ahli materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran. Berikut nama-nama yang menjadi ahli media dan ahli materi yang akan menguji kelayakan media yang digunakan.

Tabel 3. Nama-nama validator

No	Nama validator	Status	Keterangan
1	Lukman Hakim Siregar, S.Kom.,M.Pd.T	Dosen Institut Pendidikan Tapanuli Selatan (IPTS)	Ahli media
2	Safrida Yanti Pohan, S.Pd	Guru SMP Negeri 11 Padangsidempuan	Ahli materi

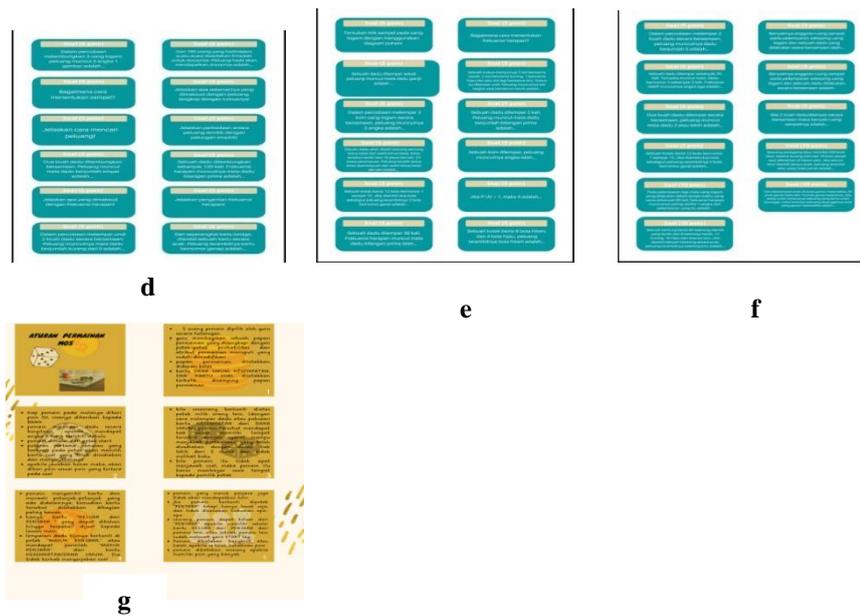
Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti. Masukan dan saran ahli media dan ahli meteri akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Hasil dari pengembangan produk dapat dilihat sebagai berikut:



a

b

c



**gambar 3. Pengembangan Produk; (a) Papan Permainan MGS; (b) Kartu Dana Umum; (c) Kartu Kesempatan; (d) kartu Soal I; (e) Kartu Soal II; (f) Kartu Soal III; (g) Buku Panduan.**

setelah dihasilkannya pengembangan produk, kemudian dilakukan revisi produk berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Revisi Produk Monopoly Game Smart (MGS)

		Pengembangan Produk	
Validator	Saran/ Masukan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ahli media	<p>Memberikan jarak yang sama agar petak dalam papan permainan lebih rapi</p> <p>Merapikan letak gambar tumpang tindih</p>		

<p>Ahli Materi</p> <p>Respon Siswa</p>	<p>Terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan istilah, ada kata yang berulang dalam satu soal</p> <p>memperbaiki kata yang sulit pada soal agar mudah dimengerti oleh siswa</p> <p>Mengubah latar belakang papan permainan monopoli agar lebih menarik dan Menambahkan petak kartu soal dipapan permainan monopoli</p>		
--	---	--	--

### Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tujuan dari tahap penyebaran (*dissiminate*) ini adalah sebagai berikut :

- Mengetahui penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya dikelas lain, sekolah lain, oleh guru yang lain, dan
- Menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran didalam proses pembelajaran.

Tahap penyebaran (*disseminate*) dalam penelitian ini dilakukan, hanya saja terbatas. Peneliti melakukan tahap *disseminate* hanya pada lingkungan SMP Negeri 11 Padangsidimpuan saja. Dimana mengembangkan produk sampai tahap valid dan praktis kemudian menguji efektivitas penggunaan *monopoly game smart* didalam proses pembelajaran. Selain itu karena oleh terbatasnya waktu penelitian.

### Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Monopoly Game Smart* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis media cetak yang mudah digunakan dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

### Kelayakan (*Validitas*) Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS)

Perolehan data uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi, angket respon siswa, dan angket kreativitas belajar siswa. Uji kelayakan media pembelajaran Probabilitas berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) dengan mengacu pada hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan nilai persentase sebesar 93,75% dan dikategorikan Sangat Valid. Hasil penilaian uji kelayaka oleh ahli materi mendapatkan persentase 88,96% dan dikategorikan Valid. Secara keseluruhan penilaian dari kedua ahli tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran probabilitas berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) dikategorikan Valid.

Berdasarkan penelitian diatas, maka hasil penelitian tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Zuhri Firdaus (2014) yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli IPA Materi Sistem Pencernaan” dimana hasil penilaian uji kelayakan produk oleh ahli media mendapatkan hasil sebesar 85,6% dengan tingkat validitas dikategorikan sangat baik. sehingga layak digunakan untuk membantu siswa belajar materi sistem pencernaan makanan.

### Kepraktisan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS)

Uji kepraktisan media pembelajaran berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) dianalisis dengan mengacu pada hasil penilaian angket respon siswa yang telah diberikan kepada siswa. Pada penelitian yang dilakukan, berdasarkan data-data yang didapat dari hasil angket respon siswa yang telah diberikan mendapatkan nilai persentase sebesar 89,047% dan dapat dikategorikan praktis. Dias Hendyanto (2016) melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan media monopoli penggolongan hewan dimana dilakukan uji kepraktisan di dapat rata-rata hasil uji kepraktisan Monopoli Penggolongan Hewan yaitu 92,7% dan masuk dalam kategori Layak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Vivi Agustin (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran MoGe (Monopoli Geografi) melalui ASSURE dimana nilai keterlaksanaan media berdasarkan penilaian pengamat yaitu 91% dengan kategori sangat baik sehingga dikatakan media praktis dan sesuai dengan pembelajaran.

