

PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI CERDAS UNTUK MATEMATIKA KELAS V MATERI PERBANDINGAN DI SD NEGERI 1 KAMPUNG ANYAR

Tancredy Ari Saputra¹, I Made Suweta², I Ketut Suparya³.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email: tancredya@gmail.com¹, madesuwetabali62@gmail.com², iketutsuparya@gmail.com³

ABSTRAK: Pandemi COVID-19 mengubah cara belajar menjadi daring, banyak siswa kesulitan karena minimnya perangkat, menurunkan minat belajar, dan berpotensi mempengaruhi pemahaman serta hasil belajar. Pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas dianggap penting guna menghasilkan peningkatan minat belajar siswa. Rumusan permasalahan utama adalah mengenai validitas dan kepraktisan media tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam pelajaran terkhusus pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menerapkan model ADDIE untuk langkah-langkahnya. Dalam penelitian ini terdapat subjek penelitian yakni media pembelajaran monopoli cerdas yang telah diuji validitasnya. Teknik pengumpulan data yang dipakai meliputi observasi, wawancara, serta penggunaan angket. Data-data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran monopoli cerdas memiliki nilai validitas tinggi, yaitu 0,93 untuk validitas isi materi dan 0,94 untuk validitas media pembelajaran. Uji kepraktisan juga menunjukkan nilai rata-rata 3,57, menandakan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis. Validasi yang dilakukan dengan melibatkan pakar materi dan pakar media pembelajaran menghasilkan nilai bahwa media ini memiliki kualitas "tinggi". Siswa juga memberikan penilaian "sangat tinggi" terhadap media ini.

Kata Kunci: pendidikan, matematika, addie, penelitian pengembangan, monopoli cerdas.

ABSTRACT: The COVID-19 pandemic has transformed the way learning is conducted, with many students facing difficulties due to a lack of devices, which lowers their interest in learning and potentially affects their understanding and learning outcomes. The development of intelligent monopoly learning media is considered important to increase students' interest in learning. The main problem formulation is regarding the validity and practicality of this media. This research aims to determine the validity and practicality of the developed learning media for use in specific mathematics subjects. This research is a development study applying the ADDIE model. The subjects in this study are the intelligent monopoly learning media that have been validated. Data collection methods include observation, interviews, and the use of questionnaires. The data obtained are then analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. Based on the research results, it is shown that the intelligent monopoly learning media has a high validity, with a value of 0.93 for content validity and 0.94 for learning media validity. The practicality test also shows an average value of 3.57, indicating that this learning media is very practical. Validation involving content experts and learning media experts resulted in a high-quality rating for this media. Students also rated this media as "very high."

Keywords: *education, mathematics, ADDIE, development research, Monopoli Cerdas.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama untuk proses metamorfosis dan aktualisasi pengetahuan, yang memberikan landasan kuat bagi perkembangan potensi individu. Pandemi COVID-19 menyebabkan negara-negara, termasuk Indonesia, mengalami pembatasan aktivitas, termasuk di bidang pendidikan. Hal ini mengakibatkan peralihan ke pembelajaran daring yang memerlukan adaptasi, namun banyak siswa mengalami kesulitan karena minimnya perangkat teknologi dan cenderung menggunakan gawai untuk bermain. Akibatnya, minat belajar siswa yang menurun ini menjadi faktor-faktor yang bisa memberi dampak terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mereka. Integrasi permainan dalam pembelajaran telah terbukti membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan sederhana. Namun, di SD Negeri 1 Kampung Anyar, kurangnya komponen pendukung pembelajaran yakni media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar, terutama pada materi perbandingan dalam mata pelajaran matematika, menyebabkan rendahnya antusiasme siswa. Permainan monopoli sebagai contoh permainan yang mampu memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan sosial, menguji kecerdasan individu, serta strategi dan keterampilan siswa. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran Monopoli Cerdas di SD Negeri 1 Kampung Anyar dalam materi perbandingan matematika dianggap penting guna memberikan peningkatan terhadap minat belajar siswa.

