



Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar

Irsan Bakri¹, Devia Farasintia Anisa², Indah Sakinah³, Yeni Meisofa⁴,

¹PGSD, Universitas PGRI, Palembang

²PGSD, Universitas PGRI, Palembang

³PGSD, Universitas PGRI, Palembang

⁴PGSD, Universitas PGRI, Palembang

[\(sanbakri0104@gmail.com\)](mailto:sanbakri0104@gmail.com)

Abstrak. *Media pembelajaran monopoli matematika ini dibuat dengan mengikuti tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) menerapkan model Borg dan Gall yang diintegrasikan dengan model desain pembelajaran dari Dick dan Carey. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran Monopoli mengenai penghitungan untuk siswa kelas III di sekolah dasar serta mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran Monopoli yang telah dikembangkan. Metode yang diterapkan untuk mengumpulkan data mencakup formulir wawancara, kuesioner untuk analisis kebutuhan siswa dan guru, angket untuk validasi media, materi dan angket formulir evaluasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Monopoli, kami menemukan bahwa pencapaian hasil belajar Matematika siswa yang diajarkan dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar Matematika siswa yang mengikuti proses pembelajaran konvensional (87,5% lebih tinggi dari 70%). Dengan demikian, kami menyimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli lebih efektif untuk pengajaran Matematika kepada siswa kelas III SD dibandingkan dengan penggunaan media dalam metode pembelajaran yang biasa.*

Kata kunci: Permainan edukasi, monopoli, operasi hitung, media pembelajaran, matematika.

PENDAHALUAN

Istilah pendidikan berakar dari bahasa Yunani "paedagogie", yang terdiri dari dua kata: "pais" yang berarti anak, dan "agogos" yang berarti membimbing. Oleh karena itu, "paedagogie" diartikan sebagai proses memberikan bimbingan kepada anak. Dalam bahasa Inggris, kata pendidikan diterjemahkan menjadi "education". Kata "education" sendiri berasal dari bahasa Yunani "educare", yang berarti mengeluarkan apa yang terpendam dalam jiwa seorang anak, agar dia dipandu untuk tumbuh dan berkembang. (Syafri & Zelhendri Zen, 2017) Pendidikan yang berlandaskan pada nilai-nilai budaya dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai matematika. Dengan cara ini, matematika tidak sekadar berfungsi sebagai alat berpikir rasional, tetapi juga sebagai media untuk menghargai keberagaman budaya dan identitas suatu bangsa (Marlissa et al., 2024).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mendukung pengajaran guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Dengan berbagai macam media, guru dapat menyampaikan ilmu kepada siswa dengan lebih efektif. secara umum merupakan sarana yang mendukung aktivitas belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang pemikiran, emosi, fokus, serta kemampuan atau keterampilan siswa agar dapat memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran (Syarifuddin & Utari 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi yang diajarkan, sehingga informasi tersebut menjadi lebih mudah dicerna. Pada tahap ini, siswa akan lebih gampang mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki warna menarik serta desain yang komunikatif dan menyenangkan (Julyananda. Yulianti & Pasha. 2022). Salah satu permainan papan yang paling populer, monopoli dapat digunakan untuk alat bantu pembelajaran yang bagus. Dengan mengubah bagian dari permainan monopoli, anak-anak tidak hanya belajar operasi hitung dan angka, tetapi juga belajar keterampilan sosial seperti strategi, kerja sama, dan komunikasi. Anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar jika permainan ini membuat belajar menjadi menyenangkan. Setiap langkah dalam pembuatan monopoli operasi hitung ini dimaksudkan untuk melibatkan anak-anak dalam proses belajar. Misalnya, saat mereka mendarat di suatu petak, mereka harus menyelesaikan soal operasi hitung yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang telah ditentukan sebelumnya. Ini memungkinkan anak-anak untuk berlatih secara langsung dan menerima umpan balik langsung atas tindakan mereka. Selain itu, permainan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang relevan sehingga materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang diajarkan di kelas.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mendukung pengajaran guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Dengan berbagai macam media, guru dapat menyampaikan ilmu kepada siswa dengan lebih efektif. secara umum merupakan sarana yang mendukung aktivitas belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang pemikiran, emosi, fokus, serta kemampuan atau keterampilan siswa agar dapat memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran (Syarifuddin & Utari 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk mempelajari hal-hal baru dari materi yang diajarkan, sehingga informasi tersebut menjadi lebih mudah dicerna. Pada tahap ini, siswa akan lebih gampang mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki warna menarik serta desain yang komunikatif dan menyenangkan (Julyananda. Yulianti & Pasha. 2022). Salah satu permainan papan yang paling populer, monopoli dapat digunakan untuk alat bantu pembelajaran yang bagus. Dengan mengubah bagian dari permainan monopoli, anak-anak tidak hanya belajar operasi hitung dan angka, tetapi juga belajar keterampilan sosial seperti strategi, kerja sama, dan komunikasi. Anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar jika permainan ini membuat belajar menjadi menyenangkan. Setiap langkah dalam pembuatan monopoli operasi hitung ini dimaksudkan untuk melibatkan anak-anak dalam proses belajar. Misalnya, saat mereka mendarat di suatu petak, mereka harus menyelesaikan soal operasi hitung yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang telah ditentukan sebelumnya. Ini memungkinkan anak-anak untuk berlatih secara langsung dan menerima umpan balik langsung atas tindakan mereka. Selain itu, permainan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang relevan sehingga materi yang diajarkan sesuai dengan apa yang diajarkan di kelas.

