

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MONOPOLI
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 IDI TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

NOVI RAHAYU

NIM: 1032019020

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Matematika



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGUGURAN

INSTITUT AGAM ISLAM NEGERI (IAIN)

LANGSA

2023 M/1445 H

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MONOPOLI
PADA SISWA KELAS VII SMPN 2 IDI TIMUR**

SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal:

Kamis, 20 Juli 2023 M
2 Muharram 1445 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua

Dr. Yenny Suzana, M.Pd
NIDN: 2021016802

Sekretaris

Raudhatul Husna, M.Pd
NIDN: 2024118802

Anggota

Mazlan, M.Si
NIDN: 2005126701

Anggota

Wahyuni, M.Pd
NIDN: 2015098801

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Amiruddin, MA
NIP: 19750909 200801 1 013

ABSTRAK

Nama: Novi Rahayu, NIM: 1032019020, Prodi: Pendidikan Matematika IAIN Langsa, Judul Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Idi Timur.

Penyampaian materi pembelajaran yang baik tentunya didukung dengan media pembelajaran yang baik pula. Siswa merasa jenuh, tidak fokus terhadap mata pelajaran matematika dan menganggap matematika itu merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya nilai siswa pada materi bangun datar. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang kemampuan siswa, salah satu media pembelajarannya adalah Media Monopoli karena media monopoli ini dapat melatih siswa dalam menyelesaikan soal yang terkait dengan materi bangun datar. Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Selanjutnya, subjek dalam penelitian ini diantaranya meliputi tiga orang dosen sebagai ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian guru matematika serta 27 siswa kelas VII-3 SMP N 2 Idi Timur. Sementara itu, instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes. Sesudah itu, analisis data dilakukan secara manual dan penskoran skala likert 5 jawaban. Sehingga, berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli pada penelitian ini melewati 5 tahapan mulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* atau bisa disebut dengan model ADDIE, (2) hasil analisis kelayakan dari para validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada media pembelajaran berbasis monopoli telah memenuhi kriteria layak, karena untuk ahli materi menunjukkan hasil TCR sebesar 3,6 sedangkan ahli media menunjukkan hasil TCR sebesar 4,8 dan ahli bahasa menunjukkan hasil TCR sebesar 3,8, (3) hasil uji kepraktisan menggunakan angket respon guru memperoleh nilai 4,1 dan pada angket respon siswa

diperoleh nilai 3,6 dengan kriteria produk praktis, (4) nilai rata-rata *pre-test* 61,8 dan *post-test* 84,6. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Kata kunci: Pengembangan Monopoli, R&D, Model ADDIE

Kamis, 20 Juli 2023 M
2 Muharram 1445 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua

Dr. Yenny Suzana, M.Pd
NIDN: 2021016802

Sekretaris

Raudhatul Husna, M.Pd
NIDN: 2024118802

Anggota

Mazlan, M.Si
NIDN: 2005126701

Anggota

Wahyuni, M.Pd
NIDN: 2015098801

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Amiruddin, MA
NIP: 19750909 200801 1 013

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillah, berkat rahmat dan karunia Allah Subahanahuwata'ala. Penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Idi Timur*". Shalawat dan salam tak lupa pula kita limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad Sallaullahu'alaihiwasallam yang telah membawa kita dari alam kebodohan kepada alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulis berharap karya yang merupakan wujud kerja keras penulis dengan berbagai bantuan dan dukungan dari berbagai pihak akan dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Proposal ini diajukan untuk melakukan penelitian serta dalam rangka menyelesaikan tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Matematika (PMA) IAIN Langsa.

Apresiasi dan terimakasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan proposal ini. Secara khusus, apresiasi dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda M.Yusuf, Ibunda Mis Aryati (Alm) dan saudara-saudara tercinta, Abang Gusti Yuangga dan Adik Reza Julana yang telah memberikan dukungan serta do'a kepada ananda dalam menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Matematika FTIK IAIN Langsa.
2. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmil Arrauf Nasution, S.Ag.,MA selaku Rektor IAIN Langsa.
3. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Langsa.
4. Bapak Faisal, M.Pd selaku Ketua program studi Pendidikan Matematika (PMA) FTIK IAIN Langsa dan seluruh jajarannya.
5. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) khususnya program studi Pendidikan Matematika (PMA).

6. Ibu Raudhatul Husna, M.Pd sebagai pembimbing akademik sekaligus pembimbing kedua dan Ibu Dr. Yenny Suzana, M.Pd sebagai pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan, kakak dan abang serta adik-adik mahasiswa Pendidikan Matematika (PMA) yang telah membantu dan memberikan inspirasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu atas kontribusinya. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap bagi pembaca agar dapat memberikan masukan agar peneliti mampu memperbaiki berbagai kekurangan pada penelitian selanjutnya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat.

Langsa, 07 Juni 2023

Penulis

Novi Rahayu

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
A. Pengembangan	8
B. Media Pembelajaran Matematika	9
C. Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran	13
D. Monopoli Matematika.....	22
E. Bangun Datar	25
F. Penelitian Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian	27
B. Subjek dan Objek Penelitian	27