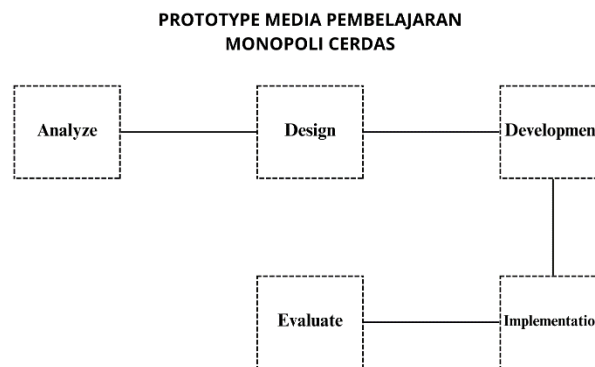
Berdasarkan pada latar belakang tersebut di depan, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: 1. bagaimanakah validitas dari media pembelajaran monopoli cerdas?, 2. bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran monopoli cerdas?. Mengacu pada rumusan masalah tersebut di depan maka tujuan dari penelitian ini adalah guna mengetahui validitas dan kepraktisan media pembelajaran monopoli cerdas. Adapun sebagai landasan yang kuat pada penelitian ini dibutuhkan pengkajian terhadap penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian dari Parmini (2021) yang berjudul “Pembelajaran Efektif Melalui E-Modul Topik Sifat Benda dan Perubahan Wujud Benda” dimana relevansi penelitian tersebut di depan adalah pada penggunaan model ADDIE dalam pengembangannya. Dimana relevansi penelitian tersebut di depan sangat mempengaruhi penelitian ini dalam menentukan tahap-tahap dalam pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas. Penelitian selanjutnya yang terdapat relevansi dengan penelitian ini adalah penelitian Ardhani (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD”. Relevansi penelitian tersebut di depan dengan penelitian ini adalah pada penggunaan model ADDIE dalam prosedur pengembangannya, selain itu relevansi lainnya adalah pada hasil pengembangan penelitian dimana penelitian tersebut di depan menciptakan produk media pembelajaran dengan berbantuan permainan monopoli. Letak relevansi penelitian tersebut di depan adalah pengaruhnya dalam menentukan langkah-langkah pengembangan yang

akan dilakukan serta sebagai refrensi dalam menyusun *prototype* media pembelajaran monopoli cerdas.

Adapun dalam penelitian ini produk yang dihasilkan pada penelitian ini memanfaatkan teknologi yang ada berupa *website* penyedia *template* berbagai macam media pembelajaran permainan, *website* tersebut adalah genially. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini mengikuti perkembangan zaman dengan pendayagunaan teknologi yang tersedia, hal ini juga membuat lebih mudah serta praktis media pembelajaran yang dikembangkan untuk dipakai pada pembelajaran.

METODE

Penelitian ini masuk pada kategori penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan melibatkan langkah-langkah sistematis untuk mengembangkan dan menghasilkan produk, mulai dari pengumpulan, pengolahan, analisis, hingga penyajian data, serta pengujian validitasnya. Fokus dalam penelitian pengembangan adalah menghasilkan serta menciptakan produk sesuai dengan kebutuhan yang ada. Tahapan proses pada penelitian ini terdiri dalam beberapa tahapan:



Gambar 1.1

***Prototype* Media Pembelajaran Monopoli Cerdas**

Sumber: Dokumen Pribadi

Tabel 1.1

***Prototype* Media Pembelajaran Monopoli Cerdas**

NO	TAHAPAN	KEGIATAN
	<i>Analyze</i> (Analisis)	Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis, tujuannya adalah guna menganalisis persyaratan pengembangan media yang sebanding dengan keperluan pengguna. Pada tahap ini dibagi dalam beberapa langkah, antara lain: a) Analisis materi Analisis materi dilaksanakan dengan menentukan, mengumpulkan,

		serta menentukan materi yang sesuai. Materi-materi yang dipakai didapatkan melalui modul pembelajaran dan buku referensi. b) Analisis karakteristik siswa Menganalisis karakter siswa menjadi penting dikarenakan setiap proses pembelajaran wajib disesuaikan dengan karakteristik mereka. c) Merumuskan Tujuan Sebelum membuat media pembelajaran, penting untuk memformulasikan tujuan pembelajaran serta keterampilan yang akan diajarkan. Hal ini dilakukan untuk memastikan agar penelitian tetap berfokus pada tujuan awalnya.
	<i>Design (Desain)</i>	Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi membuat rancangan media yang hendak dikembangkan, melibatkan beberapa tahapan: a) Membuat sketsa Tahap sketsa, termasuk perencanaan, penulisan, penggambaran, dan revisi. Sketsa mencakup peta konsep dan gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskahnya, agar dapat disampaikan dengan jelas. b) Menyiapkan komponen pendukung Pembuatan media pembelajaran monopoli cerdas melibatkan penggunaan program aplikasi yang mendukung pembuatan media dan gambar-gambar yang digunakan. Salah satu program aplikasi yang digunakan adalah Genially. c) Membuat media monopoli cerdas Setelah menyiapkan

