

ABSTRACT

Monopoly is a world famous board game and can be used as a learning medium. Monopoly learning media is a learning with board games containing colorful and illustrated plots, including question cards, opportunity cards, general fund cards, and property rights cards. This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of monopoly learning media on ecological material for class X SMA/MA. The research was carried out at Adabiyah II High School Palembang. The sample population in this study were 24 students of class X. This type of research is descriptive quantitative. This research uses R&D method with Rowntree development model. Data collection techniques used in this study are walkthrough and questionnaire techniques. Data analysis technique used is questionnaire analysis. The results of this study indicate that monopoly learning media is classified as very valid criteria with an average value of 87.29%, very practical with an average value of 82.00% and classified as effective criteria. The effectiveness criteria were obtained based on the results of the pre-test and post-test of students who got the results increasing from 56.00 to 68.00. Based on the results of the study, it can be concluded that the monopoly learning media in the class X ecology material is proven to be suitable for use in learning.

Keywords: *learning media, monopoly, ecology*

ABSTRAK

Monopoli merupakan permainan papan yang terkenal di dunia dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran monopoli sebagai alat bantu belajar dengan permainan papan yang berisi petak bergambar dan berwarna - warni terdapat kartu soal, kartu kesempatan, kartu dana umum, dan kartu hak milik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran monopoli pada materi ekologi kelas X SMA/MA. Penelitian dilaksanakan di SMA Adabiyah II Palembang. Populasi sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas X sebanyak 24 orang. Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model pengembangan Rowntree. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik *walkthrough* dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis angket. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli tergolong kriteria sangat valid dengan rata-rata nilai 87,29%, sangat praktis dengan rata-rata nilai 82,00% dan tergolong kriteria efektif. Kriteria keefektifan didapat berdasarkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang memperoleh hasil meningkat dari 56,00 menjadi 68,00. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli pada materi ekologi kelas X ini terbukti layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : media pembelajaran, monopoli, ekologi