

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Paradigma Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran ditingkat SMP/MTs yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Hal tersebut dimaksudkan agar penguasaan siswa tidak hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep saja, tetapi juga merupakan suatu proses dan penyimpulan dari suatu penemuan (Alfana, 2015). Lebih lanjut menurut Trianto (2012: 10) ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu (inkuiri) tentang alam dan serta sistematis, sehingga IPA bukan hanya sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang fakta- fakta saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA di sekolah menengah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari.

IPA memiliki empat unsur utama, yaitu sikap, proses produk, dan aplikasi. Pada proses pembelajaran IPA keempat unsur itu diharapkan dapat muncul sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh dan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Oleh karena itu, IPA sering kali disamakan dengan *the way of thinking* Wisudawati dan sulistyowati, 2014 dalam Irasandi (2016: 12).

Lebih lanjut Depdiknas (2006), menyatakan bahwa dalam konteks pembelajaran IPA yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah membutuhkan pendekatan yang disebut pembelajaran yang berpusat pada siswa. Supaya materi lebih mudah dipahami oleh siswa, hendaklah guru menghubungkan konsep teori yang dipelajari siswa dengan fakta-fakta pembelajaran teori tersebut dilapangan (kontektual materi). Kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa faktor yang terlibat yaitu: (a) prngelolaan kelas (b)

materi (kerumitan dan kesederhanaan serta pengembangan materi), (c) pendekatan dan metode pembelajaran, (d) sumber dan media pembelajaran, serta (e) penilaian pencapaian hasil belajar siswa sebagai tolak ukur keberhasilan belajar siswa. Kelima faktor ini secara simultan akan saling pengaruh mempengaruhi.

Sementara itu menurut Prihanto dalam Trianto (2012: 137) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Lebih lanjut Trianto (2012: 153) dapat disimpulkan bahwa hakekat IPA meliputi empat unsur utama, yaitu pertama, sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar: IPA bersifat open ended; kedua, proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan menarik kesimpulan; ketiga, produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum dan keempat, aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya. Sehubungan dengan itu, Slameto (2013: 2) mengatakan bahwa, “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Melalui proses belajar dapat membawa seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Jadi belajar sangat penting untuk mengubah tingkah laku dan menambah ilmu pengetahuan individu. Upaya untuk membuat seseorang belajar disebut juga dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah kesatuan dua proses antara siswa yang belajar dan guru yang membelajarkan. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Aunurrahman (2009: 34) “Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Jadi, belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berhubungan erat karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa, serta peran penting guru menentukan keberhasilan siswa selama pembelajaran (Aunurrahman 2009: 34)

Kegiatan pembelajaran berlangsung secara bersamaan pada waktu yang sama, sehingga terjadi komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Menurut Sadirman (2006: 11) menyatakan bahwa pesan yang dikomunikasikan adalah isi pelajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum. Proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks dimana dalam proses ini terjadi hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang terdiri dari serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk menciptakan tujuan tertentu (Usman 2007: 4).

2.3 Media

Media merupakan suatu alat atau bahan penyampaian pesan. Menurut Sadirman (2006: 6), ”kata *media* berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar”. Jadi, media adalah perantara atau penghantar pesan. Jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka media pembelajaran berarti perantara atau penghantar pesan dan informasi dalam pembelajaran.

Menurut Azhar (2006: 3) media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi dan mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Sadirman (2006: 83-84) faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan media:

1. Kesesuaian dengan tujuan
2. Kesesuaian dengan materi
3. Kesesuaian dengan metode mengajar
4. Karakteristik peserta didik
5. Kondisi tempat belajar
6. Keluwesan/kepraktisan
7. Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam menunjang proses dan hasil belajar. Menurut Arsyad (2010: 26-27) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahannya sendiri. Dengan kata lain, tidak ada suatu media lain dalam segala aspeknya sehingga dapat menggantikan segala bentuk media yang lain. Pengenalan karakteristik dan jenis media merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media nanti. Media yang cocok dengan materi diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar.

