

Pengembangan Media Monopoli Hitungan Dasar Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV

Annisa Rahmawati, Reva Nurandini, Siti Nurul Hidayah, Laksmi Evasufi Widi Fajari

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
2227230044@untirta.ac.id

Article History

accepted 15/12/2025

approved 15/1/2026

published 15/2/2026

Abstract

The problem in this research stems from students' lack of understanding of multiplication and division material, which is due to the insufficient use of interactive learning. The purpose of this research is to develop the Basic Counting Monopoly learning media for 4th-grade elementary school mathematics using the Research and Development (R&D) ADDIE model. The collected data consists of quantitative and qualitative data obtained through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed using descriptive percentage techniques. The development stages include: (1) Analysis, which shows that students experience difficulties in basic arithmetic operations and teachers have not used media that supports conceptual understanding. (2) Design, producing a monopoly-based game that integrates cultural elements equipped with a game board, question cards, chance cards, general fund cards, and rules. (3) Development, which is carried out through validation by material and media experts, obtained very decent results, with material validation increasing from 88% to 100% and media validation from 80% to 98%. (4) Implementation, carried out through the TGT learning model with 15 students and continued with direct learning to 26 students. (5) Evaluation, showed a media suitability score of 95%. Thus, the basic counting monopoly media based on local wisdom is suitable for use in learning multiplication and division in elementary schools.

Keywords: Learning media, Monopoly, local wisdom, mathematics

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini bermula dari kurangnya pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian dengan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Monopoli Hitungan Dasar untuk mata pelajaran matematika kelas IV SD menggunakan metode *Research dan Development* (R&D) model ADDIE. Jenis data terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase. Tahapan pengembangan meliputi: 1) Analisis, menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam operasi hitung dasar dan guru belum menggunakan media pendukung pembelajaran. 2) Desain, menghasilkan permainan monopoli berbasis kearifan lokal dengan papan permainan, kartu soal, kartu kesempatan, kartu dana umum, dan aturan main. 3) Pengembangan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil sangat layak, yakni ahli materi 88% menjadi 100% dan ahli media 80% menjadi 98%. 4) Implementasi, dilakukan melalui uji coba menggunakan model TGT pada 15 peserta didik dan real teaching pada 26 peserta didik. 5) Evaluasi, menunjukkan skor kelayakan media 95%. Dengan demikian, media monopoli hitungan dasar berbasis kearifan lokal layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD pada materi perkalian dan pembagian.

Kata kunci: Media pembelajaran, Monopoli, kearifan lokal, matematika



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Matematika mempunyai peran penting dalam kehidupan karena konsepnya diterapkan dalam berbagai aktivitas manusia (Siregar & Dewi, 2022). Karena matematika memungkinkan untuk memahami dan mencari jalan keluar dari persoalan sosial, ekonomi, dan alam dalam aktivitas sehari-hari (Meidianti dkk., 2022). Menurut Hafriani (2021) siswa perlu penguasaan yang mencakup pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, penalaran, dan representasi. Sesuai dengan tujuan kurikulum untuk pembelajaran matematika, mencakup penggunaan konsep yang tepat untuk memecahkan masalah (Yolanda, 2020). Pentingnya pelajaran matematika berkaitan dengan penerapannya di berbagai bidang kehidupan, sehingga matematika menjadi bagian yang berperan dalam kemajuan pendidikan.

Meskipun memiliki posisi yang sangat krusial, proses pembelajaran matematika masih kerap menemui berbagai kendala yang dapat mengurangi efektivitas pelaksanaannya (Septian dkk., 2025). Hasil belajar yang rendah, guru kesulitan menyampaikan informasi, dan siswa kesulitan memahami topik masih umum terjadi (Attalina & Irfana, 2020). Banyak yang mengutarakan pandangan bahwasannya matematika, mata pelajaran paling sulit karena pemecahan masalah memerlukan waktu dan usaha yang besar (Masroito & Ain, 2025). Kendala tersebut berkaitan dengan metode pembelajaran yang monoton dan minim variasi, sering kali hanya berupa ceramah, serta kurangnya penggunaan media atau alat bantu, padahal siswa membutuhkan visualisasi konkret untuk memahami konsep abstrak.

Berdasarkan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan menumbuhkembangkan kemampuan, kreativitas, dan karakter peserta didik. Upaya mewujudkan tujuan tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai langkah, seperti memperbarui kurikulum, meningkatkan kompetensi guru, memperbaiki sarana dan prasarana, hingga mendistribusikan *smartboard* sebagai dukungan pembelajaran interaktif. Kenyataan di lapangan penerapan media inovatif di sekolah masih belum berjalan optimal. Banyak fasilitas yang belum dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan observasi pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar belum tampak digunakan secara optimal, sehingga pemahaman siswa terhadap materi masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa banyak siswa masih mengalami hambatan ketika mempelajari perkalian dan pembagian karena kemampuan dasar seperti penjumlahan dan pengurangan belum benar-benar dikuasai. Saat mengerjakan soal cerita, mereka cenderung fokus pada angka tanpa memahami konteks soal. Kondisi tersebut semakin disampaikan oleh Utami (2025), bahwa pemahaman konsep matematika pada tahap pendidikan dasar merupakan fondasi penting bagi keberhasilan pembelajaran lanjutan dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan perlunya penguatan konsep yang didukung media pembelajaran yang efektif, agar materi cepat dipahami sekaligus siap mempelajari topik yang lebih rumit.

