

Pengembangan Media Pembelajaran *Perpolymat* (Permainan Monopoli Matematika) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas II SDN 1 Macanan

Hesty Januar Psupitasari, Ita Kurnia, Rian Damariswara

Universitas Nusantara PGRI Kediri

hestyjps203101@gmail.com, itakurnia@unpkediri.ac.id,

riandamar08@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop learning media based on mathematical monopoly in order to improve the learning outcomes of grade II students of SDN 1 Macanan on fractions. This game is designed to create a fun learning atmosphere and in accordance with the characteristics of elementary school students who tend to be active and like playing activities. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. At the analysis stage, identification of students' learning needs and difficulties in understanding the concept of fractions is carried out. The design and development stage produces monopoly game media that are adjusted to the characteristics of students and the grade II curriculum. The developed media were validated by media and material experts, then applied through limited trials on grade II students of SDN 1 Macanan. The evaluation results showed that the learning media was classified as "very feasible" to use, and there was an increase in student learning outcomes after using the media, which was indicated by an increase in pre-test scores and compared to post-test scores. Thus, the mathematical monopoly game is declared effective and interesting as a learning medium to improve the understanding of fraction concepts in elementary school students

Keywords: Media Development, ADDIE Model, Monopoly Game, Learning Outcomes, Fractions, SDN 1 Macanan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media media pembelajaran berbasis monopoli matematika guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Macanan pada materi pecahan. Permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas bermain. Metode yang digunakan adalah Research and Deveplopmetrn (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis (analisis), Design

(perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan kesulitan belajar siswa dalam memahami konsep pecahan. Tahap desain dan pengembangan menghasilkan media permainan monopoli yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kurikulum kelas II. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan materi, lalu diterapkan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas II SDN 1 Macanan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut tergolong "sangat layak" digunakan, dan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media, yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai pre-test dan dibandingkan dengan nilai post-test. Dengan demikian, permainan monopoli matematika dinyatakan efektif dan menarik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar

Kata Kunci: Pengembangan Media, Model ADDIE, Permainan Monopoli, Hasil Belajar, Pecahan, SDN 1 Macanan

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, sering kali dianggap sulit oleh siswa kelas rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep bagian dari keseluruhan karena metode penyampaian yang monoton. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Permainan monopoli dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi pecahan melalui pendekatan bermain sambil belajar.

Hakikat belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhannya. Belajar juga bisa dipandang sebagai proses yang mengarah pada tujuan yang diproses melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru. Menurut (Idris, 2015) belajar pada hakikatnya adalah "Aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap.

Hakikat belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhannya. Belajar juga bisa dipandang sebagai proses yang mengarah pada tujuan yang diproses melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh guru. Belajar juga merupakan suatu usaha yang sengaja dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku menjadi lebih baik. Menurut (Idris, 2015) belajar pada hakikatnya adalah "Aktivitas manusia untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat dan sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain".

a. Jenis-jenis belajar

Menurut (Slametto, 2015). membagi belajar menjadi 11 jenis.

1. Belajar Bagian (*part learning, fractioned learning*)

Part learning adalah metode pembelajaran yang membagi tugas menjadi beberapa bagian lebih kecil dan dipelajari secara terpisah, kemudian disatukan untuk membentuk kelurahan.

2. Belajar dengan Wawasan (*learning by insight*)

Insight learning adalah proses belajar dimana seseorang yang tiba-tiba langsung memahami solusi dari suatu masalah, tanpa melalui proses trial and eror yang panjang.

3. Belajar Diskriminatif (*discriminative learning*)

Discriminative learning adalah jenis pembelajaran dimana seseorang belajar untuk membedakan antara berbagai rangsangan (stimuli) dan kemudian memberikan respon yang berbeda terhadap masing-masing rangsangan tersebut.

4. Belajar global/keseluruhan (*global whole learning*)

Global whole learning adalah strategi pembelajaran yang berfokus pada pendekatan holistic dan menyeluruh terhadap materi pembelajaran, dengan menekankan pemahaman konsep secara utuh dan buka hanya bagian-bagian yang terpisah.