C. Jenis Penelitian	28
D. Prosedur Pengembangan	29
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	33
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran	10
Tabel3.1 Waktu Kegiatan Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi/Isi.....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	41
Tabel 3.7 Pedoman Skor Penilaian	43
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Media	44
Tabel 4.1 Skor Skala Likert 5 Jawaban.....	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Tahap I.....	60
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Tahap II	62
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I	63
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II	65
Tabel 4.8 Hasil Respon Guru	68
Tabel 4. 9 Hasil Respon Siswa	69
Tabel 4.10 Skor Hasil Belajar Siswa Kelas VII-3	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lembar Kerja Canva	14
Gambar 2.2 Lembar Kerja Canva Setelah Diberi Warna.....	14
Gambar 2.3 Lembar Kerja Canva Setelah Diberi Ikon-Ikon Yang Menarik	15
Gambar 2.4 Lembar Kerja Canva Setelah Dimasukan Gambar Yang Menarik	16
Gambar 2.5 Desain Monopoli Bangun Datar.....	17
Gambar 2.6 Lembar Kerja Untuk Kartu Bangun Misteri	18
Gambar 2.7 Lembar Kerja Untuk Kartu Bangun Pikiran	18
Gambar 2.8 Kartu Bangun Misteri Yang Telah Jadi.....	19
Gambar 2.9 Kartu Bangun Pikiran Yang Telah Jadi.....	20
Gambar 2.10 Lembar Kerja Untuk Kartu Monopoli Bangun Datar	21
Gambar 2.11 Kartu Monopoli Bangun Datar Yang Telah Jadi	21
Gambar3.1 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Design Monopoli.....	54
Gambar 4.2 Design Monopoli Sebelum Revisi	57
Gambar 4.3 Design Monopoli Setelah Revisi.....	57
Gambar 4.4 Soal Pada Kartu Bangun Pikiran Sebelum Revisi.....	61
Gambar 4.5 Soal Pada Kartu Bangun Pikiran Setelah Revisi.....	61
Gambar 4.6 Kartu Bangun Misteri Sebelum Revisi	65
Gambar 4.7 Kartu Bangun Misteri Setelah Revisi.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Instrumen Validasi Ahli Media
2. Instrumen Validasi Ahli Materi
3. Instrumen Validasi Ahli Bahasa
4. Instrumen Respon Guru
5. Instrumen Respon Siswa
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
7. Media Pembelajaran Monopoli
8. Foto Bersama Siswa Setelah Kegiatan Pembelajaran
9. Daftar Nama-nama Siswa
10. Tes Formatif
11. Kunci Jawaban Tes Formatif
12. Surat Keputusan Penunjukan Dosen Pembimbing
13. Surat Mohon Izin Untuk Penelitian
12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
13. Riwayat Hidup
14. Bank Soal Geometri Bidang

ABSTRAK

Nama: Novi Rahayu, NIM: 1032019020, Prodi: Pendidikan Matematika IAIN Langsa, Judul Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Idi Timur.

Penyampaian materi pembelajaran yang baik tentunya didukung dengan media pembelajaran yang baik pula. Siswa merasa jenuh, tidak focus terhadap mata pelajaran matematika dan menganggap matematika itu merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Selain itu guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran. Mengatasi kesulitan tersebut, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang menarik serta dapat merangsang kemampuan siswa, salah satu media pembelajarannya adalah Media Monopoli. Media pembelajaran berbasis monopoli adalah sebuah media yang menyajikan setiap kegiatan pembelajaran dalam sebuah permainan. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar, (2) kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli, (3) respon siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli, (4) hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar. Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Selanjutnya, subjek dalam penelitian ini diantaranya meliputi tiga orang dosen sebagai ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudianguru matematika serta 27 siswa kelas VII-3 SMP N 2 Idi Timur. Sementara itu, instrumen dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes. Sesudah itu, analisis data dilakukan secara manual dan penskoran skala likert 5 jawaban. Sehingga, berdasarkan analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli pada penelitian ini melewati 5 tahapan mulai dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* atau bisa disebut dengan model ADDIE, (2) hasil analisis kelayakan dari para validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa pada media pembelajaran berbasis monopoli telah memenuhi kriteria layak, karena untuk ahli materi menunjukkan hasil TCR sebesar 3,6 sedangkan ahli media menunjukkan hasil TCR sebesar 4,8 dan ahli bahasa menunjukkan hasil TCR sebesar 3,8, (3) hasil uji kepraktisan menggunakan angket respon guru memperoleh nilai 4,1 dan pada angket respon siswa diperoleh nilai 3,6 dengan kriteria produk praktis, (4) nilai rata-rata *pre-test* 61,8 dan *post-test* 84,6. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Katakunci: Pengembangan, Monopoli Matematika, R&D, Model ADDIE

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu tujuan terpenting bagi peserta didik dan guru dalam proses pengajaran dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada maju dan mundurnya pendidikannya. Sekarang kita hidup di masa dimana pendidikan benar-benar menjadi prioritas agar kita bisa memilih mana yang baik untuk kita dan mana yang tidak.

Dapat dilihat bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk memperdalam ilmu pengetahuan yang direncanakan secara sadar, yang tujuannya adalah untuk memperoleh sejumlah besar ilmu pengetahuan seperti pengalaman moral, agama, disiplin ilmu dan mengubah sikap agar seseorang menjadi lebih dewasa melalui proses pembelajaran.¹

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di dalam sekolah. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, matematika SMP diajarkan menjadi beberapa ruang lingkup diantaranya: Bilangan Rasional, Aljabar, Geometri, Statistika, Peluang, dan Himpunan.

Menyadari pentingnya peran pendidikan matematika memerlukan solusi untuk mengatasi hambatan yang sangat rumit. Namun tingginya hambatan yang dialami oleh siswa untuk bisa menguasai materi matematika tidak berbanding lurus dengan hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika dan hampir semua mata pelajaran berkaitan langsung maupun tidak langsung

¹Muhammad Irham. et. all, *Psikologi Pendidikan:Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 19

dengan matematika. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dilakukan dengan baik-baik mungkin.²

Di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai pernyataan Jaworski dan Wina Sanjaya yang menyatakan: “Pembelajaran matematika disekolah tidaklah mudah karena fakta di lapangan menunjukkan bahwa para peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika”.³

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tujuan pembelajaran matematika yakni (a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah, (b) menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika, (c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat, (d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.⁴

Kurikulum 2013 merupakan kebijakan baru pemerintah di bidang pendidikan yang diharapkan dapat menjawab tantangan dan pertanyaan yang akan dihadapi masyarakat Indonesia di masa depan. Dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, perubahan mendasar pada kurikulum 2013 adalah adanya perubahan pada tingkat satuan pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, atau SMK, mata kuliah ini dilaksanakan pada tingkat satuan pendidikan. Tujuan mata kuliah tahun 2013 adalah mengembangkan kemampuan manusia

²Nurkholis. *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. (2013), Vol: 1. No: 1

³Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2006), hal 126

⁴Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

Indonesia untuk hidup sebagai individu dan warga negara, berjiwa loyal, produktif, kreatif, inovatif dan emosional, serta mampu memberikan kontribusi terhadap kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan berkontribusi pada peradaban dunia.⁵

Geometri adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari hubungan antara titik, garis, sudut, bidang, dan bentuk bidang serta bangun-bangun geometri. Konsep geometri bersifat abstrak tetapi dapat ditunjukkan dengan cara semi nyata atau semi konkrit. Bentuk geometri ada dua macam, yaitu geometri bidang dan geometri ruang. Bentuk geometri bidang adalah bangun geometri yang terdiri dari dua dimensi atau hanya mempunyai luas tetapi tidak memiliki volume, seperti segi empat, lingkaran, segitiga, dan lain-lain.