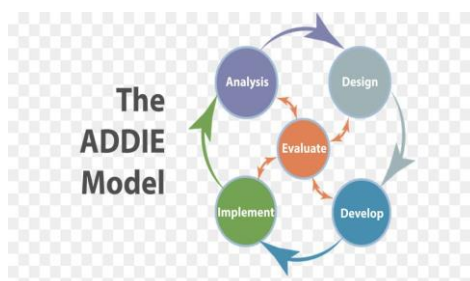
Salah satu elemen krusial dalam meningkatkan mutu pendidikan ialah kemampuan tenaga pendidik dalam merancang dan menjalankan proses pembelajaran. Guru harus mempunyai kemampuan yang cukup untuk merancang, mengembangkan, serta memanfaatkan media pembelajaran demi meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi

belajar siswa (Yaumu 2021). Penurunan kualitas karakter disebabkan oleh minimnya pendidikan karakter bagi anak-anak di usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli yang berfokus pada pendidikan karakter (Mopeker) untuk anak usia dini kelompok B. Jenis penelitian ini merupakan pengembangan (research and development (RandD)) yang menggunakan model ADDIE (Dewi. Teguh. & Ujianti 2021). Proses belajar dalam menyampaikan media dilakukan melalui metode bermain monopoli. Permainan melibatkan setiap pertandingan di antara peserta yang saling berinteraksi dengan mematuhi beberapa peraturan untuk mencapai tujuan tertentu. Budaya dan matematika adalah dua aspek yang saling berhubungan. Budaya terwujud dalam aktivitas rutin di komunitas, sementara matematika adalah disiplin ilmu yang diterapkan untuk mengatasi berbagai persoalan yang berkaitan dengan alam, sosial, masalah sehari-hari, serta budaya. Namun, masih banyak individu dan siswa yang meyakini bahwa kedua hal ini tidak saling terkait (Yolanda & putra 2022).

Matematika merupakan topik pembelajaran yang harus dipelajari siswa sekolah dasar. Topik ini memiliki fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat Tampubolon dan rekan-rekannya (2021), matematika menjadi fondasi bagi berbagai aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika juga sangat penting dalam lingkungan profesional karena salah satu keterampilan utama yang diperlukan dalam dunia kerja adalah penerapan ide-ide dan teknik matematika. Dari hasil observasi yang kami lakukan di SDN 93 Palembang di kelas 3 setelah kami melakukan wawancara bersama ibu Nurul Antika S.Pd selaku wali kelas 3 SDN 93 Palembang beliau mengatakan bahwa anak-anak di kelas 3 kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika, hasil wawancara dan observasi yang kami lakukan kami menyimpulkan bahwa kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika, serta banyaknya siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika. Dari masalah yang dihadapi kami berinisiatif membuat media pembelajaran matematika yang menarik untuk siswa yakni media monopoli berbasis matematika agar bisa membantu siswa dalam belajar matematika.

