Indonesian Journal of Science Education and Applied Science (IJSEAS)
© Department of Natural Sciences Education Universitas Lambung Mangkurat
Open Access Journal
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/ijseas/index
Vol. 6, No.1, ISSN: 2776-8252

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATERI UNSUR, SENYAWA, DAN CAMPURAN

Rosanti Nur Assyifa*, Yudha Irhasyuarna, Sauqina
Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

Submit : 17 Januari 2026
Accepted : 25 Juni 2026
Publish : 30 Juni 2026
***Corresponding author:** 2110129320003@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada materi unsur, senyawa, dan campuran untuk peserta didik kelas VIII SMP serta mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Banjarmasin. Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli yang dikembangkan memperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 87% (kategori sangat valid), kepraktisan berdasarkan respon peserta didik sebesar 90% (kategori sangat praktis), dan nilai N-gain hasil belajar sebesar 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga media dikategorikan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi unsur, senyawa, dan campuran.

Kata kunci: Campuran, Monopoli, Pengembangan Media, Unsur, Senyawa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Kehadiran media dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran secara maksimal, karena media merupakan salah satu bagian dari sumber belajar yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Handayani, Destrinelli, & Hayati, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama Asistensi Mengajar, pada pembelajaran materi unsur, senyawa, dan campuran, sekolah belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran lebih banyak menggunakan buku, sehingga peserta didik merasa tidak tertarik dengan materi unsur, senyawa, dan campuran, hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menjadi kurang optimal. Hal ini diperkuat oleh Sugiarti & Munfaridah (2023) yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep abstrak dalam materi unsur, senyawa, dan campuran karena tidak adanya media visual yang cukup.

Media merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peranan media mempunyai posisi yang esensial dalam pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran hakikatnya dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Sari, Chan, Hayati, Syaferi, & Sa'diah, 2021). Media pembelajaran penting digunakan, terutama untuk pembelajaran yang sifatnya abstrak seperti pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran IPA di SMP merupakan pembelajaran IPA terpadu yang terdiri dari tiga cabang yaitu biologi, fisika, dan kimia. Kimia merupakan salah satu cabang dari IPA dan mulai diajarkan kepada siswa tingkat SMP. Ilmu kimia adalah ilmu yang mempelajari komposisi, susunan, struktur, perubahan/reaksi suatu zat/materi dan energi yang menyertainya (Mutiah *et al*., 2021).

Kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan saat belajar kimia. Kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran kimia disebabkan karena kimia merupakan konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks sehingga membutuhkan pemahaman yang mendalam untuk mempelajarinya. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Seringkali siswa hanya menghafal teori tanpa benar-benar memahami makna dan penerapan konsep kimia (Sariati *et al*., 2020).

Salah satu materi kimia di SMP adalah materi unsur, senyawa dan campuran. Topik ini membahas tentang sifat-sifat dan contoh dari pengelompokan materi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mempelajari topik ini, tentunya tidak terbatas pada penyampaian konsep dengan kata-kata saja agar peserta didik dapat mengingat sepanjang hidupnya. Kebanyakan peserta didik tidak menyukai mata pelajaran IPA yang termasuk di dalamnya ilmu kimia, jika penyajian tidak menarik. Ini disebabkan karena sebagian konsep kimia merupakan konsep-konsep abstrak dan simbolik yang sulit dipahami peserta didik. Apalagi pada materi unsur, senyawa dan campuran yang banyak didominasi oleh konsep-konsep abstrak dan simbolik yang mengharuskan peserta didik banyak membaca dan melihat secara visual mengenai unsur, senyawa dan campuran. Konsep yang abstrak ini sebenarnya bisa divisualisasikan melalui gambar-gambar dengan warna yang cerah sehingga peserta didik tertarik untuk membaca dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Hasanah, Isnaini, Irmita, & 2021).