Mengingat permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk mengembangkan alat bantu belajar agar siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menggembirakan. Media harus menghadirkan aktivitas interaktif sesuai kemampuan kognitif siswa agar mereka dapat mempraktikkan proses matematika secara langsung. Berdasarkan latar belakang tersebut, pembelajaran matematika yang ideal membutuhkan media latihan soal yang menyenangkan dan berbasis kearifan lokal, khususnya pada materi perkalian dan pembagian.

Syahrani (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media monopoli, yang berbasis etnomatematika pada elemen bilangan, dapat diterapkan dalam pembelajaran operasi hitung bilangan cacah secara layak. Permainan monopoli sangat relevan bagi siswa SD karena bermain sulit dipisahkan dari rutinitas sehari-hari (Mahesti & Koeswanti, 2021). Penelitian Bakri dkk., (2025) menunjukkan bahwa monopoli pada

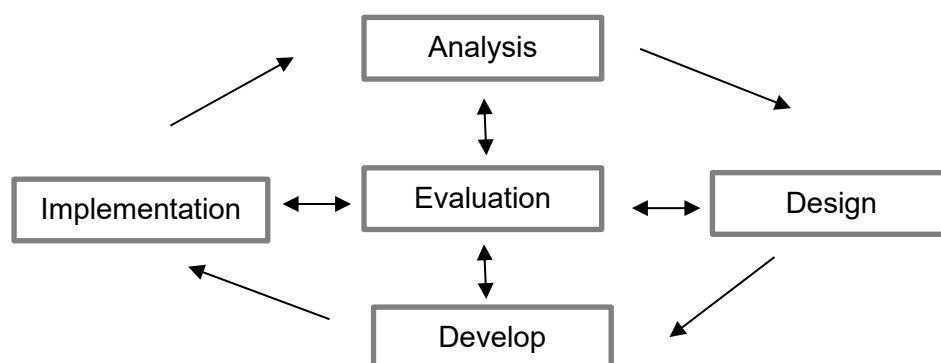
matematika berhasil dan memudahkan guru pada penyampaian materi, sehingga siswa lebih antusias dan tidak bosan saat belajar.

Maka dari itu dikembangkan media Monopoli Hitungan Dasar. Media tersebut berisi latihan soal topik bahasan perkalian dan pembagian yang dihadirkan melalui permainan monopoli hasil dimodifikasi dan mengintegrasikan konsep kearifan lokal didalamnya. Penelitian ini menghadirkan kebaruan pada pengembangan media yang dirancang untuk materi perkalian dan pembagian kelas IV. Kebaruan tampak pada penerapan konsep permainan monopoli dengan kategori soal bertingkat (mudah, sedang, sulit) yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, serta integrasi kearifan lokal dalam alur permainan dan kartu soal.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, sehingga peneliti mengembangkan media Monopoli Hitung Dasar berbasis kearifan lokal sebagai alternatif yang lebih menarik untuk mendukung pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas IV. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media yang layak, praktis, dan sesuai karakteristik peserta didik, serta mendeskripsikan kualitasnya berdasarkan penilaian ahli dan uji coba lapangan. Berdasarkan tujuan tersebut, rumusan masalah penelitian ini meliputi: 1) bagaimana proses pengembangan media Monopoli Hitung Dasar berbasis kearifan local menggunakan model R&D model ADDIE pada materi perkalian dan pembagian kelas IV SD; 2) bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan penilaian ahli dan uji coba; dan 3) bagaimana kelayakan media saat diterapkan dalam pembelajaran perkalian dan pembagian. Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep operasi hitung dasar

METODE

Metode riset yang diterapkan pada studi ini yaitu RnD (*Research & Development*). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media berbasis kearifan lokal. Prosedur pengembangan yang diaplikasikan penelitian ini yaitu desain model pengembangan ADDIE, melalui tahapan *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluations* (Sugiyono, 2017). Alur penelitian tertera dalam bentuk skema sebagai desain sistem terdapat pada Gambar 1 .



