

Pengembangan Media Pembelajaran *Mathopoly* untuk Siswa Kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri

Indri Dwi Takari¹, Endang Sri Mujiwati², Agus Widodo³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

indridwitakari41@gmail.com¹, endangsri@unpkediri.ac.id²,
aguswidodo@unpkediri.ac.id³.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri yang menunjukkan bahwa pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar belum memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memilih dan menerapkan rumus yang tepat dan beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Mathopoly* pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba berjumlah 19 siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, wawancara, angket, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kevalidan media *Mathopoly* memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat valid, (2) kepraktisan memperoleh persentase 91% dengan kriteria sangat praktis, (3) keefektifan memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat efektif dan ketuntasan belajar siswa sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Mathopoly* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli, Keliling dan Luas Bangun Datar

Abstract

This research was motivated by observations and interviews conducted in class V of SDN Burengan 4, Kediri City, which showed that learning on the perimeter and area of flat shapes had not yet had a significant impact on improving students' understanding. Teachers had not used varied learning media, causing students to experience difficulty in selecting and applying the appropriate formulas, and some students had not yet achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This research aims to examine the validity, practicality, and effectiveness of the *Mathopoly* media for the topic of perimeter and area of flat shapes for fifth-grade students at SDN Burengan 4, Kediri City. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The trial subjects consisted of 19 fifth-grade students at SDN Burengan 4, Kediri City. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and tests. This research employed both quantitative and qualitative data analysis techniques. The results showed that (1) the validity of the *Mathopoly* media obtained a percentage of 96%, categorized as highly valid; (2) the practicality obtained a percentage of 91%, categorized as highly practical; and (3) the effectiveness obtained a percentage of 88%, categorized as highly effective, with a student learning completeness rate of 93%. Based on these results, the *Mathopoly* media is declared suitable for use in the mathematics learning process on the topic of perimeter and area of flat shapes for fifth-grade students at SDN Burengan 4, Kediri City.

Keywords: Learning Media, Monopoly, Perimeter and Area of Flat Shapes

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar dan memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis serta analitis siswa adalah mata pelajaran matematika. Matematika sendiri dikenal sebagai bahasa angka, ilmu yang bersifat deduktif, metode berpikir rasional, serta kajian yang mempelajari pola, bentuk, dan struktur. Tidak heran jika matematika kerap dijuluki sebagai “ratu ilmu” sekaligus menjadi pelayan bagi perkembangan ilmu pengetahuan lainnya (Rahmah, 2018). Pembelajaran matematika menjadi bidang studi yang esensial untuk diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar hingga ke jenjang pendidikan lebih tinggi. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik juga diajak untuk memahami konsep-konsep dasar seperti operasi hitung, pengukuran, pengolahan data, dan geometri.

Pada mata pelajaran matematika, salah satu capaian pembelajaran fase C kelas V sekolah dasar adalah peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Pada fase tersebut, peserta didik menganalisis konsep dasar keliling sebagai jumlah seluruh sisi bangun datar dan luas sebagai ukuran besar suatu bidang, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan bangun datar tunggal maupun gabungan melalui kegiatan penalaran dan perhitungan secara sistematis. Untuk mencapai capaian pembelajaran pada fase C kelas V sekolah dasar diperlukan indikator tujuan pembelajaran sebagai berikut. (1) Menghitung keliling dan luas bangun datar segitiga berdasarkan panjang sisi yang diketahui serta rumus yang tepat. (2) Menghitung keliling dan luas bangun datar segiempat berdasarkan panjang sisi yang diketahui serta rumus yang tepat. (3) Menghitung keliling dan luas bangun datar sebanyak berdasarkan panjang sisi yang diketahui serta rumus yang tepat. Dengan adanya indikator-indikator tujuan pembelajaran tersebut peserta didik dapat memahami materi keliling dan luas bangun datar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri, ditemukan bahwa pembelajaran materi keliling dan luas bangun datar belum memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kebingungan dalam memilih dan menggunakan rumus yang tepat, bahkan beberapa siswa mengerjakan soal hanya dengan mengalikan bilangan yang tersedia tanpa menggunakan rumus yang sesuai. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman prosedural siswa pada materi keliling dan luas bangun datar masih tergolong rendah. Selain itu, guru melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media visual sederhana, buku paket, dan lembar kerja, sehingga suasana pembelajaran kurang menyenangkan dengan adanya media pembelajaran yang belum bervariasi. Kondisi tersebut berdampak pada capaian hasil belajar siswa, beberapa siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, inovatif. Media monopoli merupakan alat pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi, mendorong keaktifan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta mudah dibuat dan diperbanyak (Hikmah et al., 2023). Media monopoli dipilih sebagai salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini karena memiliki berbagai keunggulan. Permainan monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur, mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik secara langsung, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah dibuat dan diperbanyak sebagai media pembelajaran (Hikmah et al., 2023). Melalui setiap petak permainan, peserta didik dihadapkan pada soal, kartu tantangan, maupun instruksi yang mendorong mereka berpikir kritis dan menerapkan konsep matematika secara langsung. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok juga turut mendorong kerja sama dan diskusi antar siswa. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian (Pratiwi et al., 2024) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media permainan monopoli valid, layak, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran *Mathopoly (Mathematic Monopoly)* materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *Mathopoly* dalam mendukung pembelajaran matematika. Pengembangan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep keliling dan luas bangun datar dengan lebih mudah dan meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019:30) *Research & Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Model pengembangan ini dipilih karena bersifat sistematis dan memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang tervalidasi secara bertahap hingga menghasilkan produk yang layak digunakan (Aulia, 2025).