Media monopoli adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana menyenangkan dan tidak membosankan. Media monopoli dimodifikasi menjadi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Harahap *et al*., 2025). Monopoli dapat melatih daya ingat peserta didik untuk menguasai konsep suatu materi, melatih, dan mendorong keberanian peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya. Melalui pembelajaran monopoli peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media monopoli dapat berpusat pada peserta didik (Kurniawati *et al*., 2021). Menurut Ardhani *et al*. (2021) Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat digunakan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, semangat untuk mengikut pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami pelajaran, membantu mengembangkan daya pikir, menjadi lebih kreatif & aktif, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Cahyani *et al*. (2022) yang menyatakan bahwa media monopoli IPA terbukti sangat valid dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan permainan edukatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP pada materi unsur, senyawa, dan campuran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah penelitian dengan menghasilkan produk baru yang lebih inovatif, produk dirancang dan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan, keefektifan produk diuji untuk mengetahui fungsinya (Riyanto & Hatmawan. 2020). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen dari Pendidikan IPA FKIP ULM dan 1 orang guru dari SMP Negeri 13 Banjarmasin. Selain itu, subjek uji coba mencakup peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 13 Banjarmasin yang berjumlah 26 orang sebagai subjek uji coba kelompok besar. Subjek lainnya adalah 8 orang peserta didik dari kelas VIII A sebagai subjek uji coba kelompok kecil.

Teknik Analisis Data Penelitian

Analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 3 yaitu analisis validitas media pembelajaran monopoli, analisis kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran monopoli, dan analisis efektivitas dari media pembelajaran monopoli.

Validitas bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Media pembelajaran yang dikembangkan kemudian divalidasi dengan menggunakan lembar validasi yang menggunakan Skala Likert 1 sampai 4. Skor penilaian total terhadap media pembelajaran dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\ \%$$

Data hasil validasi terhadap media pembelajaran dianalisis lagi untuk menghitung rata-rata atau mean. Rumus untuk menentukan mean tersebut sebagai berikut.

$$\text{X} = \frac{\sum x}{\text{n}}$$

(Sugiyono, 2019)

Keterangan:
X = skor rata-rata
$\sum x$ = jumlah skor
n = jumlah penilai

Setelah itu, mencocokkan rata-rata validitas media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori validitas

Skor dalam persen (%)	Kategori
76% - 100%	Sangat valid
51% - 75%	Valid
26% - 50%	Tidak valid
0% – 25%	Sangat tidak valid

(Akbar, 2013)

Media pembelajaran monopoli pada materi unsur, senyawa, dan campuran dikatakan praktis jika hasil respon peserta didik memberikan respon positif, yang ditunjukkan dengan hasil angket yang diberikan. Angket ini menggunakan Skala Likert 1 sampai 4. Skor penilaian total dapat dicari menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\ \%$$

Setelah itu, mencocokkan rata-rata kepraktisan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori kepraktisan

Skor dalam persen (%)	Kategori
76% - 100%	Sangat praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Tidak praktis
0% – 25%	Sangat tidak praktis

(Akbar, 2013)

Keefektifan pembelajaran diukur dari tes peserta didik dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Analisis efektivitas dari media monopoli yang dikembangkan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$< \text{g} > = \frac{posttest\ score - pretest\ score}{maximum\ score - pretest\ score}$$

Kriteria efektivitas hasil belajar tertera pada tabel berikut.

Tabel 3. Kategori efektivitas

Rentang N-gain	Kategori
N-gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-gain ≤ 0,7	Sedang
N-gain < 0,3	Rendah

(Hake, 1999)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan pada penelitian ini berupa media pembelajaran monopoli pada materi unsur, senyawa, dan campuran untuk peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan sebagai alat ukur dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil Validasi Media dan Tes Hasil Belajar

Validasi dilakukan oleh tiga orang validator, yaitu dua orang validator berasal dari Dosen Pendidikan IPA FKIP ULM dan satu orang validator dari guru IPA SMP Negeri 13 Banjarmasin.

Validitas media monopoli dapat diketahui dari hasil penilaian lembar validasi yang dinilai oleh validator. Kategori penilaian dengan ketentuan "4= sangat valid", "3= valid", "2= tidak valid" dan "1= sangat tidak valid". Adapun hasil validasi media monopoli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil validasi media pembelajaran

Aspek Penilaian	Validator			Jumlah	Validitas Aspek
	1	2	3		
Aspek pembelajaran	29	30	24	83	86%
Aspek tampilan	51	53	42	146	86%
Aspek bahasa	16	15	12	43	90%
Jumlah	96	98	78	272	
Persentase	92%	94%	75%		
Rata-rata validitas	**87%**				
Kategori	**Sangat Valid**				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata persentase skor validasi pada semua aspek penilaian oleh semua validator sebesar 87% dan dapat dikategorikan sangat valid.