Dalam geometri, konsep bangun datar adalah bidang yang memanjang dua dimensi namun tidak mempunyai ketebalan, sehingga membayangkan bangun datar masih tergolong sulit karena tidak ada yang dapat dijadikan contoh nyata dari geometri bidang kecuali menggunakan dinding, lantai, atau bahkan permukaan kertas yang dapat mewakili berbagai bidang yang berbentuk bangun datar.

Bangun datar adalah bangun datar yang hanya mempunyai keliling dan luas saja, dan ada banyak jenis bangun datar, seperti segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, bangun layang, trapesium, dan lingkaran.⁶

Dalam suatu konsep geometri bangun datar, bangun-bangun tersebut merupakan sifat sedangkan yang kongkret atau nyata merupakan benda yang di lihat atau yang di pegang dengan memenuhi sifat bangun-bangun geometri sehingga cangkupan dalam suatu konsep geometri bangun datar meliputi

⁵Permendikbud No. 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

⁶Christine Wulandari S. *Menanamkan Konsep Bentuk Geometri Bangun Datar*. (Jurnal Pengabdian Masyarakat Iptek, 2017).

macam-macam dan sifat-sifat bangun datar, rumus-rumus seperti luas, keliling dan lain-lain.

Berdasarkan hasil studi *Trend In International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 44 dari 49 negara untuk pembelajaran matematika. Dapat dilihat dari hasil tersebut pendidikan di negara kita ini yaitu Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah guru kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga siswa kesulitan dalam menganalisis serta menyelesaikan soal dengan tepat.⁷

Selain itu juga ditemukan permasalahan lain dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi Matematika di SMP Negeri 2 Idi Timur menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran pada materi geometri bidang masih jarang digunakan. Biasanya pada saat proses pembelajaran pada materi ini berlangsung guru menyajikan materi dengan cara menggambar model-model bangun datar di papan tulis lalu menjelaskan informasi dari model-model bangun datar tersebut. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran.

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Rostina Sundayana dalam Tria Marvida mengatakan “Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar menyampaikan materi sehingga lebih menarik untuk bisa memahami materi dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa”.⁸

Dalam proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media di kelas dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diberikan. Salah satu penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk materi bangun datar merupakan media pembelajaran berupa permainan

⁷Firda Amelia, Safitri, dkk. *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Datar Berdasarkan Newman's Error Analysis (NEA)*, (Jurnal Profesi Keguruan, 2019), hal. 42.

⁸Tria, Marvida. *Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Seven In One Pada Kelas IV MIN 46 Aceh Besar*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, 2020), hal. 2

monopoli . Proses pembelajaran bentuk monopoli lebih populer dibandingkan dengan metode pembelajaran yang berpusat pada guru , dengan menggunakan media pembelajaran monopoli ini siswa belajar menjadi aktif dan mau menjawab pertanyaan yang disampaikan sesuai dengan kemampuannya.⁹

Permainan monopoli matematika merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika. Permainan monopoli matematika ini saya kembangkan dengan memasukkan unsur-unsur matematika yang bertujuan untuk mempermudah serta mengembangkan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah siswa pada materi bangun datar karena rendahnya nilai siswa pada materi bangun datar.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, maka peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa pada materi Geometri melalui penggunaan media monopoli terhadap siswa kelas VII SMP N 2 Idi Timur. Pada penelitian ini media monopoli digunakan pada materi bangun datar. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah materi dan tempat penelitian. Maka judul penelitian ini adalah “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Monopoli Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2Idi Timur*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalahnya yaitu” nilai siswa yang rendah pada materi bangun datar akibat kurangnya penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran di SMP N 2 Idi Timur”.

⁹Daddy, Arief Pradipta,dkk. *Pengembangan Game Edukatif MONOLITA Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP*, (Jurnal Pendidikan Matematika, 2016), hal. 37

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendapatkan hasil yang sesuai serta mencapai tujuan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pengembangan media pembelajaran ini berupa penggunaan media monopoli yang terbatas pada bidang studi matematika. Materi pokok tersebut adalah geometri bidang pada siswa kelas VII SMP N 2 Idi Timur dan soal-soal yang diberikan terkait dengan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah:

1. Seberapa Valid, Praktis dan Efektif pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi bangun datar?
2. Bagaimana reaksi guru dan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli pada kelas VII-3 SMP N 2 Idi Timur?
3. Bagaimana pengaruh belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Seberapa Valid, Praktis dan Efektif pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi bangun datar?
2. Bagaimana reaksi guru dan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli pada kelas VII-3 SMP N 2 Idi Timur?

3. Bagaimana pengaruh belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Mampu mendorong pengembangan penelitian di bidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan alternatif penggunaan media pembelajaran yang berbasis monopoli, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa untuk meningkatkan prestasi siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak:

a) Manfaat bagi sekolah dan guru

Dapat memberikan alternatif media pembelajaran berbasis monopoli yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran matematika khususnya bangun datar. Serta dapat memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran matematika yang lain.

b) Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk terus meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menyelesaikan permasalahan bangun datar yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari.

c) Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah sehingga menambah pengetahuan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh terhadap masalah-masalah yang akan dihadapi di dunia pendidikan secara nyata nantinya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bangan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar di kelas VII-3 yang dikembangkan melalui aplikasi *Canva* dengan mode gratis, kemudian dibuat secara manual serta bertahap oleh tangan sendiri. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki tahapan-tahapan guna menghasilkan sebuah produk yang berkualitas. Adapun tahapan-tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terkait permasalahan yang ada di SMP Negeri 2 Idi Timur guna mencari tau dan berkonsultasi bersama wali kelas serta siswa kelas VII-3. Adapun permasalahan dan kendala yang sering dihadapi selama proses pembelajaran didapati bahwa: 1) kondisi belajar mengajar yang berlangsung selama ini kurang efektif karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang mana siswa selama proses pembelajaran berlangsung hanya duduk, mendengarkan kemudian diberikan soal untuk selanjutnya menemukan alternative penyelesaiannya. Kegiatan pembelajaran seperti itu terus saja berulang, sehingga hal ini tidak efektif jika digunakan dalam pembelajaran matematika yang sifatnya abstrak karena dengan proses pembelajaran tersebut siswa akan merasabosan dan tidak akan mampu menemukan konsep dari materi yang sedang dipelajari, 2)terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada siswa karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran dari pihak sekolah dan guru.