2.4 Permainan Monopoli

2.4.1 Pengertian Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2004: 10) permainan monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam *system* ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak 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 uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Menurut Dodo (2008:1) “Monopoli merupakan suatu permainan papan (*board game*) dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan pelaksanaan bermain”. Tujuan permainan ini untuk memiliki semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Sistem permainan monopoli dilaksanakan dengan cara mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu (Dodo dalam Jawandi: 2013: 6-7).

2.4.2 Sejarah Permainan Monopoli

Menurut Syahsiyah (2014: 10-11) sebelum Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904.

Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company* di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh *The Newbie Game Company* di London dengan nama *Brer Fox an' Brer Rabbit*.

Selain melalui penjualan permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi *Monopoly*. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.

2.4.3 Peralatan Permainan Monopoli

Untuk memainkan Monopoli, dibutuhkan bermacam peralatan-peralatan ini:

- a) Bidak-bidak untuk mewakili pemain. Dalam kotak Monopoli disediakan empat bidak.
- b) Dua buah dadu bersisi enam.
- c) Kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Dibagian depan kartu tertera pengertian dan fungsi dari setiap jaringan. Dibagian belakang kartu tertera harga properti, harga sewa, harga rumah dan hotel.
- d) Papan permainan dengan petak-petak:
 - (1) 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat. Seorang pemain harus menguasai satu kelompok warna sebelum ia boleh membeli rumah atau hotel.
 - (2) 4 stasiun kereta. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu stasiun. Tapi di atas stasiun tidak boleh dibangun rumah atau hotel.
 - (3) 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air. Pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki keduanya. Rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atas perusahaan.
 - (4) Petak-petak Dana Umum dan Kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah di atasnya.

- e) Uang-uangan Monopoli.
- f) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Rumah biasanya memiliki warna hijau, hotel warna merah.
- g) Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan (Syahsiyah, 2004: 12-13)

2.4.4 Kekurangan Dan Kelebihan Media Permainan Monopoli Biologi

Selama proses pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media permainan monopoli, media permainan monopoli biologi yang dikembangkan memiliki kekurangan dan kelebihan. Berikut menurut jurnal Susanto, Raharjo, Prastiwi (2012) kekurangan dan kelebihan dari media permainan monopoli yang telah dikembangkan:

Kelebihan media permainan monopoli adalah:

- a) Proses pembuatannya sederhana,
- b) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam menyimpannya,
- c) Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah,
- d) Mudah dibawa dan dipindahkan,
- e) Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan,
- f) Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan,
- g) Pemain dapat merasakan rasa senang, dan rasa ingin tahu,
- h) Mudah dioperasikan.

Kekurangan media permainan monopoli adalah:

- a) Tidak dapat dimainkan secara perorangan (minimal 3 orang),
- b) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan, karena harus membagi uang,
- c) Untuk memainkannya dibutuhkan meja/tempat/lantai yang datar,
- d) Untuk menentukan pemenang harus menukarkan jumlah kekayaan kepada bank atau pengawas, hal ini juga tidak praktis dan membutuhkan waktu.