5. Belajar Insidental (*incidental learning*)

Incidental learning adalah bentuk pembelajaran yang terjadi secara tidak sengaja dan tidak direncanakan.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk mendapatkan ilmu dan keterampilan yang nantinya akan menghasilkan perubahan-perubahan sebagai akibat dari adanya pengalaman. Menurut (Slametto, 2015) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

1. Jenis-jenis Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Aisyah Nuramini, dkk (2024:1), metode pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Berikut ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar.

a. Metode Ceramah

Merupakan metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi dasar dan konsep-konsep teoritis. Contohnya, metode

ceramah biasanya dilakukan secara spontan, dengan menghafalkan teks yang telah dibuat, dan dengan membaca naskah lengkap.

b. **Metode Diskusi Kelompok**

Diskusi kelompok merupakan kegiatan yang dilakukan lebih dari 1 siswa. Siswa akan membentuk kelompok kecil yang Dimana berisikan 2 atau 3 orang untuk mendiskusikan masalah tertentu.

c. **Metode Berbasis Proyek**

Guru memberikan tugas kepada siswa dan diselesaikan dalam jangka waktu tertentu. Mereka diminta untuk melakukan penelitian, mengumpulkan informasi, dan membuat produk sebagai hasil proyek tersebut.

d. **Metode Kolaboratif**

Pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran yang Dimana siswa akan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek tertentu. Mereka akan saling berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman untuk mencapai tujuan tertentu.

e. **Metode Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

2. **Karakteristik Pembelajaran**

Karakteristik pembelajaran adalah ciri-ciri atau sifat-sifat yang melekat pada pembelajaran yang dapat membedakannya dari kegiatan lain. Belajar dapat dikatakan belajar jika memiliki ciri-ciri seperti yang dikemukakan Muhamad Zamah (2015:16) yaitu:

- a. Belajar adalah perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bersifat tidak sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun Nonformal. Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Mata Pelajaran

1. Setengah Dari Benda Utuh
Perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.1 1 Adonan utuh martabak manis



Gambar 2.2 Setengah adonan martabak manis

Kita memotong satu martabak utuh menjadi dua bagian sama besar. Setiap hasil potongan bernilai **setengah**.

Setengah dari benda utuh berarti suatu benda yang dibagi menjadi dua bagian yang sama besar. Setiap bagian tersebut mewakili setengah dari keseluruhan benda. Jika kue dibagi menjadi dua potongan yang sama besar, maka setiap potongan adalah setengah dari kue utuh tersebut. Setengah dari benda utuh dinyatakan sebagai $\frac{1}{2}$. Misalnya, setengah dari 20 adalah 10, karena 20 dibagi 2 sama dengan 10.

Tujuan Mata Pelajaran

Tujuan pembelajaran pecahan setengah dari benda utuh adalah agar murid bisa memahami bahwa pecahan setengah adalah bagian dari keseluruhan yang dibagi menjadi dua bagian yang sama. Tujuan ini mencakup murid untuk dapat menunjukkan pecahan setengah pada benda utuh yang telah dibagi menjadi dua, menamai benda tersebut, dan menunjukkan pecahan setengah dari kumpulan benda.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran umumnya disebut media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Ani Daniyati, dkk (2023) mendefinisikan bahwa media merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan murid dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga menarik minat murid untuk belajar lebih lanjut.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut (Rahmawati, 2023) ada 4 jenis, yaitu:

- a. Media visual, media yang dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media ini terdiri dari majalah, gambar, poster, dan foto.
- b. Media audio, media yang dapat didengar. Media ini berupa rekaman, music, dan lain sebagainya yang dapat didengar melalui indera pendengaran.
- c. Media audiovisual, media yang dapat dilihat dan dapat didengar secara bersamaan. Media ini berupa video
- d. Multimedia, media yang menggabungkan antara media visual, audio, dan audiovisual secara bersamaan.

3. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam penentuan dan pemilihan media pembelajaran ada ketentuan karakteristik media yang harus dilihat. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dari setiap media untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Karakteristik media menurut Arsyad dalam (Tanjung & Silalahi 2022) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberi suatu informasi pada kegiatan pembelajaran hingga bisa memancing ketertarikan serta minat pada murid ketika belajar.

4. Media Pembelajaran Permainan Monopoli

Permainan monopoli merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan cara bermain, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Mahesti dan Henny (2021) media permainan monopoli dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memudahkan murid dalam memahami materi pembelajaran dan juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar murid.

Media pembelajaran monopoli di desain menggunakan metode ADDIE. Model ADDIE menjadi acuan karena sesuai dengan media yang dikembangkan secara sederhana, dan mudah dipahami. Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri dari 5 tahapan. Tahap awal yang dilakukan adalah tahap analisis untuk komponen pendukung media pembelajaran yang akan dibuat. Analisis yang diperlukan seperti analisis karakteristik, kurikulum, dan kebutuhan murid.

G. Karakteristik Siswa Kelas II

Setiap orang pasti mempunyai karakter yang berbeda, dan karakter ini kadang disalah artikan dengan kepribadian, watak dan

sifat seseorang. Sejatinya definisi karakter diri sendiri adalah gabungan dari sifat, kepribadian dan watak seseorang. Karakteristik merupakan ciri-ciri dari seseorang yang terdiri dari demografi yaitu, jenis kelamin, umur, dan status sosial yaitu, pekerjaan, Tingkat Pendidikan, status ekonomi, dan ras.