METODE

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengevaluasi tingkat validitas dari para ahli materi dan media. Jenis penelitian ini merupakan pengembangan alat pembelajaran yang menerapkan pendekatan Research and Development (RandD) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.. Alat yang dipakai untuk mengumpulkan informasi adalah kuesioner. (Mahesti & Koeswanti, 2021), untuk menciptakan media pembelajaran monopoli operasi hitung untuk pembelajaran matematika kelas tiga SD,

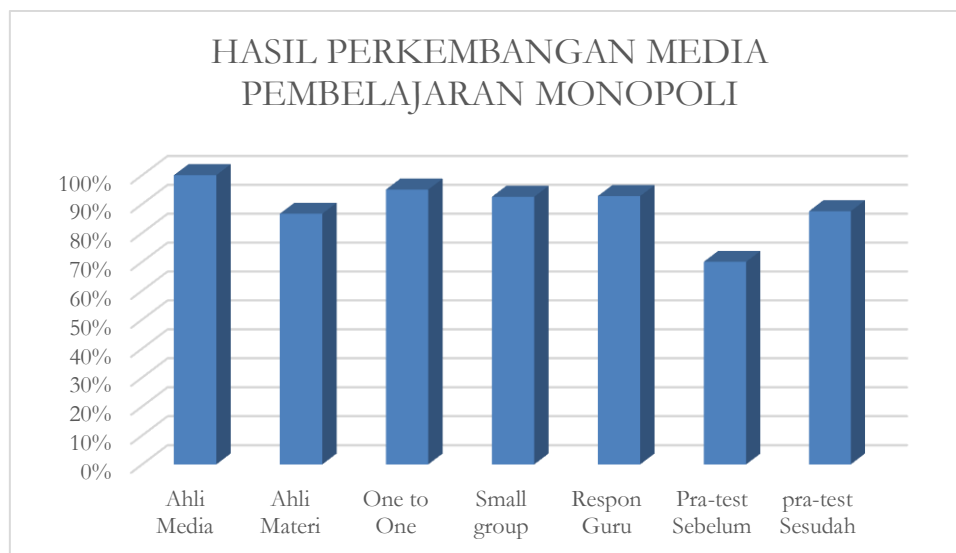


Gambar 1. Metode ADDIE

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan

dengan mempertimbangkan konteksnya. Untuk pengambilan data, penelitian ini menggunakan beberapa metode, di antaranya wawancara, pengamatan langsung, dan pengumpulan dokumen. Hasil dari percobaan menunjukkan bahwa permainan ini sangat ampuh dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika serta kemampuan mereka dalam melakukan perhitungan. Oleh sebab itu, Monopoli Operasi Perhitungan dapat dianggap sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan juga bermanfaat di lingkungan sekolah dasar.

TEMUAN



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Perkembangan Media Pembelajaran Monopoli.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi untuk mendukung aktivitas suatu pembelajaran secara efektif dan efisien, media dan bahan ajar yang dipakai dalam proses belajar yang memanfaatkan media pembelajaran bagi siswa tanpa media dan alat bantu peserta didik akan kesulitan dalam memahami pembelajaran di kelas. Media belajar yang menarik bagi siswa dapat menjadi pemicu dalam proses belajar mengajar media ini sangat penting untuk membantu siswa dalam mendapatkan informasi karena dapat secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa dengan dukungan yang tepat. Oleh sebab itu, diperlukan media yang sesuai dalam pelaksanaan kegiatan belajar, terutama dalam matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua tingkat pendidikan. Matematika berkontribusi terhadap kemajuan teknologi dan sains, sehingga sering diakui sebagai dasar dari perkembangan teknologi dan sains di seluruh dunia (Nurlaela & Imami, 2022).

Terdapat isu yang teridentifikasi dalam tahap analisis masalah, yaitu rendahnya ketertarikan siswa dalam mempelajari matematika di tingkat sekolah dasar. Hal ini terjadi karena adanya pandangan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan. Salah satu penyebab mengapa pelajaran matematika terasa membosankan adalah kurangnya cara praktis dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika dasar dengan demikian, siswa dapat lebih berkonsentrasi pada proses pembelajaran (Syuhada 2024). Media pembelajaran matematika dapat membantu guru dalam mengajar agar suasana belajar lebih nyaman dan

siswa dapat memahami dengan lebih mudah. karena media belajar memiliki interaksi langsung dengan panca indera manusia. Proses ini dapat mendukung siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk menjelajahi pengetahuan secara mandiri. (Baru., et al 2024).

