

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN METAPOLI PADA MATERI METABOLISME KELAS XII MIPA

Caecilia Kori Prahastiwi
181434090

Pembelajaran ideal di sekolah dapat menciptakan kreativitas bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada lima sekolah di provinsi DI Yogyakarta, memperoleh tiga dari lima sekolah di kelas XII mengalami kesulitan dalam memahami materi metabolisme. Materi metabolisme dianggap sebagai materi yang bersifat konsep baik oleh guru maupun peserta didik. Dikarenakan materi yang bersifat konsep guru kesulitan dalam mengajar materi metabolisme. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi metabolisme, salah satu alternatif media pembelajaran yaitu permainan monopoli. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu mengetahui cara pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dan mengetahui kelayakan produk.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE yang melalui 3 tahap yaitu melakukan *Analysis, Design, dan Development* yang meliputi desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil validasi produk terkait aspek validasi materi memperoleh rata-rata 3,5 serta dalam aspek validasi media memperoleh rata-rata 3,48 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak untuk diujicobakan skala terbatas.

Kata Kunci: *R&D, ADDIE, monopoli, metabolisme, kelas XII*

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA METAPOLY GAMES ON
METABOLIC MATERIALS IN XII MATHEMATICS AND NATURAL
SCIENCES CLASS**

Caecilia Kori Prahastiwi
181434090

Ideal learning in schools can create creativity for students to achieve learning objectives. The needs analysis results conducted at five schools in the province of DI Yogyakarta found that three out of five schools in XII class had difficulty understanding metabolic material. Metabolic material is considered conceptual material by both teachers and students. Because the material is conceptual, the teacher needs help teaching metabolism material. Based on the problems obtained by the teacher, they need a learning media to help students learn metabolic material; one alternative learning media is the monopoly game. Therefore, the purpose of this study is to know how the development of the Monopoly game as a learning medium and the feasibility of the product.

The research carried out is Research and Development research with the ADDIE model, which goes through 3 stages: Analysis, Design, and Development, including product design, product validation, and product revision. The results obtained in this study were product validation results related to the material validation aspect obtaining an average of 3.5, and in the media validation aspect, obtaining an average of 3.48 so that it is included in the very feasible criteria for limited scale trials.

Keywords: R&D, ADDIE, monopoly, metabolism, grade XII