Lokasi penelitian yang diambil berada di SDN Burengan 4 Kota Kediri dengan subjek berjumlah 19 siswa kelas V. Penelitian dilaksanakan pada Mei

2025-Juni 2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Mathopoly* (Mathematic Monopoly) materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, media *Mathopoly* dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada media *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar.

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Mathopoly*

No.	Aspek yang akan divalidasi	Skor
1.	Media <i>Mathopoly</i> termasuk media visual.	5
2.	Media <i>Mathopoly</i> berisi papan permainan.	5
3.	Media <i>Mathopoly</i> menyajikan materi keliling dan luas bangun datar secara berurutan..	4
4.	Pada media <i>Mathopoly</i> terdapat kartu bangun datar, kartu tantangan, dan kartu hukuman	5
5.	Gambar dalam media <i>Mathopoly</i> jelas dan mudah diamati.	4
6.	Media <i>Mathopoly</i> bersifat statis atau tidak bergerak.	4
7.	Warna pada media <i>Mathopoly</i> menggunakan perpaduan warna cerah dan menarik.	4
8.	Pada media <i>Mathopoly</i> terdapat informasi dan instruksi.	4
9.	Desain media <i>Mathopoly</i> menarik.	4
10.	Media <i>Mathopoly</i> berisi gambar macam-macam bangun datar.	5
Jumlah Skor		44
Skor Maksimal		50
Skor Presentase		88%

Validasi media pembelajaran *Mathopoly* dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2026 yang menunjukkan hasil persentase skor 88%. Skor tersebut menunjukkan media pembelajaran *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi dalam Media *Mathopoly* yang Pertama

No.	Aspek yang divalidasi	Skor
1.	Materi pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
2.	Materi dalam media <i>Mathopoly</i> berisi tentang konsep keliling dan luas bangun datar segi tiga.	5
3.	Materi dalam media <i>Mathopoly</i> berisi tentang konsep keliling dan luas bangun datar segi empat.	5
4.	Materi dalam media <i>Mathopoly</i> berisi tentang konsep keliling dan luas bangun datar segi banyak.	4
5.	Soal pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan materi keliling dan luas bangun datar segi tiga.	5
6.	Soal pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan keliling dan luas bangun datar segi empat.	5
7.	Soal pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan keliling dan luas bangun datar segi banyak.	5
8.	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami	5
Skor Total		39
Skor Maksimal		40
Persentase Skor		97%

Validasi materi dalam media *Mathopoly* dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2026 menunjukkan persentase 97%. Skor tersebut menunjukkan bahwa materi dalam media *Mathopoly* dinyatakan sangat valid. Namun, pada kartu bangun datar segilima masih ada kesalahan pemberian materi. Validator materi menyarankan agar materi tersebut diperbaiki dan dilakukan validasi ulang untuk memastikan kelayakan media. Validasi ulang pada materi dalam media *Mathopoly* dilakukan tanggal 15 Juni 2026. Berikut hasil validasi ulang materi dalam media *Mathopoly*.