Adapun data atau informasi lain yang peneliti dapatkan antara lain yaitu:

a) Sumber belajar siswa

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas guru hanya menggunakan buku cetak matematika kurikulum 2013 dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) yang berisikan rangkuman materi dan soal-soal latihan sebagai sumber belajarpara siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran konvensional, menjadikan guru sebagai sumber utamanya. Minimnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan,terlebih materi yang siswa pelajari ialah materi matematika yang sifatnya abstrak. Sehingga,sumber belajar tersebut belum mampu untuk membawa siswa menemukan dan memahami konsep materi yang dipelajari terlebih di era teknologi yang terus maju pesat ini, bahkan tujuan pembelajaran juga tidak dapat dicapai sepenuhnya. Selain itu, di sekolah jugatidak tersedia media pembelajaran lain seperti alat peraga atau media pembelajaran yang lebih praktis dan efisien yang dapat mendukung efektifitas pembelajaran.

Berdasarkan paparan analisis yang dilakukan peneliti pada studi pendahuluan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar matematika di SMP Negeri 2 Idi Timur memerlukan pengembangan media pembelajaran yang layak, menarik, praktis, efisien, sederhana, dan inovatif untuk mendorong, menarik perhatian, membangun pemahaman konsep matematis siswa, serta memudahkan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan ada atau tanpakehadiran guru yang membimbingnya. Pengembangan media itu berupa media belajar, yaitu media pembelajaran berbasis monopoli.Karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli ini siswa lebih focus dalam menemukan konsep pada materi yang dipelajarai yaitu bangun datar, juga melatih siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika yang terkait dengan materi bangun datar, dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen yang diperlukan dalam proses penelitian ini, guna mengukur kelayakan atau kepraktisan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi bangun datar. Adapun instrument yang diperlukan peneliti untuk mengukur kelayakan/kepraktisan di desain menggunakan likert 5 jawaban dimana salah satu instrumennya menggunakan dua model pernyataan, yaitu pernyataan yang positif (*favourable*) dan pernyataan yang negatif (*unfavourable*). Sehubungan dengan itu, untuk pengskoran skala likert 5 jawaban dari pernyataan positif dan negatif disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Skor skala likert 5 jawaban

Pernyataan positif(<i>favourable</i>)		Pernyataan negatif(<i>unfavourable</i>)	
Jawaban	Skor	Jawaban	Skor
Sangat Setuju(SS)	5	Sangat Setuju(SS)	1
Setuju(S)	4	Setuju(S)	2
Ragu-ragu/Nertal(N)	3	Ragu-ragu/Nertal(N)	3
Tidak Setuju(TS)	2	Tidak Setuju(TS)	4
Sangat Tidak Setuju(STS)	1	Sangat Tidak Setuju(STS)	5

Kemudian instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VII SMP Negeri 2 Idi Timur berupa lembar soal uraian (essay) yang digunakan sebagai bentuk pre & post-test.

3. *Development*(pengembangan)

Pada tahapan selanjutnya media yang sudah didesain akan dikembangkan melalui validasi ahli dan revisi produk. Terdapat tiga aspek yang akan di validasi yaitu media, materi dan bahasa. Data yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum diimplementasikan. Berikut paparan hasil-hasil validasi dari setiap validator:

a. Hasil validasi ahli media

Validasi yang dilakukan oleh dosen Fenny Anggreni, M.Pd sebagai ahli media bertujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam merevisi media yang dikembangkan sebelum dilakukan implementasi. Aspek yang dinilai pada media yang dikembangkan adalah tampilan umum, tampilan khusus dan penyajian media. Validator ahli media dilakukan oleh Ibu Fenny Anggreni, M.Pd. Validator merupakan dosen dari jurusan Pendidikan Matematika.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Indikator	<i>I_i</i>	<i>A_i</i>
1.	Desain monopoli yang dibuat rapi dan unit	3	
2.	Desain monopoli kreatif dan inovatif (baru, menarik dan unik)	4	
3.	Tampilan monopoli sederhana dan menarik untuk dilihat	3	
4.	Gambar yang digunakan dalam media monopoli jelas dan sesuai dengan materi	4	
5.	Kombinasi warna yang digunakan bagus dan menarik untuk dilihat	3	
6.	Tata letak gambar pada monopoli berurutan dan rapi	4	
7.	Media monopoli tidak rumit dan mudah dimainkan	4	
8.	Media monopoli dapat menarik minat belajar siswa	3	
9.	Media monopoli dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	
10.	Soal-soal yang disediakan pada media pembelajaran berbasis monopoli mudah di pahami serta menggunakan bahasa yang baik dan benar.	3	
<i>V_a</i>			3,5

Keterangan:

I_i = nilai untuk indikator ke-*i*

A_i = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-*i*

V_a = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Berdasarkan kriteria kevalidan media yang ditetapkan didapat bahwa $3 < 3,5 < 4$, maka media monopoli digolongkan kategori valid.

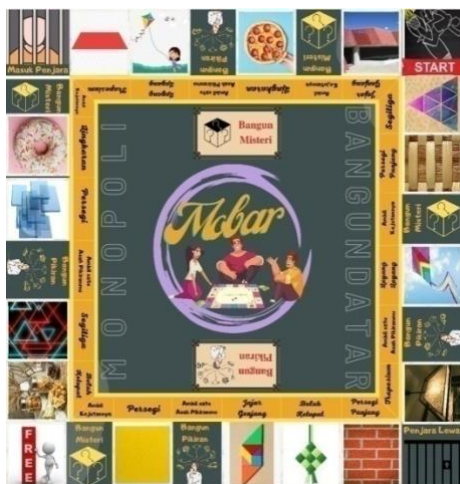
- **Komentar dan Saran**

Sudah bagus, namun sebaiknya gambar pada media monopoli harus lebih real/nyata di kehidupan sehari-hari, agar tidak membuat siswa ambigu/bingung dengan gambar yang terdapat pada media monopoli dan saat menjawab soal lebih baik nomor soalnya diacak.

- **Kesimpulan**

Media monopoli yang dikembangkan layak digunakan sesuai dengan revisi yang telah peneliti buat berdasarkan masukan dari ahli media.