2.5 Model Penelitian Pengembangan

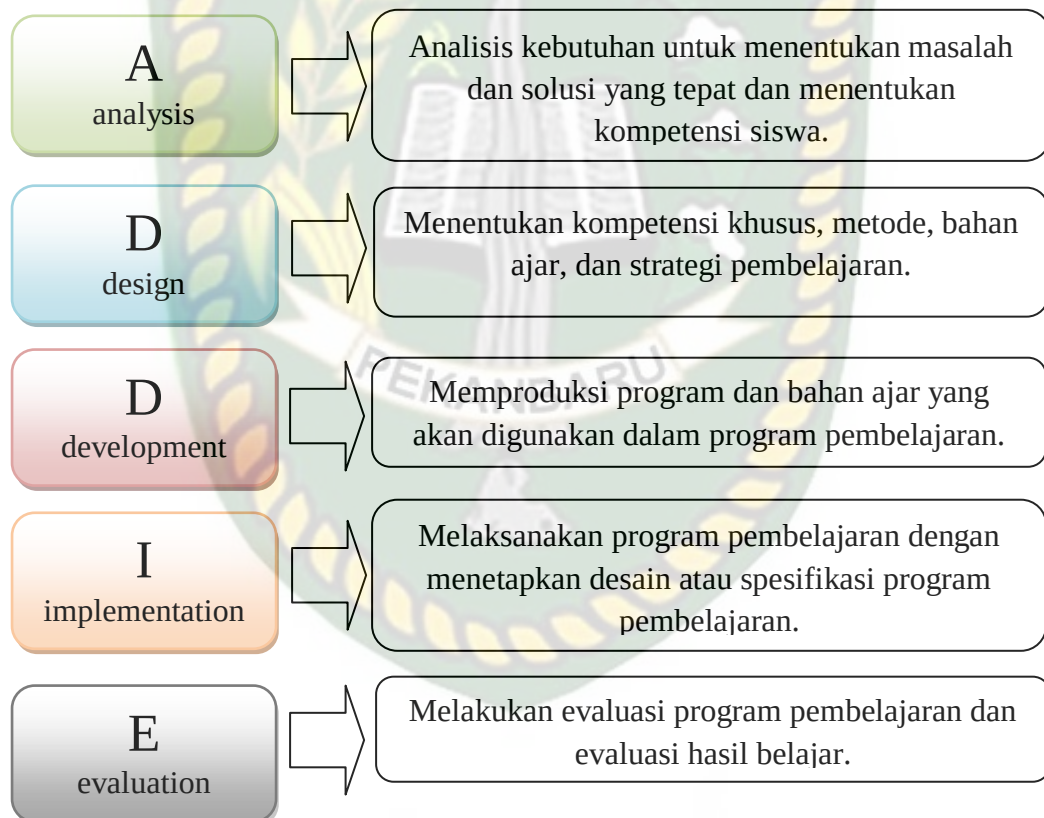
Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain (Sukmadinata, 2008: 164-165).

Sanjaya (2014: 131-132), menambahkan produk-produk sebagai hasil R&D dalam bidang pendidikan di antaranya:

- a. Berbagai macam media pembelajaran dalam berbagai bidang studi baik media cetak seperti buku dan bahan ajar tercetak lainnya, maupun media non cetak seperti pembelajaran melalui audio, video dan audio visual, termasuk media CD.
- b. Berbagai macam strategi pembelajaran dalam berbagai bidang studi bersama langkah-langkah atau tahapan pembelajaran, untuk perbaikan proses dan hasil belajar.
- c. Paket-paket pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri, seperti modul pembelajaran, atau pengajaran berprogram.
- d. Desain sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum.
- e. Berbagai jenis metode dan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi/ materi pembelajaran.
- f. Sistem perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik ataupun sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- g. Sistem evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil untuk pengambilan keputusan yang berhubungan dengan penentuan kualitas pembelajaran atau pencapaian target kurikulum.
- h. Prosedur penggunaan fasilitas-fasilitas pendidikan seperti laboratorium, *microteaching*, termasuk prosedur penyelenggaraan praktik mengajar, dan lain sebagainya .