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Materi dalam Media *Mathopoly* yang Kedua Sesudah Revisi

No.	Aspek yang divalidasi	Skor
1.	Materi pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
2.	Materi dalam media <i>Mathopoly</i> berisi tentang konsep keliling dan luas bangun datar segi tiga.	5
3.	Materi dalam media <i>Mathopoly</i> berisi tentang konsep keliling dan luas bangun datar segi empat.	5
4.	Materi dalam media <i>Mathopoly</i> berisi tentang konsep keliling dan luas bangun datar segi banyak.	5
5.	Soal pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan materi keliling dan luas bangun datar segi tiga.	5
6.	Soal pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan keliling dan luas bangun datar segi empat.	5
7.	Soal pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan keliling dan luas bangun datar segi banyak.	5

8.	Bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami	5
Skor Total		40
Skor Maksimal		40
Persentase Skor		100%

Setelah dilakukan perbaikan dan validasi ulang, materi pada media *Mathopoly* memperoleh persentase 100%, yang menunjukkan bahwa materi pada media *Mathopoly* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Validasi Perangkat Ajar

No.	Aspek yang divalidasi	Skor
Modul Ajar		
1.	Informasi umum pada modul ajar lengkap.	5
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran.	5
3.	Model Pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dan CP.	5
4.	Metode pembelajaran bervariasi dan mendukung pembelajaran aktif.	5
5.	Kegiatan awal pada modul ajar sesuai alokasi waktu dan tujuan pembelajaran.	5
6.	Kegiatan inti sesuai dengan sintaks model pembelajaran	5
7.	Kegiatan akhir memuat refleksi dan penguatan materi pembelajaran.	5
8.	Refleksi pendidik/guru berisi evaluasi terhadap proses pembelajaran.	5
Bahan Ajar		
1.	Komponen dalam bahan ajar disusun secara lengkap.	5
2.	Isi materi pada bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
3.	Materi dalam bahan ajar disajikan secara runtut dan sistematis.	5
4.	Penyajian bahan ajar dilengkapi dengan gambar pendukung.	5
5.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.	5
6.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar jelas dan mudah dipahami.	5
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)		
1.	Terdapat identitas siswa.	5
2.	Terdapat petunjuk pengerjaan di lembar LKPD.	5
3.	Soal-soal dalam LKPD disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	5
4.	Bahasa yang digunakan jelas dan dapat dipahami.	5
Soal Evaluasi		

1.	Soal yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	5
2.	Soal yang dibuat sesuai dengan materi keliling dan luas bangun datar.	5
3.	Soal yang disusun sesuai dengan kisi-kisi pembelajaran.	5
4.	Bahasa yang digunakan dalam soal jelas dan mudah dipahami.	5
Instrumen Penilaian		
1.	Instrumen penilaian mampu mengukur kemampuan pengetahuan siswa.	5
2.	Kriteria pada instrumen penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai.	5
3.	Bentuk instrumen penilaian sesuai dengan jenis penilaian yang digunakan.	5
4.	Bahasa pada instrumen penilaian jelas dan mudah dipahami oleh guru.	5
Skor Total		130
Skor Maksimal		130
Persentase Skor		100%

Hasil validasi perangkat ajar menunjukkan bahwa perangkat ajar yang telah disusun memperoleh persentase sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa perangkat ajar termasuk dalam kategori sangat valid dan layak diterapkan di proses pembelajaran. Oleh karena itu, perangkat ajar dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Respon Guru

No.	Indikator	Skor
1.	Media <i>Mathopoly</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	5
2.	Materi pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan materi keliling dan luas bangun datar.	5
3.	Media <i>Mathopoly</i> membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.	5
4.	Tampilan gambar pada media <i>Mathopoly</i> sesuai dengan materi keliling dan luas bangun datar.	5
5.	Teks pada papan dan kartu <i>Mathopoly</i> mudah dibaca.	5
6.	Penggunaan warna pada media <i>Mathopoly</i> menarik.	
7.	Desain media <i>Mathopoly</i> menarik.	5
Jumlah Skor		35
Skor Maksimal		35
Skor Persentase		100%