Proses perancangan merupakan tahap yang berlangsung sebelum tahap pengembangan. Pada tahap ini, diawali dengan menetapkan strategi pembelajaran, merancang model pembelajaran, serta menentukan media pembelajaran yang akan digunakan(Rokhim & Anwar 2021). Metode pembelajaran monopoli yang telah dirancang sebelumnya kemudian diuji keabsahannya oleh tim pakar Pengembangan media menurut Borg dan Gall melibatkan sepuluh langkah pengembangan, yaitu (1) penilaian kebutuhan,(2) pengaturan,(3) penyusunan rancangan produk,(4) pengujian awal di lapangan,(5) perbaikan berdasarkan hasil pengujian,(6) pengujian di lapangan,(7) penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengujian lapangan,(8) pelaksanaan,(9) penyempurnaan produk akhir,(10) penyebaran dan implementasi.

Tuntutan kemampuan siswa terhadap bidang ilmu matematika tidak hanya mencakup keterampilan menghitung, namun juga mencakup kemampuan berpikir kritis dan logis dalam menyelesaikan sebuah masalah . Penyelesaian masalah ini tidak hanya terbatas pada soal-soal rutin, melainkan lebih kepada tantangan yang harus dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Unsur-unsur dalam matematika bersifat abstrak karena itu seringkali guru dan siswa menghadapi berbagai hambatan selama proses pembelajaran. Sepanjang waktu, proses pembelajaran matematika dilakukan dalam tahapan berikut: 1. menjelaskan objek matematika, 2. Pembelajaran merupakan aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antara pengajar dan siswa untuk memfasilitasi perkembangan perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan(Tutiareni., et al 2021).



Gambar 3. Media pembelajaran monopoli 2025

Media ini memiliki kelebihan dan keunggulan yang membuat siswa merasa senang saat belajar menggunakan media monopoli matematika, siswa lebih mudah dalam memahami materi dengan lebih baik setelah bermain monopoli matematika (perkalian, pengurangan, pembagian, penjumlahan), para siswa juga aktif menggunakan media tersebut.

Media ini terdiri dari beberapa bahan yaitu: Banner dengan ukuran 1x1m, Dua buah dadu, Empat buah bidak, dan kartu-kartu menarik yang berisikan soal-soal tentang pertanyaan matematika.

TATA CARA BERMAIN MONOPOLI OPERASI HITUNG

1. *Bagi Peserta didik menjadi beberapa kelompok (satu kelompok minimal 2-3 orang) disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang ada.*
2. *Sebelum memulai permainan setiap kelompok melempar dadu, lemparan yang angkanya paling besar kelompok itu yang memulai permainan terlebih dahulu.*
3. *Jika bidak mereka mendarat di salah satu petak mereka berkesempatan menjawab pertanyaan tersebut, dengan mencari kartu yang sesuai dengan gambar yang ada di petek.*
4. *Petak yang sudah di jawab oleh kelompok lain berarti petak tersebut tidak memiliki poin alias 0 poin(karena sudah dijawab)*
5. *Waktu menjawab pertanyaan adalah(3-5 menit), jika kelompok tersebut bisa menjawab pertanyaan, mereka akan mendapatkan 10 poin, jika mereka tidak bisa menjawab pertanyaan atau melebihi batas waktu yang ditentukan mereka tidak mendapatkan poin.(Kelompok yang kesulitan menjawab pertanyaan akan dibantu oleh Guru!)*
6. *kelompok yang bisa menjawab pertanyaan akan memegang kartu pertanyaan sebagai poin mereka (satu kartu bernilai 10 poin)*
7. *Kelompok yang mendapatkan kartu paling banyak ialah pemenangnya.*
8. *Soal yang paling mudah terletak di opportunity (kesempatan) dan soal yang paling susah terletak di bank soal.*

Pada fase pengembangan, merupakan menciptakan desain kerangka untuk media pembelajaran dan alat yang telah disusun pada tahap sebelumnya.(Mahuda et al.,2021: 1750). Materi yang kami terapkan di media pembelajaran berupa operasi hitung matematika (Perkalian , Pembagian, Penjumlahan, Dan Pengurangan). Media ini memiliki beberapa fungsi diantaranya : 1.Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika. 2. Membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan pada saat pembelajaran. 3. Memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran matematika. 4. Media ini di rancang agar guru dan siswa bisa saling bekerja sama dalam satu sama lain.