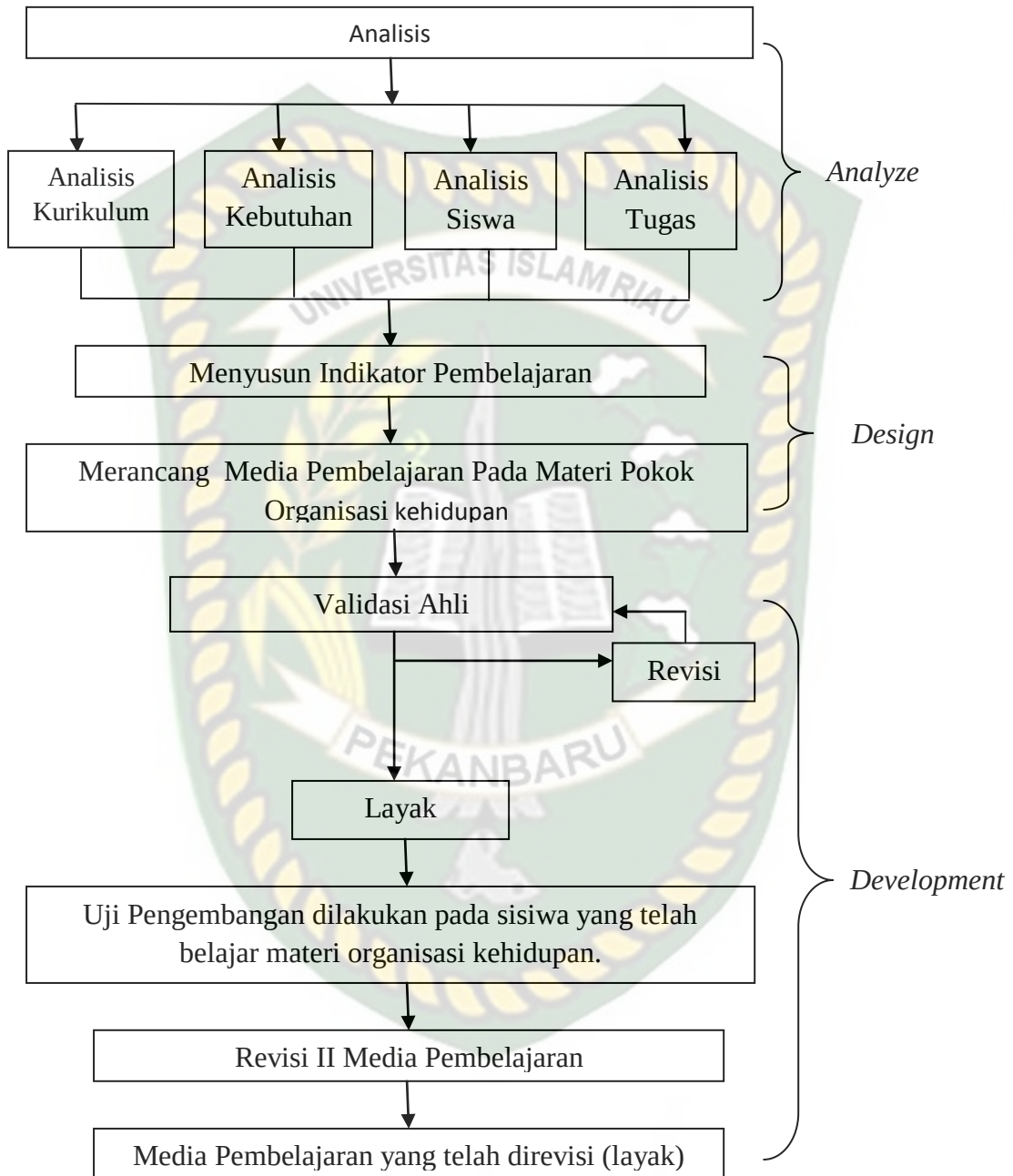
Merancang suatu pembelajaran yang baik tidak lepas dari pendekatan yang akan digunakan tersebut diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih fokus akan pelajaran. Hal tersebut dapat mempermudah bagi peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat berbagai model rancangan pelajaran dengan berbagai pendekatan yang bisa digunakan dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan yang akan diterapkan mengacu kepada model pengembangan *ADDIE* menurut Pribadi (2010). Model tersebut terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Adapun uraian dari kelima tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1. Model *ADDIE*



Sumber: Model Desain Sistem Pembelajaran (Pribadi, 2010: 126)

Secara lebih sistematis, Langkah-langkah model ADDIE (*Analisis sampai tahap Development*) dapat disajikan melalui gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Langkah-langkah ADDIE
 Sumber: Penelitian Rohani (2018)

a. Analyze (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan sebelum melakukan pengembangan media permainan monopoli adalah dengan melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dan melakukan analisis tugas (*task analyze*). Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis dan sebelum menyusun media, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat mereka sedang membuat media.

b. Design (Perancangan)

Pada konteks pengembangan media permainan monopoli, tahap ini dilakukan untuk membuat media permainan monopoli sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi.

c. Development (Pengembangan)