Angket respon guru diberikan kepada guru kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri pada tanggal 17 Juni 2026. Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 100%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN burengan 4 dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Indikator	Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan pada media <i>Mathopoly</i> menarik?	3	
2.	Apakah media <i>Mathopoly</i> membantu memahami materi keliling dan luas bangun datar?	4	
3.	Apakah bahasa yang digunakan pada media <i>Mathopoly</i> mudah dipahami?	3	
4.	Apakah warna dan gambar pada media <i>Mathopoly</i> terlihat menarik?	3	
5.	Apakah penggunaan media <i>Mathopoly</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan?	4	
6.	Apakah media <i>Mathopoly</i> meningkatkan motivasi belajar matematika?	3	
Jumlah Skor		20	
Skor Maksimal		24	
Presentase Skor		83%	

Hasil respon siswa pada uji coba terbatas, diperoleh persentase skor sebesar 83%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mathopoly* pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas

No.	Indikator	Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan pada media <i>Mathopoly</i> menarik?	15	
2.	Apakah media <i>Mathopoly</i> membantu memahami materi keliling dan luas bangun datar?	15	
3.	Apakah bahasa yang digunakan pada media <i>Mathopoly</i> mudah dipahami?	13	
4.	Apakah warna dan gambar pada media <i>Mathopoly</i> terlihat menarik?	15	
5.	Apakah penggunaan media <i>Mathopoly</i> membuat pembelajaran lebih menyenangkan?	15	
6.	Apakah media <i>Mathopoly</i> meningkatkan motivasi belajar matematika?	8	
Jumlah Skor		81	
Skor Maksimal		90	
Presentase Skor		90%	

Angket respon siswa pada uji coba luas diberikan pada tanggal 18 Juni 2026. Hasil angket respon siswa pada uji coba luas diperoleh persentase skor

sebesar 90%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mathopoly* pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 berada pada kategori sangat praktis sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	AHS	75	92	Tuntas
2.	AAAK	75	92	Tuntas
3.	AFPA	75	92	Tuntas
4.	ACA	75	84	Tuntas
Skor yang diperoleh			360	
Skor maksimal			400	
Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK)			90%	

Uji coba terbatas media pembelajaran *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar dilakukan pada tanggal 17 Juni 2026. Hasil yang didapatkan yaitu, 4 siswa mendapat nilai diatas KKTP, yakni 75. Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) yang diperoleh pada uji terbatas ini menunjukkan skor 90%.

Tabel 9. Hasil Keefektifan Uji Coba Luas

No.	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	ASA	75	84	Tuntas
2.	AAZ	75	92	Tuntas
3.	ASTS	75	84	Tuntas
4.	AZPN	75	92	Tuntas
5.	DASE	75	92	Tuntas
6.	DCO	75	84	Tuntas
7.	HO	75	96	Tuntas
8.	HSU	75	84	Tuntas
9.	MHAM	75	92	Tuntas
10.	MRSA	75	92	Tuntas
11.	MKIH	75	92	Tuntas
12.	NFAA	75	84	Tuntas
13.	RDA	75	84	Tuntas
14.	SGR	75	64	Tidak Tuntas
15.	TDA	75	72	Tidak Tuntas
Skor yang diperoleh			1288	
Skor maksimal			1500	
Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK)			86%	

Uji coba luas media pembelajaran *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar dilakukan pada tanggal 18 Juni 2026. Hasil yang didapatkan yaitu, 15 siswa mendapat nilai diatas KKTP, yakni 75. Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) yang diperoleh pada uji terbatas ini menunjukkan skor 86%.

PENUTUP SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Mathopoly* materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas V SDN Burengan 4 Kota Kediri sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kevalidan media *Mathopoly* terbukti melalui hasil validasi media, materi, dan perangkat ajar yang masing-masing memperoleh persentase tinggi, dengan total rata-rata kevalidan sebesar 96% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, media *Mathopoly* mendapat respons positif dari guru dengan persentase 100% dan siswa dengan persentase 83% pada uji coba terbatas serta 90% pada uji coba luas, sehingga memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 91% dan dinyatakan sangat praktis. Dari segi keefektifan, media *Mathopoly* terbukti mampu mencapai Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) sebesar 90% pada uji coba terbatas dan 87% pada uji coba luas, dengan persentase keefektifan keseluruhan sebesar 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media *Mathopoly* sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi keliling dan luas bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, P., & Wiratama, N. S. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) PADA MATERI EKOSISTEM KELAS 5 SEKOLAH DASAR. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 6(1), 113-120.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Pratiwi, R., Putri, A., & Basori, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran monopoli materi bangun ruang matematika kelas VI sekolah dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(3), 228–235.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pengembangan . Bandung: Alfabeta.