Anak pada tahap sekolah dasar masih dalam proses perkembangan berpikir yang belum mencapai tingkat kematangan yang optimal (Fitria et al, 2021).

METODE

Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran matematika di kelas II SD yang valid dan praktis. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu teknik yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk.

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* disebut sebagai metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu teknik yang dipakai untuk menciptakan atau menghasilkan suatu produk. Menurut Gay (1990) Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori. Dalam bukunya Metode Penelitian dan Pendidikan, sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. sedangkan Borg and Gall (1983: 772) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning ini diambil dari model *ADDIE*. Prosedur tersebut tercantum dibawah ini.

1. Analisis (Analysis)

Tahap ini meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan.

Tahap analisis terdiri dari dua tahap, tahap yang pertama yaitu tahap analisis kebutuhan yang dimana pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah. Dari analisis ini diketahui bahwa media pembelajaran yang ada di SDN I Macanan sangat minim dan guru hanya menggunakan metode

ceramah saja, media yang digunakan hanya media konvensional yang terdiri dari media gambar, dan media kartu dan media sederhana lainnya.

Tahap analisis kedua adalah analisis kerja, tahap ini menganalisis motivasi belajar, pengetahuan dan keterampilan siswa. Tahap ini dilakukan dengan tahap observasi, wawancara, dan menyebar lembar angket kepada siswa kelas 2 SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk. Observasi tersebut dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah tersebut. Temuan dilapangan diperoleh ketika proses belajar mengajar pada buku tema guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket siswa saja.

2. Design (desain)

Setelah informasi dikumpulkan dari tahap analisis, langkah berikutnya adalah merancang program pembelajaran. Desain ini meliputi pemilihan metode pengajaran yang sesuai, pengembangan materi pembelajaran, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang efektif. Tujuan utama dari tahap ini adalah merancang sebuah program pembelajaran yang dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Tabel 3.1 Desain permainan monopoli pecahan kelas II SDN I Macanan.

Produk	Media Pembelajaran Perpolymat (Permainan Monopoli Matematika) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Kelas 2 SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk
Konkret	Permainan monopoly
Jenis Media	Dapat digunakan didalam dan diluar kelas oleh guru dan siswa.
Materi yang akan disampaikan	Materi tentang Setengah Dari Benda Utuh. Materi berisikan pengertian tentang Setengah Dari Benda Utuh. Materi berisikan jenis, contoh, dan cara menulis, dan kegunaan Setengah Dari Benda Utuh. Dan berisikan pertanyaan tentang materi Setengah Dari Benda Utuh.

1. Development (pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan materi pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Ini bisa mencakup pembuatan modul, presentasi, bahan bacaan, atau

media pembelajaran lainnya. Materi pembelajaran kemudian diuji dan direvisi sesuai dengan umpan balik yang diterima.

1.1 Contoh gambar Media Pembelajaran Permainan Monopoli Materi Pecahan.



2. Implementasi (implementation)

Tahap implementasi ini diimplementasikan kepada siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan harapan media yang digunakan berdampak pada siswa dan memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap implementasi akan dilakukan oleh kelas II SDN I Macanan. Permainan monopoli akan diujikan kepada siswa kelas II dengan melakukan uji coba skala kecil 10 siswa dan skala besar 13 siswa. **C. Evaluasi (evaluation)**

Evaluasi ini bertujuan untuk melakukan revisi produk berdasarkan validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran untuk menganalisis kevalidan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang dikembangkan pada tahap development. Lokasi dan Subjek Penelitian

a. Lokasi dan waktu

Penelitian ini dilakukan di SDN I Macanan yang bertempat di Desa Macanan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Alasan memilih sekolah tersebut karena di sekolah tersebut guru jarang menggunakan media pembelajaran. Dan di kelas 2 tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Selain itu, lokasi sekolah ini tidak terlalu jauh dari lokasi peneliti sehingga memudahkan peneliti untuk menyusun data yang dibutuhkan.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian,

termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel, dan teknik sampling (acak non acak) yang digunakan. Subjek penelitian yang diambil oleh peneliti ada dua yaitu uji skala terbatas dan skala luas. Uji coba skala terbatas dilakukan oleh 10 siswa dan skala luas dilakukan oleh 13 siswa kelas II SDN I Macanan Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

C. Uji Model/Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas produk permainan bowling yang dihasilkan dalam skala kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a. Validasi ahli