Operasi merupakan suatu panduan untuk memperoleh satu elemen dari sejumlah elemen yang telah diketahui elemen tunggal yang dihasilkan dikenal sebagai hasil dari operasi, sementara elemen-elemen yang sudah ada disebut sebagai elemen yang dioperasikan. Kemampuan untuk berhitung adalah langkah awal dalam memahami konsep angka. Pemahaman mengenai angka dan cara perhitungannya tersebar di semua cabang matematika dan sering kali menjadi titik awal dalam membangun struktur matematika, sehingga aritmatika dianggap fundamental dan sangat krusial. Aktivitas aritmatika mencakup pekerjaan lembur, kekurangan pekerjaan, pekerjaan sementara, dan pembagian kerja(Belinda et al., 2023). Dalam hal ini, peranan sekolah dan guru sangat krusial, karena mereka bertanggung jawab untuk memberikan arahan dan pendampingan kepada siswa dalam memperkuat pendidikan karakter, serta dalam memanfaatkan aspek positif dari media digital yang digunakan secara konstruktif sebagai alat pembelajaran di sekolah demi mencapai hasil yang memuaskan(Pentianasari et al., 2022).

Tabel 1. Validasi Para Ahli

Validator	Nilai Validasi	Kriteria
Ahli Media	100%	Sangat Sah
Ahli Materi	86,66%	Sangat Sah
Respon Guru	92,75%	Sangat Sah
Rata-Rata	93,13%	Sangat Sah

Berdasarkan tabel di atas, media yang diciptakan memperoleh nilai 100% yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat sah. Dalam hal materinya, media tersebut mendapatkan nilai 86,66%. Angka ini didapat dari penilaian yang diberikan oleh validator melalui angket validasi, dan dari hasil guru memperoleh nilai 92,75%, dari hasil persentase ketuntasan peserta didik terhadap hasil belajar dengan menggunakan media monopoli operasi hitung menghasilkan persentase 93,13% kriteria “sangat sah “ berarti bahwa media pembelajaran monopoli operasi hitung yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan belajar mengajar untuk kelas 3 SD. di mana revisi dilakukan sebanyak dua kali oleh ahli media dan satu kali oleh ahli materi. Metode pembelajaran yang akan bisa berdampak positif bagi prestasi belajar siswa. Menurut beberapa pakar, hasil belajar mengacu pada perubahan dalam perilaku atau tindakan seseorang akibat dari proses pembelajaran. Saat individu menjalani proses belajar, perubahan ini meliputi peningkatan keterampilan, pengetahuan dan Pemahaman tentang nilai-nilai yang relevan dalam situasi tertentu. (Mustamiyah et al., 2025).

Implementasi adalah pelaksanaan pengajaran matematika dengan memanfaatkan alat bantu yang telah dirancang dan melaksanakan pre-test serta post-test untuk mengukur efektivitas alat pembelajaran yang dirancang (Attiba & Fiangga., 2025). Hasil evaluasi uji one to one dan small group memiliki tujuan untuk mendapatkan respon siswa terhadap media pembelajaran monopoli yang disusun oleh para peneliti. Penilaian dilaksanakan setelah siswa menggunakan media pembelajaran monopoli operasi hitung di SDN 93 Palembang. Tujuan dari studi ini adalah untuk memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi motivasi belajar para siswa (Nurhidayati et al., 2023).

Tabel 2. Hasil Uji One To One & Small Group

Uji	Nilai Total	Kriteria
One to One	95%	Sangat Sah
Small Group	92,5%	Sangat Sah
Rata-Rata	93,75%	Sangat sah

Berdasarkan hasil dari tabel di atas menunjukkan hasil angket respon siswa (One To One, dan Small Group) diperoleh nilai one to one sebesar 95% dan small group 92,5% yang menunjukkan bahwa hasil uji respon siswa sangat valid tahap pelaksanaan ini memiliki prosedur umum yang meliputi mempersiapkan pengajar dan mempersiapkan peserta didik. Pengajar perlu menyesuaikan kondisi pembelajaran yang nyata agar siswa dapat mulai mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan dalam mengatasi kesenjangan untuk prestasi belajar siswa (Zuhro., 2022). Tujuan media pembelajarn ini ialah mengetahui respon siswa terhadap media yang telah di buat dan dikembangkan oleh para peneliti dan di bantu para ahli, media ini juga diharapkan bisa membantu siswa dalam proses belajar supaya menjadi lebih mudah menyenangkan. Media permainan monopoli

dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperbaiki hasil belajar. Oleh karena itu, diharapkan guru bisa menggunakan permainan monopoli sebagai alat dalam pengajaran di kelas, agar siswa tidak cepat merasa jenuh dan lebih tertarik untuk belajar (Kurniawati, Ganda, & Mulyadiprana 2021)