		komponen-komponen pendukung untuk pembuatan media monopoli cerdas, seperti pengumpulan materi dan persiapan aplikasi pembuatan media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menyusun komponen-komponen tersebut.
	<i>Development (Pengembangan)</i>	Tahapan pengembangan dapat dikatakan sebagai tahap penyusunan media pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun dan dikonsultasikan serta mendapatkan masukan dari dosen pembimbing. Untuk me-review media pembelajaran monopoli cerdas dapat dilaksanakan dengan menguji validitas media dengan melibatkan pakar materi dan media. Uji pakar ini dilaksanakan dengan memberikan lembar penilaian yang mencakup evaluasi terhadap kelayakan media pembelajaran monopoli cerdas pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi perbandingan untuk sekolah dasar. Hasil review pakar kemudian dilaksanakan analisis untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dan selanjutnya dilaksanakan perbaikan berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari pakar.
	<i>Implementation (Implementasi)</i>	Tahap ini, media yang dihasilkan diterapkan pada proses pembelajaran guna mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dihasilkan. Pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran langsung di kelas. Produk pengembangan yang telah dikembangkan perlu diujicobakan secara riil di sekolah sasaran. Pada tahap ini diperlukan tindakan mengkhusus guna menghasilkan

		nilai-nilai yang diinginkan agar dapat masuk pada tahap selanjutnya untuk memproduksi produk secara massal.
	<i>Evaluate</i> (Evaluasi)	Tahap evaluasi ini merupakan tahapan terakhir pada pengembangan. Pada tahap ini dilaksanakan evaluasi setiap tahapan pengembangan agar dapat melakukan penyempurnaan pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Pada tahap observasi peneliti melaksanakan pemantauan secara langsung terhadap siswa pada saat pembelajaran di sekolah, pada tahap observasi wawancara juga dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V di SDN Negeri 1 Kampung Anyar. Adapun wawancara yang dilaksanakan untuk mengetahui lebih dalam terkait karakteristik siswa, kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran, serta guna memahami kendala yang dialami siswa selama kegiatan belajar-mengajar terkhusus pada mata pelajaran matematika. Selain itu juga pada penelitian ini guna mendapatkan data-data yang diperlukan, penggunaan angket dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data-data tersebut didepan. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 5 bulan dari bulan Januari 2024 sampai dengan bulan Mei 2024. Peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 1 Kampung Anyar terkhusus pada kelas V. Teknik pengolahan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan metode penelitian deskriptif kualitatif guna menganalisis data validitas yang didapatkan dari pakar materi pembelajaran, pakar matematika, pakar media pembelajaran, dan uji coba perorangan oleh siswa terhadap media pembelajaran monopoli cerdas. Lembar penilaian media pembelajaran tersebut berperan sebagai instrumen penilaian. Berdasarkan hasil review yang diperoleh data kualitatif dalam bentuk masukan, kritik, dan saran dari para pakar tersebut disusun dalam kelompok untuk dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai landasan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang telah dibuat. Penggunaan metode analisis deskriptif kuantitatif agar dapat menggambarkan nilai rata-rata dari pakar materi, pakar media pembelajaran, dan uji coba perorangan siswa pada media pembelajaran yang dalam pengembangan. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menganalisis skor yang diperoleh dari lembar penilaian terhadap media monopoli cerdas kepada dosen, guru, dan siswa yang menilai media pembelajaran tersebut. Skor dari setiap indikator penilaian dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk menentukan validitas media pembelajaran menggunakan rumus rata-rata (Agung, 2016).