Pengembangan merupakan proses untuk mewujudkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Langkah pengembangan meliputi membuat, membeli dan memodifikasi media permainan monopoli. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dalam media yang telah disusun.

d. Implementation (Implementasi/ Penerapan)

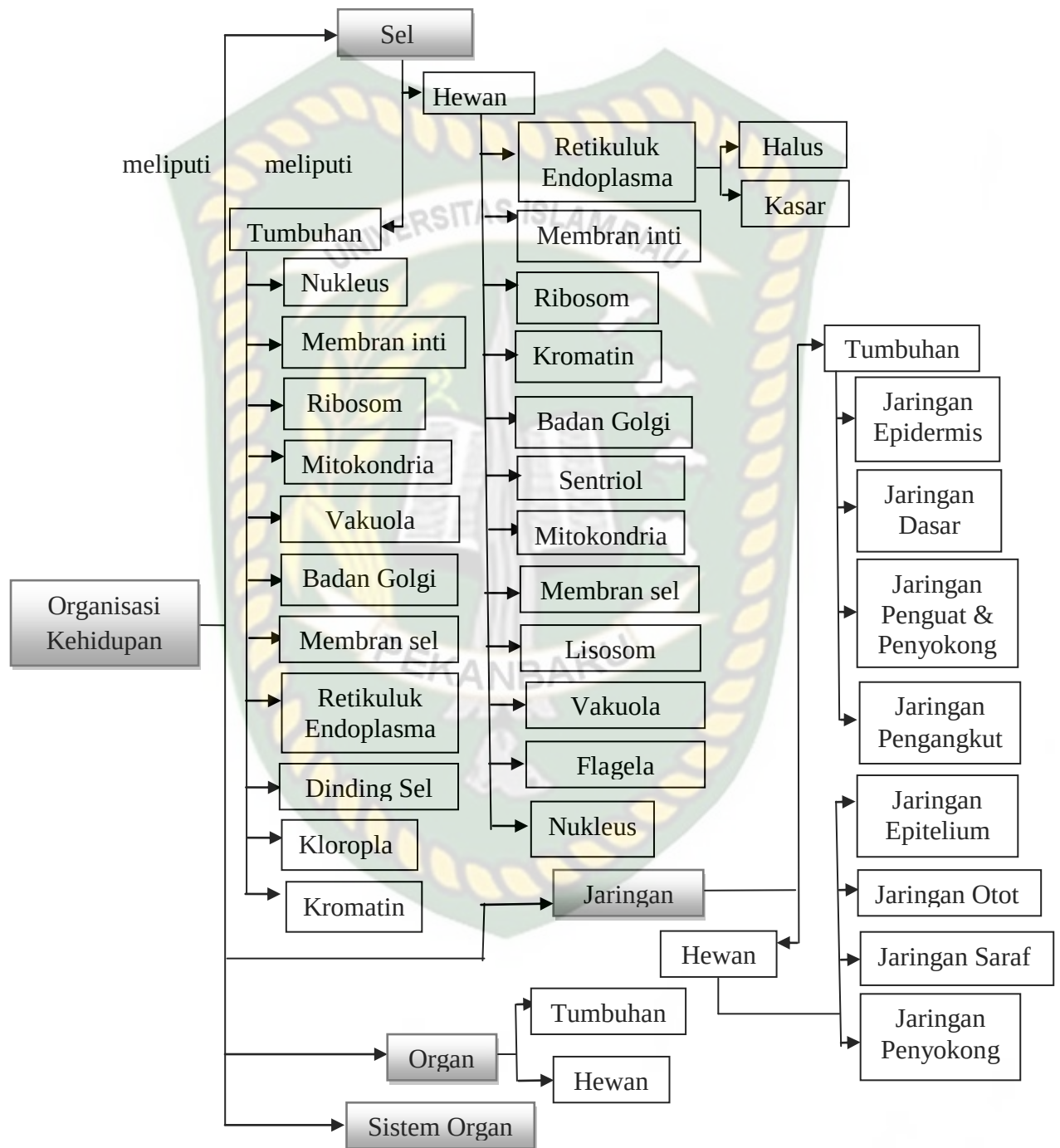
Implementasi merupakan langkah untuk menerapkan media permainan monopoli yang telah dirancang. Pada tahap ini semua yang dikembangkan diatur sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan dengan baik.

e. Evaluation (Evaluasi/ Umpan Balik)

Evaluasi merupakan proses untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan dari media permainan monopoli yang telah dibuat, apakah sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi sangat dibutuhkan karena dapat menjadi bahan untuk mengukur keefektifan media permainan monopoli yang telah diterapkan, jika terdapat kekeliruan dapat dilakukan tahap revisi atau rancangan tersebut.