Tahap akhir adalah tahap evaluasi, yang di gunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Evaluasi penilaian adalah tahap terakhir dari model sistem pembelajaran ADDIE (Anafi et al., 2021). Berdasarkan hasil data penelitian akan menciptakan jawaban untuk permasalahan itu dengan membuat alat penilaian untuk proses belajar. Hasil penilaian digunakan untuk memberikan umpan balik tentang pengembangan media monopoli operasi hitung. Ini direvisi sesuai dengan kebutuhan hasil evaluasi atau yang tidak dapat dipenuhi untuk tujuan pengembangan bahan evaluasi. Pada saat penilaian keseluruhan, para peneliti melakukan penilaian dengan menyediakan lembar kerja sehubungan dengan konten monopoli seperti angka dan jumlah. Kevalidan bisa di ukur melalui evaluasi oleh para ahli yang mendapatkan nilai tengah 93,13% dan dinyatakan sangat valid, dalam uji pra-test dengan tipe pilihan ganda yang terdiri dari lima belas pertanyaan, siswa mendapatkan nilai tengah sebesar 87,5% dan media ini di kategorikan sangat efektif di gunakan dalam proses belajar, Oleh sebab itu media pembelajaran monopoli operasi hitung sangat efektif dan praktis di gunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran monopoli matematika meningkatkan semangat belajar siswa yang awalnya rendah selain itu, media ini sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Saran yang dapat diberikan kepada siswa adalah agar mereka terus meningkatkan motivasi belajar serta berusaha supaya mereka agar berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk para guru, penelitian ini diharapkan bisa menjadi pertimbangan untuk lebih memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar (Afifah, et al 2023).

Untuk mengetahui penggunaan media monopoly education dalam pelajaran tematik di kelas III SD, peneliti melaksanakan wawancara mendalam dengan guru kelas untuk mengeksplorasi karakteristik siswa di kelas yang diteliti saat media digunakan dan ketika media tidak digunakan.. Peneliti menyampaikan 8 pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran baik dengan media maupun tanpa media. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa siswa kelas III tidak memperoleh hasil belajar yang optimal jika pelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran; materi yang diajarkan tidak diterima oleh anak secara efektif, dan anak tidak akan belajar dengan cara yang bermakna (Fadilah et al., 2022). Media monopoli bertema di Sekolah Dasar yang cocok untuk digunakan dan sejalan dengan kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keanekaragaman Budaya Negara. Jenis penelitian ini merupakan pengembangan yang merujuk pada model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Namun, dalam penelitian ini, fokusnya hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan (Marini & Silalahi 2022).

Proses analisis sebagai langkah pertama dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli menghasilkan temuan penting yaitu para guru di SDN 25 Ampenan perlu melakukan inovasi atau mencari metode baru agar siswa di sekolah tersebut dapat kembali memiliki minat dan dorongan dalam belajar. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para pengajar untuk mengembalikan motivasi dan minat belajar siswa adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli (Istiningsih, et al 2021). Penelitian ini adalah sebuah pengembangan bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran Monopoli Matematika yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam, yang akan diterapkan dalam pengajaran materi Aljabar untuk siswa kelas

VII. Proses pengembangan merujuk pada model ADDIE, (Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate), yang terbagi menjadi lima langkah. Pengumpulan informasi dilakukan dengan memanfaatkan kuesioner dan pedoman untuk wawancara. Temuan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Matematika berupa Permainan Monopoli Matematika yang dikombinasikan dengan nilai-nilai Islam, yang dapat diklasifikasikan sebagai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa(Septia.,et al 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah kami lakukan, kami dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli yang kami lakukan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika serta mendorong keterlibatan mereka selama proses belajar, membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan. Hal ini terbukti dari peningkatan kemampuan belajar siswa di bidang matematika. Oleh sebab itu, media pembelajaran monopoli dalam matematika sangat efektif dan praktis untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi matematika, sehingga membuat siswa lebih bersemangat dan juga tidak merasa bosan saat belajar matematika.