- **Revisi Tahap I**



Gambar 4.2 Design Sebelum Revisi



Gambar 4.3 Design Setelah

Deskripsi Gambar: pada tahapan ini terdapat beberapa gambar yang harus diganti yakni pada gambar bangun datar (belah ketupat yang berada diantara kumpulan kue lebaran menjadi belah ketupat yang lebih terlihat jelas oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, persegiyang awalnya sangat abstrak dan tidak jelas diganti dengan gambar bingkai yang terlihat sangat jelas bahwa bingkai tersebut berbentuk persegi dibagian kiri), lingkaran yang awalnya berbentuk pizza yang

terpotong diganti dengan gambar jam dinding yang terlihat sangat jelas berbentuk lingkaran, jajargenjang yang awalnya berbentuk gedung yang tergabung membuat siswa sangat sulit membedakan yang mana bentuk jajargenjang karena sangat abstrak gambarnya di ganti dengan kapal apung yang dengan jelas siswa dapat melihat bahwa kapal apung tersebut berbentuk jajargenjang di bagian atas media monopoli, persegi panjang yang awalnya gambar beberapa papan yang telah dipotong di ganti dengan gambar televisi yang jelas bentuknya sehingga siswa tidak bingung dalam menentukan gambar persegi panjang yang dimaksud dan layang-layang yang awalnya terdapat beberapa layang-layang di bagian kanan media diganti dengan hanya satu layang-layang saja, dan juga perubahan di bagian bawah media yaitu pada gambar persegi yang awalnya gambar persegi warna kuning diubah menjadi sepetak keramik yang dapat dengan jelas siswa mengetahui bahwa keramik tersebut berbentuk persegi sehingga siswa mudah dalam menerapkan dan menyelesaikan permasalahan matematika terkait dengan materi bangun datar.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Indikator	<i>Ii</i>	<i>Ai</i>
1.	Desain monopoli yang dibuat rapi dan unit	4	
2.	Desain monopoli kreatif dan inovatif (baru, menarik dan unik)	5	
3.	Tampilan monopoli sederhana dan menarik untuk dilihat	5	
4.	Gambar yang digunakan dalam media monopoli jelas dan sesuai dengan materi	5	
5.	Kombinasi warna yang digunakan bagus dan menarik untuk dilihat	4	
6.	Tata letak gambar pada monopoli berurutan dan rapi	5	
7.	Media monopoli tidak rumit dan mudah dimainkan	5	
8.	Media monopoli dapat menarik minat belajar	5	

	siswa		48
9.	Media monopoli dapat memotivasi siswa untuk belajar	5	
10.	Soal pada media monopoli mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, dan benar	5	
<i>Va</i>			4,8

Keterangan:

I_i = Skor Untuk Indikator Ke-i

A_i = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i

V_a = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Berdasarkan kriteria kevalidan media yang ditetapkan didapat bahwa $4 < 4,8 < 5$, maka media monopoli digolongkan kategori sangat valid.

- Komentaran dan Saran

Sudah bagus, baik dari segi kerapian penempatan gambar, pemilihan warna dan lain sebagainya.

- Kesimpulan

Media monopoli yang dikembangkan berdasarkan hasil dari validasi tahap I yaitu terdapat beberapa yang harus diperbaiki sudah layak digunakan tanpa revisi.

b. Hasil validasi ahli materi

Validasi data yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mendapat masukan kekurangan terhadap aspek yang dinilai yaitu aspek isi dan aspek penyajian butir soal. Validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Khairatul Ulya, M.Ed. Validator merupakan dosen dari jurusan Pendidikan Matematika.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Indikator	I_i	A_i
1.	Soal yang disajikan dalam media monopoli	3	

No	Indikator	<i>I_i</i>	<i>A_i</i>
	sesuai dengan materi(KD dan Indikator)		27
2.	Soal-soal pada media monopoli dapat dipahami dengan jelas	3	
3.	Soal yang disajikan sesuai dengan konsep geometri	3	
4.	Soal yang disajikan pada media monopoli diuraikan dengan jelas	3	
5.	Penyajian soal pada media monopoli sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3	
6.	Contoh soal pada media monopoli dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru	3	
7.	Soal yang ada pada media monopoli dapat menambah keterampilan siswa dalam menyelesaikan dalam kehidupan sehari-hari	2	
8.	Penyajian soal dalam media monopoli dapat menambah pengetahuan siswa	2	
9.	Penyajian soal dalam media monopoli dapat memudahkan siswa dalam menjawab soal ujian	2	
10.	Bahasa yang digunakan pada soal mudah dipahami siswa	3	
<i>V_a</i>			2,7

Keterangan:

I_i = Skor Untuk Indikator Ke-i

A_i = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i

V_a = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Berdasarkan criteria kevalidan materi yang ditetapkan didapat bahwa $2 < 2,7 < 3$, maka media monopoli digolongkan kategori cukup valid.

- Komentor dan Saran

Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu materi sesuaikan dengan KD dan Indikator, lampirkan materi pada soal tersebut dan soal divariasikan tidak hanya terpaku pada soal-soal yang mudah saja.

- Kesimpulan

Media monopoli yang dikembangkan harus direvisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi.

Revisi Tahapan I



Gambar 4.4 Desain Awal



Gambar 4.5 Setelah Perbaikan

Deskripsi Pada Gambar: Pada tahap ini dilakukan perbaikan soal pada kartu bangun pikiran yaitu menggantikan soal-soal yang biasa menjadi soal-soal yang dapat mengasah kemampuan siswa dalam proses pemecahan masalah agar siswa terbiasa dalam menjawab soal-soal yang berbentuk pemecahan masalah tidak hanya terpaku pada soal-soal yang biasa (soal pemahaman konsep).

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Keterangan:

No	Indikator	<i>I_i</i>	<i>A_i</i>
1.	Soal yang disajikan dalam media monopoli sesuai dengan materi(KD dan Indikator)	5	36
2.	Soal-soal pada media monopoli dapat dipahami dengan jelas	4	
3.	Soal yang disajikan sesuai dengan konsep geometri	4	
4.	Soal yang disajikan pada media monopoli diuraikan dengan jelas	4	
5.	Penyajian soal pada media monopoli sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	
6.	Soal-soal pada media monopoli dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal	4	
7.	Soal-soal pada media monopoli dapat menambah keterampilan siswa dalam menyelesaikan dalam kehidupan sehari-hari	2	
8.	Penyajian soal dalam media monopoli dapat menambah pengetahuan siswa	2	
9.	Penyajian soal dalam media monopoli dapat memudahkan siswa dalam menjawab soal ujian	2	
10.	Bahasa yang digunakan pada soal mudah dipahami siswa	5	
<i>V_a</i>			3,6

 I_i = Skor Untuk Indikator Ke-i A_i = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i V_a = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

- Komentor dan Saran

Sudah bagus, namun sebaiknya soal yang ditampilkan soal pemecahan masalah bukan soal rutin.

- Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan perbaikan terhadap isi/materi (pertanyaan), dilakukan penyesuaian dan masukan berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan pada tahap pertama. Setelah dilakukan validasi pada tahap kedua hasil yang didapatkan adalah media pembelajaran berbasis monopoli yang dikembangkan layak digunakan tanpa modifikasi.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi data yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mendapat masukan kekurangan terhadap aspek yang dinilai yaitu aspek isi dan aspek penyajian butir soal. Validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd dosen IAIN dari jurusan PIAUD.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I

No	Indikator	<i>Ii</i>	<i>Ai</i>
1.	Kesesuaian letak judul instrumen validasi sesuai pada tempatnya	3	28
2.	Kalimat yang digunakan pada soal dalam media monopoli jelas dan mudah dipahami	3	
3.	Bahasa yang digunakan pada media monopoli ini sederhana dan mudah di mengerti	3	
4.	Kalimat yang digunakan pada soal yang terdapat didalam media monopoli sederhana dan mudah dibaca	3	
5.	Penyajian soal dalam media monopoli mendorong siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompok/sekelas	3	
6.	Penggunaan bahasa pada soal sesuai dengan bahasa	2	

No	Indikator	<i>I_i</i>	<i>A_i</i>
	yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari		
7.	Dengan menggunakan bahasa sehari-hari dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	2	
8.	Ragam pertanyaan yang digunakan dalam media monopoli membuat siswa tidak bosan dalam belajar/membaca soal	3	
9.	Bahasa yang digunakan pada soal dalam media monopoli tepat, benar, dan jelas sesuai KBBI	3	
10.	Bahasa yang digunakan pada soal mudah dipahami siswa	3	
<i>V_a</i>			2,8

Keterangan:

I_i = Skor Untuk Indikator Ke-i

A_i = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i

V_a = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Berdasarkan criteria kevalidan bahasa yang ditetapkan didapat bahwa $2 < 2,8 < 3$, maka media monopoli digolongkan kategori cukup valid.

- Komentaran dan Saran

Bahasa yang pada soal dari media pembelajaran harus menggunakan kata tanya dan tanya tanya. Kemudian gambar pada soal harus sesuai dengan apa yang dinyatakan pada lembar kartu bangpikiran ataupun bangun misteri.

- Kesimpulan

Bahasa yang terdapat pada media pembelajaran berbasis monopoli harus diperbaiki sesuai dengan komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa.

- Revisi Tahapan I



Gambar 4. 6 Sebelum Revisi



Gambar 4.7 Setelah Revisi

Deskripsi Gambar: Pada tahap ini berdasarkan masukan dan komentar dari ahli bahasa pada bangun misteri dilakukanlah perbaikan gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan, kemudian terdapat juga penambahan seperti tanda tanya pada pertanyaan yang disediakan.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II

No	Indikator	<i>Ii</i>	<i>Ai</i>
1.	Kesesuaian letak judul instrumen validasi sesuai pada tempatnya	4	38
2.	Kalimat yang digunakan pada soal dalam media monopoli jelas dan mudah dipahami	4	
3.	Bahasa yang digunakan pada media monopoli ini sederhana dan mudah di mengerti	4	
4.	Kalimat yang digunakan pada soal yang terdapat didalam media monopoli sederhana dan mudah dibaca	4	
5.	Penyajian soal dalam media monopoli mendorong siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompok/sekelas	4	

No	Indikator	<i>Ii</i>	<i>Ai</i>
6.	Penggunaan bahasa pada soal sesuai dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari	3	
7.	Dengan menggunakan bahasa sehari-hari dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	3	
8.	Ragam pertanyaan yang digunakan dalam media monopoli membuat siswa tidak bosan dalam belajar/membaca soal	4	
9.	Bahasa yang digunakan pada soal dalam media monopoli tepat, benar, dan jelas sesuai KBBI	4	
10.	Bahasa yang digunakan pada soal mudah dipahami siswa	4	
<i>Va</i>			3,8

Keterangan:

Ii = Skor Untuk Indikator Ke-i

Ai = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i

Va = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Berdasarkan criteria kevalidan bahasa yang ditetapkan didapat bahwa $3 < 3,8 < 4$, maka media monopoli digolongkan kategori valid.

- Komentaran dan Saran

Bahasa pada media pembelajaran monopoli dapat dipahami dengan baik, konten yang terdapat dalam instrumen sudah sesuai dan layak digunakan.

- Kesimpulan

Setelah bahasa-bahasa yang terdapat pada media pembelajaran monopoli pada tahap kedua dimodifikasi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli validasi tahapan pertama yang telah dilakukan peneliti sebelumnya untuk menghasilkan produk yang bagus dan layak untuk digunakan oleh khalayak ramai, maka bahasa-bahasa

yang digunakan pada media pembelajaran monopoli dapat digunakan tanpa modifikasi lagi.

4. *Implementation*(implementasi)

Pada tahap implementasi, kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah pertama menentukan subjek dan objek sebelum diterapkannya media pembelajaran yang di kembangkan. Uji coba ini merupakan uji coba lapangan yang melibatkan 27 siswa kelas VII-3 SMP N 2 Idi Timur untuk melihat kualitas produk tersebut yang terpilih sebagian dari siswa kelas VII yang sedang belajar materi geometri bidang pada pokok bahasan bangun datar.

Implementasi dilakukan untuk mendapatkan data eksperimen kegunaan media diperoleh dengan menyebarkan angket kepada guru dan siswa serta menerbitkan lembar observasi kepada pengamat, sedangkan data eksperimen keefektifan media dihasilkan dengan menyebarkan angket kepada guru dan siswa dan dilengkapi dengan tes siswa. Siswa dinilai dengan menyetujui setiap indikator penilaian. Angket penilaian kegunaan dan efektivitas bagi guru dan siswa meliputi aspek umum, khusus dan materi.

Sebelum guru dan siswa memberikan penilaian, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai media monopoli. Data hasil penelitian media disajikan sebagai berikut:

a. Hasil Instrumen respon guru

Lembar instrument diberikan kepada guru matematika kelasVII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur Bapak Anwar, S.Pd. lembar instrumen disajikan dalam bentuk angket yang menggunakan sistem penilaian *skala likert* dengan 5 jawaban. Berikut hasil analisis respon guru terhadap penerapan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar pada siswa kelas VII-3.

