

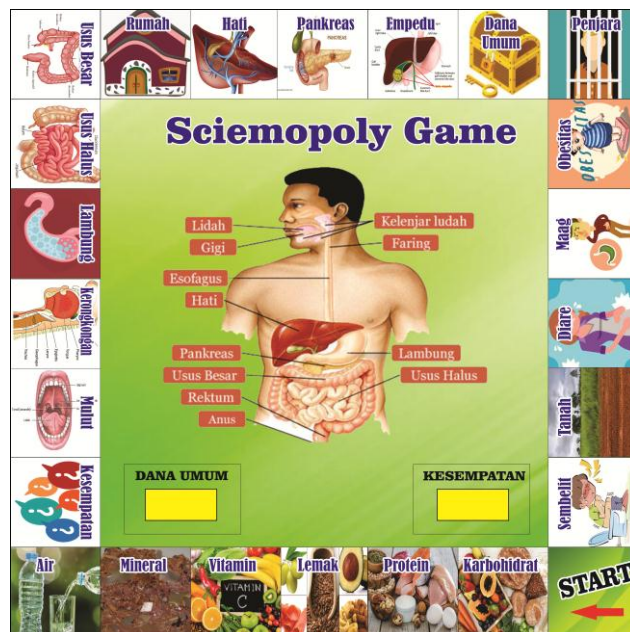
Spesifikasi produk

Sciencemopoly game adalah adopsi permainan monopoli yang diubah fungsinya menjadi media pembelajaran. Dalam media ini siswa berusaha menjawab soal pada kartu pertanyaan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya topik sistem pencernaan. Cara bermain *sciencemopoly game* ini mirip seperti permainan monopoli pada umumnya, yaitu terdapat beberapa kartu permainan, uang, pion serta petak sebagai jalur permainan. Setiap pemain yang berhenti disetiap petak pertanyaan harus mengambil kartu soal sesuai dengan arena yang dimasukinya kemudian memberikan jawaban. Media *sciencemopoly game* mampu melatih ketelitian dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Pada media pembelajaran *sciencemopoly game* terdiri dari beberapa komponen yang dapat mendukung permainan. Komponen tersebut antara lain:

1. Papan permainan

Papan permainan *sciencemopoly game* dilengkapi dengan visual materi sistem pencernaan serta petak yang dijadikan sebagai rute dalam media pembelajaran.



2. Dua buah dadu dan pion

Dalam media permainan ini, dua buah dadu akan dimainkan kemudian pion akan berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapatkan.



3. Kartu soal, kartu kesempatan dan kartu dana umum

Kartu soal diperuntukan untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami materi sistem pencernaan manusia. Kartu kesempatan diperoleh apabila pion berhenti pada petak kesempatan dan kartu dana umum akan diperoleh ketika pion berhenti pada petak dana umum. Isi dari kartu kesempatan dan dana umum hampir sama yaitu berisi mengenai perpindahan petak, bonus koin ataupun kartu penjara, baik masuk ataupun keluar.



4. Uang mainan

Uang mainan digunakan sebagai alat tukar menukar baik untuk membayar denda ataupun disimpan sebagai sumber kekayaan.



5. Peraturan permainan

Permainan *sciencemopoly game* akan berpedoman pada peraturan permainan. Peraturan ini akan dibacakan setiap awal permainan.



CARA BERMAIN SCIEMOPOLY GAME

TAHAP PERSIAPAN

- Menyiapkan semua kartu dan menempatkan sesuai dengan tempat yang telah ditentukan.
- Pemain dibagikan uang sebesar 250.000 ribu rupiah, terdiri dari :
 - > 1 lembar uang Rp 100.000
 - > 1 lembar uang Rp 50.000
 - > 2 lembar uang Rp 20.000
 - > 3 lembar uang Rp 10.000
 - > 5 lembar uang Rp 5.000
 - > 5 lembar uang Rp 1.000

AWAL PERMAINAN

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 siswa.
- Setiap perwakilan pemain dipersilahkan untuk melemparkan dadu. Jika mendapatkan akumulasi angka paling besar maka diperbolehkan menjadi pemain pertama yang bergerak.
- Pion bergerak sesuai dengan angka dadu yang diperoleh. Apabila pion berhenti ditempat yang belum memiliki hak milik maka pemain boleh membelinya namun jika sudah dimiliki oleh pemain lain maka wajib membayar sesuai harga properti tersebut.

PERATURAN PERMAINAN SCIEMOPOLY

- Apabila pemain mendapatkan angka dadu yang sama sebanyak 3 kali maka pemain akan dimasukkan ke penjara namun jika belum melebihi maka pemain tidak dimasukkan kedalam penjara.
- Apabila pemain melewati garis start maka akan diberikan uang sebesar Rp 2.000. Jika berhenti tepat pada garis start maka tidak akan diberi uang.

- Ketika pion pemain berhenti pada area kartu kesempatan dan dana umum, maka pemain wajib mengikuti perintah yang ada pada kartu tersebut. Apabila kartu habis, maka kartu dikembalikan dan dikocok kembali.
- Apabila kartu bebas penjara yang ada pada kedua kartu tersebut diperoleh pemain, kartu ini dapat disimpan dan dapat menggunakan kartu tersebut atau menjualnya pada pemain yang membutuhkan.
- Pemain dinyatakan masuk penjara jika:
 - > Mendapatkan angka dadu yang sama sebanyak 3 kali.
 - > Pion berhenti di area masuk penjara.
 - > Mendapatkan perintah dari kartu kesempatan maupun dana umum.
- Pemain dinyatakan bebas penjara apabila:
 - > Membeli atau menggunakan kartu bebas penjara
 - > Membayar denda sebesar Rp 100.000 kepada bank
 - > Pemain mendapatkan angka dadu yang sama

PEMENANG

- Pemain dianggap sebagai pemenang ketika memiliki jumlah uang dan properti paling banyak dan nilai yang paling tinggi.

6. Tempat kotak permainan

Kotak ini berukuran 40 cm x 40 cm terbuat dari kayu.