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

M : skor rata-rata

$\sum X$: jumlah keseluruhan skor

n : jumlah keseluruhan subjek

Rata-rata skor yang didapatkan selanjutnya diubah ke dalam skala empat menggunakan pedoman konversi untuk menentukan validitas media pembelajaran monopoli cerdas yang dikembangkan. Pedoman konversi skala empat yang dipakai pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.6

Pedoman Konversi Skala Empat

Rentang Skor	Klasifikasi
$\bar{X} > 3,2$	Sangat Baik
$3,2 \geq \bar{X} \geq 2,5$	Baik
$2,5 > \bar{X} \geq 1,8$	Kurang Baik
$\bar{X} < 1,8$	Tidak Baik

(Dimodifikasi dari Mardapi, 2018)

Keterangan :

X : nilai rata-rata

Pedoman konversi skala empat dalam Tabel 3.8 dicapai melalui perhitungan nilai rata-rata (M_i) menggunakan standar deviasi ideal (SD_i). Tujuan penelitian ini guna menghasilkan media pembelajaran monopoli cerdas untuk matematika dengan materi perbandingan yang valid. Parameter dalam penelitian ini meliputi mencapai nilai rata-rata validitas media pembelajaran minimal dalam kategori baik, dengan rentang antara 3 dan 2,5.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilangsungkan selama 5 bulan dari bulan Januari sampai dengan Mei 2024 di SD Negeri 1 Kampung Anyar dengan melibatkan siswa kelas V sebanyak 12 orang. Dalam penelitian ini telah dihasilkan media pembelajaran yang diberi nama monopoli cerdas yang selanjutnya dapat disebut monopoli cerdas. Kemudian media pembelajaran monopoli cerdas diuji kevalidannya kepada para pakar yang telah disediakan dengan komposisi tiga pakar pada setiap uji validitas. Dari uji validitas diperoleh data yang kemudian diolah menggunakan rumus Aiken V. setelah diuji validitasnya media pembelajaran monopoli cerdas kemudian diuji cobakan kepraktisannya kepada siswa di SD Negeri 1 Kampung Anyar.

2. Hasil Pengembangan Produk

A. Tahap Analisis

Pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas dimulai dengan analisis, yang mencakup pengumpulan informasi tentang masalah yang dialami oleh siswa, menganalisis karakteristik siswa, kebutuhan siswa pada kegiatan belajar-mengajar matematika kelas V materi

perbandingan dan materi yang akan digunakan. Data dari tahap analisis ini Pedoman ini akan membantu peneliti dalam merancang konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika, yang akan diperluas dan dikembangkan lebih lanjut. Beberapa informasi yang dimaksud antara lain tentang informasi minimnya penggunaan media dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dikarenakan kendala guru dalam mengoperasikannya. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ketut Sarini, S.Pd. SD. Selaku guru kelas V di SD Negeri 1 Kampung Anyar pada tanggal 27 Maret 2024, beliau menyampaikan bahwa :

“Pembelajaran daring selama pandemi sudah mengubah perilaku peserta didik dan berdampak pada pembelajaran saat ini. Tentu ini cenderung berdampak buruk bagi peserta didik saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Solusi yang bisa dicoba adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan pemakaian media pembelajaran yang praktis dan sesuai dengan materi ajar, meskipun saat ini di kelas v belum dapat menerapkannya karena keterbatasan media yang cocok. Pemanfaatan teknologi juga masih kurang karena kurangnya pemahaman guru dalam mengoperasikannya.” Selanjutnya melakukan studi lapangan dengan meninjau serta menyusun CP (capaian pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), ATP (alur tujuan pembelajaran) sehingga hasilnya adalah satu materi perbandingan untuk pelajaran matematika untuk kelas V sekolah dasar.

B. Tahap *Design*

Tahap ini dimulai dengan membuat desain media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini diawali dengan mengumpulkan komponen utama dan komponen pendukung. Komponen utama pada media ini adalah *template* dari aplikasi *genially*. Komponen pendukung dalam media ini adalah gambar, icon, maupun warna yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran monopoli cerdas ini. Selain itu pada tahap desain ini dilakukan penyusunan materi serta soal yang mengacu pada data-data yang didapat dalam tahap analisis. Hasil dalam tahap ini adalah dapat dikumpulkan komponen-komponen dalam penyusunan media pembelajaran monopoli cerdas