#### **Efektivitas Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari pemberian angket kreativitas belajar siswa yang telah diberikan kepada siswa diperoleh bahwa hasil pengukuran kreativitas belajar siswa mempunyai nilai rata-rata 83,75% dan berada pada kategori baik. Apabila dilihat dari subjek penelitian, maka sebanyak 90% (19 siswa) dalam kategori baik dan sangat baik. Dimana untuk indikator fleksibilitas diperoleh nilai rata-rata 83 dan berada dikategori baik, indikator originalitas diperoleh nilai rata-rata 83 dan berada dikategori baik, indikator elaborasi diperoleh nilai rata-rata 84 dan berada dikategori baik dan indikator *fluency* diperoleh rata-rata 85 dan berada dikategori baik. Berdasarkan penilaian tersebut jelas bahwa media pembelajaran probabilitas berbasis *Monopoly Game Smart* (MGS) yang dikembangkan telah efektif dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan uji coba sebelumnya yang telah dilakukan oleh Vira Setyaningrum (2019) dengan judul “ Pengembangan Media Permainan Monopoli Berbasis *STAD* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dan Hasil belajar pada Muatan PPKn Siswa Kelas V SDN Pekuwon Pati” dimana dari hasil perhitungan analisis data mendapatkan hasil yang meningkat terhadap hasil belajar siswa, pada kelompok besar mendapatkan indeks *gain* sebesar 0,54 dengan kriteria sedang, pada kelompok kecil sebesar 0,55 dengan kriteria sedang serta hasil kemampuan berpikir kreatif pada kelompok besar mendapatkan hasil indeks *gain* 0,51 dengan kriteria sedang, dan pada kelompok kecil sebesar 0,55 dalam kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan peningkatan hasil belajar dan berpikir kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan Monopoli berbasis *STAD* lebih meningkat setelah penggunaan media pembelajaran. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Faza Fatima (2020) yang berjudul “ Media Pembelajaran Monopoli materi Jenis Pengelompokan Hewan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar” bahwa hasil pengembangan media monopoli mendapatkan persentase sebesar 80% dengan kategori valid dan validasi ahli materi sebesar 81,25% dengan kategori sangat valid . Kepraktisan media monster kawan (monopoli strategi pengelompokan hewan) dinyatakan sangat efektif dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini didasarkan pada pernyataan yang diajukan kepada validator yakni media bersifat menarik, memudahkan pemahaman siswa dan mudah diterapkan dalam pembelajaran.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan pengembangan media *Monopoly Game Smart* (MGS) sebagai media pembelajaran siswa dikelas VIII SMP Negeri 11 Padangsidimpuan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan media *Monopoly Game Smart* terdiri dari beberapa tahapan yaitu: Tahap Define, Tahap Design, Tahap Development, Tahap Disseminate.
2. Kualitas Media *Monopoly Games Smart* (MGS) termasuk sangat valid dengan persentase 93,75% dari ahli media, 88,75% dari ahli materi kategori valid. Kemudian persentase kelayakan dari respon siswa adalah 89,05% dengan kategori Praktis.

##### **Saran**

1. Bagi siswa  
Produk yang akan dikembangkan dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa secara berkelompok dirumah.

2. Bagi guru  
 Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran probabilitas berbasis monopoly games smart ini sebagai media pembelajaran yang tepat.
3. Bagi Peneliti  
 Peneliti masih perlu adanya pengembangan media sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif lagi

## 5. REFERENSI

- Maswan & Khoirul Muslimin.(2011). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Yeni Rachmawati, Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak pada Usia Taman Kanak-kanak*. RamawangunPenerbit Kencana Prenada Media Grup.
- Punaji Setyosari.(2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung:Alfabeta.
- Sukirman.(2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* . Prodi Teknologi Pembelajaran.PPs.UNY.
- Erma Wulandari dan Sukirno (2012). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoly Dalam Peningkatan Aktivitas Belajar SiswaKelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harahap,Rizky Alamsyah, Holila, Anni,Ahmad, Marzuki 2019.efektivitas pendekatan pendidikan matematika realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di sma negeri 1 portibi. *Jurnal MathEdu (Mathematc Education Jurnal)*. Volume 2 Tahun 2019;64-74.
- Harahap,Muhammad Syahril, Nasution. Sartika Rati Asmara (2019) Efektivitas Pembelajaran Flipped Clasroom Berbasis Yotube Di Prodi Matematika Untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.jurnal *education and development*, 2019
- Estu Miyarso.(2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Interaktif Untuk Pembelajaran Sinematografi*. Tesis. Yogyakarta: PPs-UNY.
- Jasa Ungguh Muliawan,2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta. Diva Press.
- Fira Khotnul, Nury Yuniasih Prihatin Sulistyowati 2019. Pengembangan Media Monopoly Games Smart (MGS) dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*. Volume 3 November Tahun 2019.
- Ahmad Sofiyan, Syafii Nur, Ahmad (2021). Penegmbangan Media Monopoly Game Smart pada sistem Pencernaan di SMP. *Journal For Teachers and Learning*. Volume 1 tahun 2021. E-ISSN : 2723-3618.
- Fatmawati, A. N. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA kelas X. *Edu Sains*,4(2), 94-103
- Maya siska wati, Pargito , P (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*,4(1), 72-80
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pengajarannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.