2.6 Materi Organisasi Kehidupan

Peta Konsep Organisasi Kehidupan dapat terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Peta Konsep Organisasi Kehidupan.
 Sumber: IPA Terpadu (Kurikulum 2013). Erlangga

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa permainan monopoli pada materi organisasi kehidupan untuk siswa SMP ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Langkah-langkah media pembelajaran monopoli menggunakan model ADDIE

Sumber: Peneliti

2.7 Penelitian yang Relevan

Berikut ini akan disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Penelitian Yuliani (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berupa Permainan Monopoli pada Materi Sistem Rangka dan Sistem Otot Manusia untuk Siswa Smp” menghasilkan produk berupa media permainan monopoli yang dikategorikan valid oleh validator dari segi kelayakan isi, kabahasaan, penyajian, dan visualisasi. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa media permainan monopoli yang dikembangkan dikategorikan praktis dari segi kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu pembelajaran. Dari hasil uji validasi dan uji praktikalitas disimpulkan bahwa media pembelajaran biologi berupa permainan monopoli pada materi sistem rangka dan sistem otot manusia untuk siswa SMP memiliki kriteria valid dan praktis.

Selanjutnya penelitian Dwiputra (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Penggolongan Hewan untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi Sleman” menghasilkan media monopoli pembelajaran penggolongan hewan untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 1 Sinduadi Sleman ini dinyatakan layak karena telah menempuh 9 langkah pengembangan berdasarkan model pengembangan Borg and Gall. Yang dibuktikan dari hasil validitas ahli materi mendapat skor 4,57 (Sangat Layak). Hasil validitas ahli media, mendapatkan skor 4 (Layak). Hasil uji coba lapangan awal, dengan subyek penelitian 4 orang siswa, mendapatkan presentase nilai 78,1% dan masuk dalam katagori “Layak”. Hasil uji lapangan utama, dengan subyek penelitian 12 orang siswa, mendapat persentase nilai 92,7% dan masuk dalam kategori “Layak”. Terakhir, uji lapangan operasional, dengan subyek penelitian 20 orang siswa, mendapatkan presentase nilai 98,1% dan masuk dalam kategori ”Layak”.

Penelitian Sartikaningrum (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel” menghasilkan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”.

Penelitian Firdaus, Zubaidah, Sunarmi (2014) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Materi Sistem Pencernaan Makanan Untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang” menghasilkan Nilai persentase penilaian media monopoli IPA materi sistem pencernaan makanan oleh ahli media, ahli materi, praktisi lapangan dan siswa berturut-turut adalah 86; 85,6; 85; 85 dengan tingkat validitas sangat tinggi. Kesimpulan secara keseluruhan, media permainan monopoli IPA layak digunakan untuk membantu siswa belajar materi sistem pencernaan makanan.

Penelitian Dluha, Susantini, Indah (2014) dengan judul "Validitas permainan planopoly (Plant Monopoly) sebagai sumber belajar pada materi Angiospermae" yang diadopsi dari hasil skripsi Susanto (2012) menghasilkan penilaian validitas sebesar 3,90 (Sangat Valid).

Penelitian Susanto, dkk (2012) berjudul "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Kelas XI IPA" menghasilkan media permainan monopoli dengan menggunakan model pengembangan 4D sampai tahap pengembangan (*Develope*) yang mendapatkan validitas secara teoritis dengan kelayakan aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi atau kualitas media 92,86%, dan aspek kejelasan media permainan monopoli layak dan dapat diimplementasikan untuk kegiatan belajar mengajar pada materi struktur dan fungsi sel.