PUSTAKA

- Afifah, J. Suryati. Al fath, A, M. 2023. Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Scholarly Journal of Elementary School*. 3(2). 132-145
- Anafi, K. Wiryokusumo, I. & Leksono, I, P. 2021. Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software unity 3D. *Jurnal Educationand development*. 9(4). 433-438
- Attiba, M, T.& Fiangga, S. 2025. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android dengan konteks budaya lokal pada materi SPLDV. *Journal On Education and Teacher Profesionalism*.3(1).1-21
- Belinda, L, N. Irianto, D, M.& Yuniarti, Y. 2023. Analisis kesulitan belajar operasi hitung pembagian matematika pada siswa kelas 3. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 9(1).37-42
- Baru, N. Yulianto, A. Fitriani, A, A. 2024. Pengaruh Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD YPK Elim Kota Sorong. *Jurnal inovasi ilmu pendidikan*. 2(2). 16-25
- Dewi, A, A, C. Tegeh, I, M.& Ujianti, P, R. 2021. Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*. 1(2). 77-85
- Fadilah, E. Irianto, A.& Rusminati, S, H. 2022.Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal ilmu pendidikan*. 4(4). 5827-5833
- Istiningsih, S. dkk. 2021. Pengembaangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *Journal of Elementary Education*. 4(6). 911-920
- Julyananda, M, A. Yulianty, T. Pasha, D. 2022. Rancang bangun media pembelajaran matematika menggunakan metode demonstrasi untuk kelas satu sekolah dasar. *Jurnal informatika dan rekayasa perangkat lunak (JATIK4)*. 3(3). 366-375
- Kurniawati, L. Ganda, N.& Mulyadiprana, H. 2021.Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD.*Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*. 8(4). 860-873

- Mahuda, I. Meilisa, R. Nasrullah, A. 2021. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android BERBANTUAN smart APPS creatot dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 10(3). 1745-1756.
- Mahesti, G. & Koeswanti, H, D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 9(1). 30-39
- Marini, K. & Silalahi, B, R. 2022. Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 01(2). 159-167
- Marlissa, I. Juandi, D.& Turmudi. 2024. Persepsi Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. 7 (1). 148 -159
- Mustamiyah. Amrrullah ZA, H.& Aisyah. 2025. Penerapan metode Drill pada bilangan operasi hitung matematika terhadap hasil blajar siswa kelas 2 di MI munada sungai nibung. *Innovative education journal*. 7(2). 84-108
- Nurhidayati, V. dkk. 2023. Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal bina gogik*. 10(2). 99-106
- Nurlaela, E., & Imami, A. I. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas VII SMPIT Insan Harapan. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 33-38.
- Pentianasari, S. dkk. 2022. Penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal PGSD*. 8(1). 58-72.
- Rokhim, A.& Anwar, M, K. 2021. Pembuatan media ppembelajaran huruuf hijaiyah pada platform android menggunakan metode ADDIE. *Jurnal SPIRIT*. 13(02). 16 -23
- Septia, T. dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar. *Jurnal pendidikan matematika*. 3(3). 469-477
- Syafruddin.& Utari, E, D. 2022. Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital). Palembang: bening media publishing
- Syafril.& Zen, Z. 2017. Dasar Dasar Ilmu Pendidikan. Depok: KENCANA
- Syuhada, H. dkk. 2024. Pengmbangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode ADDIE untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*. 9(1). 1-14.
- Tampubolon, J., Atiqah, N., & Panjaitan, U. I. (2021). Kehidupan Sehari-Hari Dalam Masyarakat.
- Tutiaren, T. Hendrawan, B.& Nugraha, M, F. 2021. Pengaruh Pendekatan matematika realistik terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar . *Jurnal PGSD*. 7(2). 12-19
- Yaumi, M. 2021. Media dan teknologi pembelajaran edisi kedua. Jakarta: Kencana
- Yolanda, F, O. Putra, A. 2022. Systematic Literature Review: Eksplorasi Etnomatika Pada motif batik. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 3(2). 188-195.
- Zuhro, I, N. Sutomo, M.& Mashudi. 2022. Desain pembelajaran pendidikan agama Islam dengan model ADDIE. 5(2). 180-193