Aspek pembelajaran pada media pembelajaran monopoli ini memperoleh nilai 86% dengan kategori sangat valid. Sejalan dengan penelitian Andani *et al*., (2024) bahwa media pembelajaran harus sejalan dengan tujuan pembelajaran agar media yang digunakan dengan mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari aspek tampilan memperoleh nilai 86% degan kategori sangat valid. Hal ini didukung dengan pendapat Putri *et al*., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf yang tepat akan mudah dibaca pada media serta ketepatan pemilihan warna pada media, keterpaduan warna pada tulisan, gambar, dan background dapat membuat media menjadi lebih menarik. Sementara itu, aspek bahasa memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat valid. Hal ini sejalan dengan pendapat Cahyani *et al*. (2022) bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, bahasa jelas (tidak ambigu), dan informasi tersampaikan. Sangat penting untuk mempertimbangkan penggunaan bahasa, karena dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Uji validitas soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari dua aspek penilaian yaitu validasi indikator soal tes hasil belajar dan validasi butir soal tes hasil belajar. Kategori penilaian dengan ketentuan "4= valid" "3= valid dengan revisi kecil", "2= valid dengan revisi besar" dan "1= tidak valid". Berikut hasil validasi soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Hasil validasi tes hasil belajar

Aspek Penilaian	Validator			Jumlah
	1	2	3	
Validasi indikator soal tes hasil belajar	40	37	29	106
Validasi butir soal tes hasil belajar	80	80	73	233
Jumlah	120	117	102	339
Persentase	100%	98%	85%	
Rata-rata validitas	**94%**			
Kategori	**Sangat Valid**			

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata persentase skor validasi soal *pretest* dan *posttest* pada semua aspek penilaian oleh semua validator sebesar 94% dan dapat dikategorikan sangat valid. Artinya tes hasil belajar peserta didik dinilai sangat valid dari segi isi untuk digunakan dalam penelitian.

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil kepraktisan media pembelajaran monopoli diperoleh dari pengisian angket kepraktisan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli. Jumlah peserta didik yang mengisi angket kepraktisan yaitu sebanyak 26 orang. Adapun data hasil kepraktisan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil kepraktisan

Jumlah Siswa	Total Skor	Total Persentase Skor
26	1257	2245%
Rata-rata	**89%**	
Kategori	**Sangat praktis**	

Berdasarkan hasil kepraktisan angket respon peserta didik yang diisi oleh 26 orang peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli didapatkan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Ardhani *et al*. (2021) juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, yaitu sebesar 91%, ketika media monopoli diterapkan pada materi sumber energi di kelas IV SD. Para peserta didik merasa lebih antusias dan aktif selama pembelajaran berlangsung karena media tersebut mendorong interaksi, pemahaman konsep secara menyenangkan, serta mempermudah proses berpikir dan pengambilan keputusan.

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

Hasil efektivitas media pembelajaran monopoli diperoleh dari tes hasil belajar yang berisi soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 20 soal. Fokus dari penilaian ini yaitu untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui tes yang diberikan. Berikut uraian hasil peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 7. Hasil keefektifan

Jumlah Siswa	Total Skor Pretest	Total Skor Posttest	Total Skor N-Gain
26	1045	1870	14.1
Rata-rata	40	72	**0,5**
Kategori	**Sedang**		

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dari total skor *pretest* 40 menjadi 72 pada total skor *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran monopoli. Nilai efektivitas diperoleh dari rata-rata skor n-gain yaitu sebesar 0,5 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli cukup efektif untuk meningkatan hasil belajar.