Gambar 4.1

Komponen Pendukung
Sumber: Dokumen Pribadi

C. Tahap *Development*

Tahap ketiga yakni penyusunan media atau tahap pengembangan. Pada tahap ini komponen utama mulai disatukan dengan komponen pendukung sehingga membentuk sebuah media pembelajaran monopoli cerdas. Adapun progress yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

a. Pengembangan Produk

Gambar serta warna yang dipilih kemudian dipadukan agar membentuk kombinasi yang indah dilihat serta tidak mengganggu fungsi setiap komponen pada media pembelajaran monopoli cerdas. Setelah media disusun kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing untuk mendapat masukan terkait dengan hal-hal yang perlu diperbaiki, dikurangi atau ditambahkan untuk mempercantik dan memaksimalkan fungsi dari media monopoli cerdas. Selain itu juga dalam tahap ini juga dikembangkan kartu panduan penggunaan media pembelajaran guna mempermudah siswa dan guru saat menggunakan media pembelajaran. Visual media pembelajaran monopoli cerdas bisa dilihat pada gambar 4.2. sedangkan gambar kartu panduan penggunaan media monopoli cerdas dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.2

Media pembelajaran monopoli cerdas

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.3

Kartu Panduan Penggunaan Media Monopoli Cerdas

Sumber: Dokumen Pribadi

Tahap berikutnya pada tahap *development* adalah tahap uji validitas dan uji coba kepraktisan media pembelajaran monopoli cerdas. pada tahap ini media pembelajaran yang telah mendapatkan masukan kemudian akan diuji kevalidannya untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran sehingga hasil yang didapat kemudian dijadikan sebagai pedoman untuk melaksanakan uji coba kepraktisan media pembelajaran.

b. Uji Validitas Pakar

Uji validitas pakar materi dilaksanakan oleh tiga pakar atau validator dengan memberikan angket berskala 4, tahap ini dilakukan untuk memperoleh hasil validasi isi materi pada media pembelajaran monopoli cerdas sehingga selanjutnya dapat diujikan kepada siswa untuk mengetahui kepraktisannya. Hasil uji validitas pakar materi tersaji pada table 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Validitas Pakar Materi

Butir	Pakar			S_1	S_2	S_3	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir_A1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_A2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_B1	3	4	4	2	3	3	8	9	0.89	TINGGI
Butir_B2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_C1	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	TINGGI
Butir_C2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_C3	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	TINGGI
Butir_C4	3	4	3	2	3	2	7	9	0.78	SEDANG
Butir_D1	4	4	3	3	3	2	8	9	0.89	TINGGI
Butir_D2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI

Butir	Pakar			S_1	S_2	S_3	$\sum s$	V	Ket
	I	II	III						
Butir A1-D3	38	38	38	28	28	28	84	0.933333	TINGGI

Sumber: Dokumen Pribadi

Dari data diatas didapatkan hasil sebagai berikut $V = 0.93$. selanjutnya hasil validitas dimasukan kedalam tabel kriteria koefisien validitas isi dan diperoleh hasil $0.93 \geq 0.76$ dengan keterangan validitas tinggi. Selanjutnya peneliti juga melaksanakan uji validitas pakar materi dilaksanakan oleh tiga pakar atau validator dengan memberikan angket berskala 4, tahap ini dilakukan untuk memperoleh hasil validasi isi media pembelajaran pada media pembelajaran

monopoli cerdas sehingga selanjutnya dapat diujikan kepada siswa untuk mengetahui kepraktisannya. Hasil validitas pakar media pembelajaran tersaji pada table 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Validitas Pakar Materi

Butir	Pakar			S_1	S_2	S_3	Σs	$n(c-1)$	V	Ket
	I	II	III							
Butir_A1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_A2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_A3	3	4	4	2	3	3	8	9	0.89	TINGGI
Butir_B1	4	3	4	3	2	3	8	9	0.89	TINGGI
Butir_B2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_C1	3	4	3	2	3	2	7	9	0.78	SEDANG
Butir_C2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_D1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_D2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
Butir_D3	4	4	3	3	3	2	8	9	0.89	TINGGI

Butir	Pakar			S_1	S_2	S_3	Σs	V	Ket
	I	II	III						
Butir A1-D3	38	39	38	28	29	28	85	0.944444	TINGGI

Sumber: Dokumen Pribadi

Dari data diatas didapatkan hasil sebagai berikut $V = 0.94$. selanjutnya hasil validitas dimasukan kedalam tabel kriteria koefisien validitas isi dan diperoleh hasil $0.94 \geq 0.76$ dengan keterangan validitas tinggi.