Tabel 4.8 Hasil Respon Guru

No	Indikator	<i>Ii</i>	<i>Ai</i>
1.	Tampilan media monopoli menarik dan sudah jelas	5	41
2.	Media monopoli menggunakan gambar sesuai materi(KD dan Indikator) yang sesuai	4	
3.	Waktu yang dibutuhkan dalam permainan media monopoli lebih singkat dari pada tidak menggunakan media monopoli	3	
4.	Media monopoli dapat memudahkan guru dalam membantu siswa menjawab soal-soal terkait dengan geometri bidang	4	
5.	Media monopoli dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	
6.	Bahasa yang digunakan pada soal mudah dipahami	5	
7.	Bahasa yang digunakan pada media monopoli sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	
8.	Penyajian soal pada media monopoli sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	
9.	Soal-soal pada media monopoli dapat membantu siswa dalam menjawab soal ujian	3	
10.	Media monopoli dapat menarik minat siswa untuk belajar	5	
Pa			4,1

Keterangan:

Ii = Skor Untuk Indikator Ke-i

Ai = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i

Pa = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Perolehan nilai yang didapatkan dari respon guru matematika kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur terhadap media pembelajaran berbasis monopoli, yaitu sebesar 4,1 dengan kriteria produk praktis dan layak

digunakan dalam proses pembelajaran khususnya untuk materi bangun datar. Sehubungan dengan itu, responden mengatakan dari segi tampilan dan warna sudah sangat baik.

b. Hasil analisis respon siswa

Penilaian terhadap media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar dilakukan oleh siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur yang berjumlah 27 orang. Adapun, lembar instrumen yang disajikan untuk siswa berupa pernyataan yang diajukan kepada siswa dengan menggunakan skala likert 5 jawaban untuk dua jenis bentuk pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Berikut ini adalah hasil analisis berdasarkan respon siswa kelas VII-3 setelah penerapan media pembelajaran berbasis monopoli pada materi bangun datar.

Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa

Kode (s)	No. Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4
2	3	4	3	3	4	3	3	4	5	3
3	5	4	3	3	4	3	3	4	3	4
4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4
5	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3
6	4	5	3	4	3	3	3	4	2	3
7	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3
8	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4
9	3	3	3	4	3	3	4	4	5	4
10	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5
11	5	4	4	4	3	4	4	5	3	3
12	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3

Kode (s)	No. Pertanyaan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4
14	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5
15	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4
16	3	3	4	3	3	3	3	5	4	3
17	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4
18	4	3	4	5	4	4	3	3	3	4
19	4	4	3	4	4	5	3	3	4	3
20	5	4	3	4	4	5	3	3	3	4
21	3	4	4	3	5	4	5	5	3	3
22	4	4	4	3	3	5	4	3	4	5
23	3	3	2	4	5	3	3	4	4	3
24	4	4	4	3	2	4	5	4	4	3
25	4	5	3	3	5	4	5	4	5	4
26	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3
27	3	4	4	5	3	3	5	3	3	3
<i>Ai</i>	3,9	3,7	3,4	3,7	3,5	3,6	3,5	3,7	3,6	3,6
<i>Pa</i>	3,62									

Keterangan :

Ai = Rata-Rata Skor Untuk Aspek Ke-i

Pa = Skor Rata-Rata Total Untuk Seluruh Aspek

Perolehan nilai yang didapatkan dari respon siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur terhadap media pembelajaran berbasis monopoli menunjukkan

nilai sebesar 3,6. Selanjutnya, media pembelajaran berbasis monopoli dikategorikan cukup praktis dan layak untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar khususnya materi bangun datar. Adapun saran dan masukannya, peneliti tidak mendapatkan sesuatu yang sangat berarti walaupun pada awal proses pembelajaran siswa sedikit merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis monopoli, hal tersebut karena selama ini siswa berada pada zona nyaman media dan model pembelajaran konvensional yang selalu mendengarkan informasi dari guru. Sehingga dibutuhkan sedikit waktu untuk membiasakan siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli secara mandiri.

5. Evaluation

Evaluasi merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan ini. Setelah pelaksanaan tahap implementasi, hanya saja ada sebagian siswa yang kurang menyukai penyajian media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar yang artinya dapat disimpulkan hal tersebut tergantung selara masing-masing individu siswa.

Dalam hal ini, untuk melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli dalam proses pembelajaran/implementasi, peneliti memberikan lembar instrumen berupa *pre-test* (sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis monopoli) dan *post-test* (setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis monopoli) kepada 27 orang siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur yang ditetapkan sebagai subjek penelitian.

Adapun hasil instrumen *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur disajikan pada tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Skor Hasil Belajar Siswa 27 siswa pada saat *pre-test* dan *post-test*

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Hasil Belajar Siswa	
			Pre-test (X ₁)	Post-test(X ₂)
1.	AZ	P	70	90
2.	AM	P	45	60
3.	A	L	50	75
4.	DR	P	65	80
5.	IA	L	35	70
6.	IZ	P	60	75
7.	MA	L	65	90
8.	MRA	L	55	80
9.	MK	P	60	85
10.	MA	L	75	100
11.	M	L	70	95
12.	MA	L	50	75
13.	MF	L	65	90
14.	MF	L	60	85
15.	MR	L	75	100
16.	MR	L	60	95
17.	MC	L	55	80

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Skor Hasil Belajar Siswa	
			Pre-test (X ₁)	Post-test(X ₂)
18.	MK	P	65	90
19.	NAN	P	70	90
20.	NSA	P	80	100
21.	NF	P	85	100
22.	R	L	40	55
23.	RM	L	45	60
24.	RU	P	60	85
25.	SN	P	75	100
26.	SK	P	60	80
27.	ZA	L	75	100
	Jumlah		1670	2285
	Rata-rata		61,851 8	84,6296

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa terdapat peningkatan setelah diberikan media pembelajaran berbasis monopoli, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli sangat mendukung siswa dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (1986) dalam Azhar Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampain pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran membangkitkan motivasi dan minat siswa, dan juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.²⁹

2. Pembahasan

Setelah menjalani proses penelitian, akhirnya peneliti berhasil mengembangkan (menciptakan/menghasilkan/memperoleh) suatu media pembelajaran yang berbasis monopoli didesain menggunakan sebuah aplikasi *Canva* yang mudah digunakan materi bangun datar pada mata pelajaran matematika dikelas VII. Pada penelitian ini, untuk menghasilkan sebuah produk yang diharapkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut paparan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar:

a) *Analysis*

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis permasalahan, hambatan, dan kebutuhan siswa melalui perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, bahan ajar serta juga melalui komunikasi secara online (dalam jaringan) bersama guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Idi Timur, yaitu Bapak Anwar, S.Pd.

²⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011)

b) *Design*

Selanjutnya, pada tahap ini peneliti sudah mulai mempersiapkan rancangan awal media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam tahap *design* adalah dengan (a) membuat papan (Mobar), (b) membuat kartu bangun misteri, (c) membuat kartu bangun pikiran, (d) membuat kartu (Mobar), (e) menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon siswa dan angket respon guru, serta kisi-kisi soal *pre-test* dan *post-test*.

c) *Development*

Dalam tahap *development* (pengembangan) ini pula, peneliti mulai merealisasikan *design* (rancangan) yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan masukan, kritikan dan saran dari para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selain itu, paparan materi, animasi, dan gambar disajikan sesuai dengan materi bangun datar.

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli ini dilakukan langsung dengan aplikasi *Canva* dan lama proses pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli ini berlangsung dalam kurun waktu 2 bulan, yaitu dari bulan Januari – Februari 2023. Setelah media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi dinilai cukup baik oleh dosen pembimbing 1 dan 2 maka selanjutnya pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa guna mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis monopoli sebelum di implementasikan kepada siswa.

Validasi dilakukan oleh tiga orang dosen, yaitu Ibu Fenny Angreni, M.Pd sebagai ahli media, Ibu Khairatul Ulya, M.Ed sebagai ahli materi dan Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd sebagai ahli bahasa. Proses ini dilakukan dengan mengisi instrumen atau lembar angket yang peneliti buat.

d) Implementation

Lebih lanjut, pada tahap ini setelah tahap validasi media, materi dan bahasa pada media pembelajaran berbasis monopoli yang dikembangkan dinyatakan layak maka media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar siap untuk diuji coba kepada guru dan siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur. Sehubungan dengan itu, proses implemementasi berlangsung selama 1hari yaitu pada tanggal 27 Februari 2023. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi ini adalah yang pertama melakukan uji coba produk pada kelompok kecil, jika proses implementasi ini dinilai bagus maka akan dilakukan uji coba produk pada kelompok besar.

Selanjutnya, guru dan 27 orang siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur diberikan angket untuk bisa melihat/mengukur/ dan melihat kepraktisan media pembelajaran berbasis monopoli dilihat dari respon yang gurudan siswa berikan. Setelah itu, siswa diberikan lembar soal pre-test dan post-test guna mengetahui hasil belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur sebelum dan sesudah penggunaan atau penerapan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar.

e) Evaluation

Akhirnya, sampai pada tahap akhir dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar. Pada tahap ini melalui saran dan komentar yang diperoleh pada saat proses implementasi berlangsung, peneliti melakukan perbaikan atas produk yang dikembangkannya. Adapun saran dan komentar yang diberikan tidaklah memberi dampak yang mendalam, karena komentar yang diperoleh dari siswa adalah terdapat beberapa siswa yang tidak begitu nyaman jika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli karena siswa belum terbiasa menggunakan media tersebut, sehingga untuk mengatasi itu peneliti menyarankan agar guru dapat membiasakan dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli khususnya di materi

bangun datar.

Selanjutnya, adapun hasil dari analisis data yang peneliti dapatkan selama proses *development* dan *implementation* dipaparkan secara rinci berikut ini:

a. Analisis kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar padamata pelajaran matematika telah diuji kelayakan oleh Ibu Khairatul Ulya, M.Ed sebagai ahli materi dengan perolehan nilai rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 3,6 dengan kriteria “layak”. Kemudian uji kelayakan juga dilakukan oleh Ibu Fenny Angreni, M.Pd sebagai ahli media dengan perolehan nilai rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 4,8 dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian uji kelayakan juga dilakukan oleh Ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd sebagai ahli bahasa dengan perolehan nilai rata-rata Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 3,8 dengan kriteria “layak”. Dari hasil analisis kelayakan produk tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli yang telah dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas VII-3 SMP.

b. Analisis kepraktisan oleh siswa dan guru

Respon guru dan siswa terhadap nilai kepraktisan diambil berdasarkan penilaian angket yang peneliti bagikan setelah kegiatan implementasi (uji coba) produk pada tanggal 2 Maret 2023 di kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur dengan jumlah subjek siswa sebanyak 27 orang dan diperoleh nilai-rata-rata TCR sebesar 3,6 dengan kriteria “praktis”. Adapun respon guru dikelas VII-3 dilakukan oleh Bapak Anwar, S.Pd dengan perolehan nilai rata-rata TCR sebesar 4,1 dengan kriteria “sangat praktis”. Sehingga, dari hasil analisis kepraktisan produk tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli pada materi bangun datar yang dikembangkan peneliti praktis untuk digunakan sesuai kebutuhan siswa dan guru dikelas. Adapun nilai yang dihasilkan siswa kelas VII-3 SMP Negeri 2 Idi Timur setelah menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli

sebesar 84,6 dapat dikatakan terdapat peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh suatu media pembelajaran berbasis monopoli pada materi bangun datar yang valid, parktis dan efektif melalui proses pengembangan. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis validasi dari para validator disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi media, materi dan bahasa. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang menunjukkan nilai sebesar 4,8 (sangat layak) untuk media kemudian 3,6 (layak) untuk ahli materi dan kemudian 3,8 (layak) untuk bahasa, sehingga media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar dikategorikan layak untuk di uji coba pada kegiatan pembelajaran.
2. Berdasarkan angket responden yang diberikan kepada guru dan siswa setelah tahap implementasi berlangsung, disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar dikategorikan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis responden yang menunjukkan nilai sebesar 4,1 (sangat parktis) dari respon guru serta 3,6 (praktis) dari respon siswa. Nilai ini dikategorikan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
3. Berdasarkan rumusan masalah hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 2 Idi Timur, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis monopoli (*pre-test*) yaitu 61,8 dan sesudah menggunakan media pemelajaran (*post-test*) yaitu

84,6.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, selanjutnya diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar merupakan salah satu variasi media/sumber belajar yang dapat digunakan bagi peserta didik ataupun guru dalam proses belajar mengajar pada materi bangun datar.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli dengan materi bangun datar ini hendaknya dikembangkan untuk materi lainnya agar dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran matematika dan materi prasyarat dapat terpenuhi sehingga pada kegiatan pembelajaran berikutnya siswa tidak bingung dan kesulitan saat memahami materi lainnya.