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan berdasarkan aspek materi dan aspek media. Pelaksanaan uji kelayakan ditunjukkan dengan pertanyaan yang berada dalam petak dan kartu permainan monopoli yang dikembangkan dan sejumlah angket penilaian yang diisi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai tidak atau layaknya media pembelajaran tersebut. Serta saran dan kritik yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

b. Uji Coba Pengguna

Uji coba kegunaan maksudnya adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran permainan monopoli bagi pengguna. Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk media pembelajaran matematika materi pecahan setengah dari benda utuh. Guru dan siswa kemudian mengisi angket penilaian setelah proses pembelajaran berakhir untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Subjek Uji Coba

Subjek penelitian merupakan subjek yang dijadikan sampel percobaan dalam penelitian. Subjek uji coba penelitian pengembangan ini adalah kelompok skala kecil 10 siswa dan kelompok skala besar 13 siswa kelas 2 di SDN I Macanan

E. Evaluasi Modul/Produk

Validasi produk penelitian pengembangan ini mencakup ahli media yang akan melakukan uji validasi media dalam penelitian ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang pembuatan media. Selain itu juga

terdapat ahli materi yang melakukan uji coba validasi materi dalam penelitian ini adalah seseorang yang ahli dalam bidang materi tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan instrumen peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II SDN I Macanan menggunakan pedoman wawancara. Kemudian menggunakan pedoman angket untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dan lembar validasi yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan lembar angket respon guru dan siswa.

1. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, karena semua berkaitan dengan permasalahan dalam pembelajaran dan penggunaan media. Wawancara dilakukan oleh peneliti dan guru wali kelas 2 SDN I Macanan Kabupaten Nganjuk. Hasil dari wawancara tersebut digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dan berharap bisa mencapai tujuan yang peneliti harapkan.

a. Angket Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu pada media pembelajaran permainan monopoli materi pecahan.

b. Angket Validasi Materi

Validasi materi digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan lembar angket validasi materi kepada validator yaitu ahli materi.

a. Lembar Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan yang ditujukan kepada siswa dan guru kelas. Angket respon guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang akan dikembangkan. Angket respon guru diberikan ketika di tahap implementasi sebelum menerapkan media yang dikembangkan kepada siswa. Sedangkan angket respon siswa diberikan setelah media diterapkan.

b. Angket Respon Guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk mediyang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Angket respon guru yang digunakan oleh peneliti merupakan angket dari respon guru.

c. Angket Respon Siswa

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

IV. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan Monopoli Matematika sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas II SDN 1 Macanan, proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Tahap Analisis

Tahap ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 2. Ditemukan bahwa dalam proses kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media konvensional yang berupa media gambar, media kartu, dan media sederhana lainnya. Ini terjadi karena guru masih belum cukup handal untuk mengoperasikan media berbasis software. Penggunaan media dan teknologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana dan video yang sudah di download dari youtube. Sehingga murid merasakan bahwa terkadang masih merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran karena dengan menggunakan media pajangan membuat murid menjadi bosan saat melakukan proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap Desain

Desain media permainan dilakukan dengan memodifikasi permainan monopoli yang populer di kalangan anak-anak. Petak-petak dalam papan permainan dimodifikasi menjadi petak soal pecahan, kartu hukuman, dan kartu pertanyaan.

3. Tahap Pengembangan

Media monopoli matematika yang dikembangkan meliputi:

- Banner papan permainan yang berukuran 1m x 1m full color
- Pion, dadu, kartu soal, dan kartu hukuman
- Materi soal pada kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa kelas 2 SD.

Media ini kemudian divalidasi oleh:

- Ahli materi: memberikan skor rata-rata kelayakan 86% (sangat layak)
- Ahli Media: memberikan skor rata-rata 85% (sangat layak)

4. Tahap Implementasi

Media diuji cobakan pada siswa kelas 2 SDN 1 Macanan sejumlah 10 orang.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa.

Jenis Tes	Rata-rata Nilai
-----------	-----------------

Pretest	20%
---------	-----

Posttest	80%
----------	-----

Peningkatan +60%

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 60% setelah menggunakan media pembelajaran monopoli.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli matematika terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep pecahan setelah pembelajaran menggunakan media tersebut

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Media pembelajaran permainan monopoli matematika berhasil dikembangkan dengan model ADDIE dan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pecahan kelas 2 SD. Media ini menarik, menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai dari pretest dan posttest. Selain itu, media ini juga mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antar siswa.

Saran

1. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternative pembelajaran pecahan yang menarik dan efektif
2. Siswa diharapkan lebih aktif dan semangat belajar melalui permainan edukatif.
3. Sekolah dapat mendukung penggunaan media kreatif dengan menggunakan sarana.

4. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media ini untuk materi ataupun njenjang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta: Gava Media.

Kemendikbud. (2022). Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka SD. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Prastowo, A. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.