Berdasarkan kedua hasil uji validitas didapatkan hasil bahwa media pembelajaran monopoli cerdas valid dengan kriteria isi tinggi. Dari beberapa masukan yang diberikan oleh validator maka media pembelajaran monopoli cerdas perlu mendapatkan sedikit perbaikan baik dari tampilan maupun dari isi materi yang disajikan. Selanjutnya media pembelajaran monopoli cerdas sudah dapat diujikan kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran monopoli cerdas.

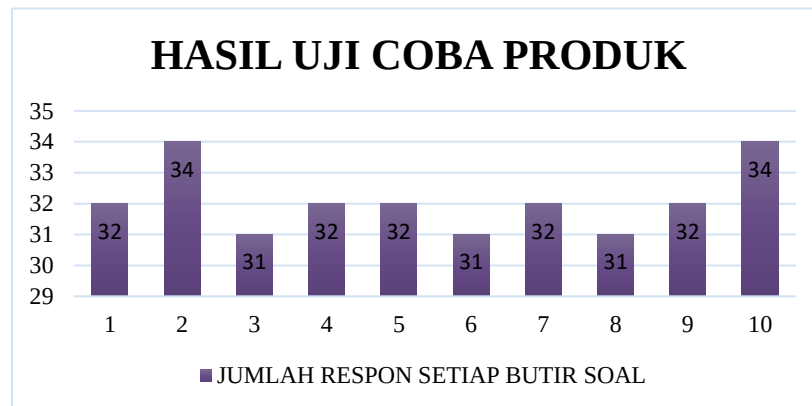
c. Uji Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dilaksanakan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran pada pembelajaran yang dilaksanakan disekolah terkhusus pada materi perbandingan mata pelajaran matematika kelas V. dalam uji kepraktisan ini siswa kelas V di SD Negeri 1 Kampung Anyar terlebih dahulu diberikan pembelajaran matematika materi perbandingan guna mengingat kembali materi perbandingan yang sudah diberikan oleh guru. Pada uji kepraktisan yang dilakukan didapatkan hasil yang disajikan pada table 4.3.

Tabel 4.3
Hasil uji kepraktisan media pembelajaran

RESPONDEN		NOMOR ITEM SOAL										JUMLAH	SKOR MAKS	RATA- RATA
		A1	A2	A3	B1	B2	B3	C1	D1	E1	E2	S	N	$\bar{X}$
NESA		4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37	40	3.567
INDRA		4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	40	
ANGGA		3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	34	40	
QUIN		4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	
ADENIA		4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	
PUTRI		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	
GEBY		4	4	4	4	4	4	4	4	04	4	40	40	
ARTA		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	40	
ARKA		3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	34	40	
JUMLAH	S	32	34	31	32	32	31	32	31	32	34	321		
SKOR MAKS	N	36	36	36	36	36	36	36	36	36	36			

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.4

Grafik hasil uji kepraktisan media pembelajaran

Sumber: Dokumen Pribadi

Berdasarkan data yang didapatkan pada uji kepraktisan yang dilakukan kepada 9 siswa kelas V di SD Negeri 1 Kampung Anyar ditemukan hasil rata-rata 3,567. selanjutnya hasil uji kepraktisan tersebut dimasukan kedalam tabel kriteria koefisien validitas isi dan diperoleh hasil $\bar{X} > 3$ dengan klasifikasi sangat tinggi. Hasil ini sudah memenuhi target parameter keberhasilan pada penelitian ini, dimana nilai rata-rata validitas media pembelajaran yang diharapkan minimal ada dalam kategori baik dengan rentang $3,57 \geq 3.2$.