Hasil uji N-gain rata-rata yang dapat dilihat pada Tabel 7, menunjukkan perolehan nilai N-gain rata-rata dengan kategori sedang, artinya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar pengetahuan peserta didik, namun belum mencapai kategori yang tinggi. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan waktu pelaksanaan uji coba yang relatif singkat, sehingga kesempatan peserta didik untuk memahami materi secara mendalam menjadi terbatas. Selain itu, alokasi waktu dalam setiap pertemuan yang terbatas juga menyebabkan penyampaian materi kurang maksimal. Kondisi ini menyebabkan sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengingat konsep unsur, senyawa, dan campuran, yang merupakan materi abstrak dan memerlukan penguatan secara visual maupun kontekstual. Hal ini sejalan dengan temuan Ardhani, Ilhamdi, dan Istiningsih (2021) yang menyatakan bahwa meskipun media monopoli sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, keberhasilan dalam peningkatan hasil belajar tetap sangat bergantung pada waktu, intensitas latihan, dan pengulangan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP pada materi unsur, senyawa, dan campuran, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran monopoli yang dikembangkan memperoleh hasil validasi sebesar 87% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian validator. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi unsur, senyawa, dan campuran.
2. Tingkat kepraktisan media monopoli diperoleh dari penilaian peserta didik dengan rata-rata skor 90%**,** yang termasuk kategori sangat praktis. Media ini mudah digunakan, menarik, dan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,5 dan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli cukup efektif dalam membantu peserta didik memahami materi, meskipun belum mencapai hasil yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Andani, B. A., Rakhmawan, A., Tamam, B., Sidik, R. F., & Wulandari, A. Y. R. (2024). Pengembangan monopoli IPA berbasis role playing untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(3).

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170-175.

Cahyani, S. M. R. T., Sjaifuddin, S., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan media edukatif monopoly pada pembelajaran IPA di kelas VII SMP tema pelestarian

lingkungan. *Pendipa Journal of Science Education*, 6(2), 315–321. https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.315-321

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. of Physics Indiana University

Handayani, F., Destrinelli, D., & Hayati, D. K. (2020). Pengembangan media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar. Al-Jahiz: *Journal of Biology Education Research*, 1(2), 98-108

Harahap, Y., Nasution, H. A. R., Thalia, A. T., Amanda, W., & Sari, M. (2025). Pengaruh penggunaan media monopoli terhadap hasil belajar ppkn peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 18. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 211-224.

Hasanah, H., Isnaini, M., & Irmita, L. U. (2021). Pengembangan media komik materi unsur senyawa dan campuran untuk siswa. *Al'Ilmi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(2), 1-10

Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860-873.

Muti'ah, M., Siahaan, J., & Sukib, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi dan pemahaman ilmu kimia melalui demonstrasi kimia bagi siswa SMA N 1 Labuapi. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2). https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.704

Putri, A., Sjaifuddin, S., & Berlian, L. (2022). Pengembangan e-modul IPA berbasis adobe flash pada tema makananku kesehatanku untuk kelas VIII SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 143–150.

Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif: penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish

Sari, R. K., Chan, F., Hayati, D. K., Syaferi, A., & Sa'diah, H. (2021). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong kecamatan Muara Bulian. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2) 63 79.

Sariati, N. K., Suardana, I. N., & Wiratini, N. M. (2020). Analisis kesulitan belajar kimia siswa kelas XI pada materi larutan penyangga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1). https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.15469.

Sugiarti, D. R., & Munfaridah, N. (2024). Pengembangan LKPD berbasis discovery learning menggunakan triple representation pada materi unsur, senyawa, dan campuran untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(6), 17-17.

Sugiyono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alphabet.

DEVELOPMENT OF MONOPOLY-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF EIGHTH-GRADE JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS ON THE TOPIC OF ELEMENTS, COMPOUNDS, AND MIXTURES

Abstract

This research is a development study (R&D) aimed at producing a Monopoly-based learning media on the topic of elements, compounds, and mixtures for eighth-grade junior high school students, as well as measuring the media's validity, practicality, and effectiveness. The development model used is ADDIE. The trial subjects in this study were eighth-grade students at SMP Negeri 13 Banjarmasin. The instruments used consisted of validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). The results showed that the developed Monopoly media obtained an average validity score of ***87%*** *(categorized as very valid), a practicality score based on student responses of 90% (categorized as very practical), and an N-gain score of 0.5, which falls into the moderate category, indicating that the media is sufficiently effective in improving learning outcomes. Then, the Monopoly learning media is considered feasible to be used as an alternative instructional tool in science learning, particularly for the topic of elements, compounds, and mixtures.*

Keywords: *Media Development, Monopoly, Learning Outcomes, Elements, Compounds, and Mixtures.*