3. Pembahasan

A. Validitas Media Pembelajaran Monopoli Cerdas

Berdasarkan pada uji validitas yang dilaksanakan oleh pakar media pembelajaran dan materi data yang diperoleh diolah menggunakan rumus Aiken's V dan ditemukan hasil bahwa media pembelajaran monopoli cerdas berada pada kategori tinggi dengan nilai masing-masing adalah $V = 0,94$ dengan persentase 94,4% untuk nilai uji media pembelajaran dan $V = 0,93$ dengan persentase 93,3% untuk nilai uji materi. Adapun yang menyebabkan media pembelajaran monopoli cerdas berada pada kategori tinggi karena media pembelajaran dinilai menarik, mudah dan praktis serta materi yang termuat dalam media pembelajaran monopoli cerdas sudah sesuai dengan CP, TP, dan ATP yang dirancang. Hasil yang didapatkan relevan dengan hasil penelitian lainnya yang telah dilakukan sebelumnya. Pada penelitian Ardhani (2021) yang juga mengembangkan media pembelajaran monopoli, pada penelitian tersebut didepan yang mengembangkan media pembelajaran monopoli, menunjukkan bahwa produk tersebut telah dianggap mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik membuat siswa semangat mengikuti pelajaran dan lebih aktif.

B. Kepraktisan Media Pembelajaran Monopoli Cerdas

Berdasarkan pada uji kepraktisan dengan melibatkan siswa ditemukan hasil bahwa media pembelajaran monopoli cerdas masuk pada klasifikasi "sangat tinggi", nilai rata-rata yang didapatkan adalah 3,57. Adapun yang menyebabkan media pembelajaran mendapatkan nilai kepraktisan pada klasifikasi sangat tinggi adalah karena media pembelajaran monopoli cerdas dinilai mudah digunakan, menyenangkan, dan juga berbasis aplikasi, sehingga siswa sangat senang ketika menggunakan media pembelajaran monopoli cerdas pada saat pembelajaran. Pada penelitian yang relevan berfokus mengembangkan media pembelajaran monopoli, ditunjukan hasil rata-rata yakni 93% dalam kategori "sangat tinggi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dipandang layak digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran monopoli cerdas yang dikembangkan untuk mata pelajaran matematika dengan materi perbandingan untuk siswa kelas V sekolah dasar dinilai menarik dan menyenangkan oleh siswa. Media ini dianggap efektif sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah karena membantu penyampaian materi yang lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dari simpulan ini didapatkan dua simpulan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

Hasil validasi oleh pakar materi menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli cerdas berada dalam kategori "tinggi", dengan total skor 38 dan persentase 93,3%. Sementara itu, hasil validasi oleh pakar media pembelajaran menunjukkan skor total 38,3 dengan persentase 94,4%, juga termasuk dalam kategori "tinggi".

Selanjutnya, hasil penilaian yang dilakukan dengan melibatkan siswa menempatkan media pembelajaran monopoli cerdas dalam klasifikasi "sangat tinggi" dengan nilai rata-rata 3,57 dan persentase 89,2%.

SARAN

Berdasarkan saran dan masukan dari pakar materi, pakar media, dan tanggapan siswa, peneliti memberikan beberapa saran kepada peneliti selanjutnya. Dalam penelitian berikutnya peneliti memberi saran agar peneliti berikutnya mampu mengembangkan materi menjadi lebih luas agar materi yang disajikan pada media pembelajaran tidak monoton dan memiliki kualitas yang tinggi. Dalam penelitian berikutnya peneliti memberikan saran agar peneliti selanjutnya melakukan peningkatan fungsi dan tampilan pada media pembelajaran agar media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih mudah dan praktis. Dalam penelitian selanjutnya peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya melakukan penyempurnaan media pembelajaran agar bisa digunakan pada perangkat tanpa jaringan internet atau *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD.
- Arifin, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran *Blended Learning*. Bekasi : STMIK Bina Insani.
- Fauziah, dkk. (2020). Studi Etnomatematika : Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat & Nizar. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung : UIN Sunan Gunung Djati.
- Mardapi, D. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Musrita, dkk. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Belajar Siswa di Era New Normal (Studi Kasus MIN 2 Aceh Barat). Aceh : STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh.
- Nurmalia, dkk. (2022). Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “Sumber Energi” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI. Jakarta : Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Parmini, dkk. (2022). Pembelajaran Efektif Melalui E-Modul Topik Sifat Benda dan Perubahan Wujud Benda. Singaraja : Undiksha
- Ramdhan & Muhammad. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).

- Saputro. H. (2023). Pengembangan Modul Matematika Pada Materi Perbandingan dan Skala Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- Siskawati, dkk (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. Lampung : Universitas Lampung.
- Shoffa, dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro : CV. AGRAPANA MEDIA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian Pendidikan)*. Bandung : ALFABETA.
- Sumarni. S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.