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Siswa kelas IV SDN Serang 10 berperan sebagai peserta penelitian untuk studi pengembangan yang berfokus pada perkalian dan pembagian. Tahap validasi dari ahli media, ahli materi, dan uji coba produk digunakan untuk melakukan fase pengujian produk. Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan untuk penelitian ini. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket. Rumus

menghitung persentase produk ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk. Rumus untuk menghitung persentase dalam produk inii, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100$$

Keterangan:

P = Proporsi Validasi

$\sum x$ = Hasil yang terkumpul

$\sum x_i$ = Nilai maksimal

Untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan dalam merevisi media pembelajaran berupa Monopoli Hitungan Dasar, digunakan kriteria penilaian dengan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validator Ahli

Skor	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Sedang
21-40%	Kurang

Media dianggap sangat valid jika mendapatkan skor validasi lebih dari 81%, sesuai Tabel 1 di atas. Setelah valid, media diuji coba pada siswa. Media tersebut dianggap sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran jika respons siswa lebih dari 81%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis (*Analysis*)

Pada langkah ini pengembangan harus mengidentifikasi kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik (Zamsiswaya dkk., 2024). Saat proses pengamatan berlangsung, peserta didik kelas IV di SDN Serang 10 tampak mengalami kesulitan ketika diminta menyelesaikan soal-soal perkalian dan pembagian serta guru juga belum tampak menggunakan media pembelajaran. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas. Beliau menyampaikan bahwa, "Di kelas masih ada beberapa siswa yang mengalami hambatan. Matematika mereka masih kurang, terutama pada kemampuan dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Kondisi ini akhirnya berpengaruh pada pemahaman mereka terhadap perkalian dan pembagian. Banyak yang belum hafal perkalian, sehingga pemahaman konsep perkalian dan pembagian menjadi hambatan dalam proses pembelajaran."

Berdasarkan analisis, peneliti melakukan pengembangan media permainan yang menghubungkan prinsip matematika dengan aspek budaya Indonesia sekaligus membuat konsep berhitung sederhana menjadi lebih seru dan memikat bagi anak-anak. Penelitian dan pengembangan media ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Serang 10 yang berlokasi di Jalan Jiwantaka II, Kota Serang, Banten.

Desain (*Design*)

Pada tahap desain atau perancangan, kegiatan difokuskan pada pembuatan desain papan monopoli melalui aplikasi *Canva*, termasuk merancang komponen-komponen di dalamnya seperti kartu kesempatan, kartu dana umum, dan kartu soal. Tahap design meliputi pembuatan rancangan awal produk yang dikembangkan (Mawarni & Hendriyani, 2021). Sejalan dengan itu, Tahap desain ini dilakukan berdasarkan perencanaan produk yang disusun dari hasil analisis sebelumnya, sebagaimana diungkapkan oleh (Rachma dkk., 2023).

1. Papan monopoli

Papan monopoli ini di desain melalui aplikasi canva dengan menggunakan *elemen* yang sesuai dengan tema matematika untuk peserta didik Sekolah dasar. Berisi kotak *start* sampai ke kotak *finish* yang di dalamnya juga berisi kotak kesempatan, dana umum, bebas parkir, penjara, *jackpot* dan kotak merah yang berisi soal dengan tingkat susah, kotak kuning berisi soal dengan tingkat sedang dan terakhir kotak hijau yang berisi soal dengan tingkat muda



Gambar 2. Papan monopoli desain awal

2. Kartu dana umum dan kesempatan

Kartu dibuat melalui aplikasi *canva* dengan menggunakan elemen canva yang disesuaikan dengan tema. Kartu kesempatan dan dana umum ini didapatkan peserta didik ketika berada pada kotak dana umum dan kesempatan.



Gambar 3. Kartu kesempatan dan kartu dana umum desain awal

3. Kartu Soal

Kartu soal ini terdapat tingkatan kesukaran soal sesuai dengan warna kartu mulai dari yang sukar, medium dan mudah.



Gambar 4. Kartu soal desain awal

Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menyusun serta melakukan validasi terhadap media (Khairunnisaa dkk., 2023). Langkah awal yang dilakukan, yaitu merumuskan tujuan yang selaras dengan kurikulum serta kebutuhan peserta didik (Hidayat dkk., 2021). Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, dilakukan analisis materi berdasarkan modul ajar untuk memastikan kesesuaian konten dengan tingkat kemampuan dan karakter siswa. Fokus pengembangan materi ini adalah operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100.

Setelah proses analisis materi yang juga melibatkan ahli materi, tahap selanjutnya yaitu merancang konsep. Perancangan media ini menggunakan aplikasi *Canva* agar tampilan visual lebih memotivasi dan selaras untuk peserta didik, serta dilengkapi dengan unsur keberagaman Indonesia. Sesudah produk selesai dikembangkan, berikutnya dilakukan proses validasi dan revisi produk. Respon dan rekomendasi diperoleh dari validator ahli, yaitu Ibu Laksmi Evasufi Widi Fajari, M.Pd., selaku dosen dan Bapak Fandi Ahmad, S.Pd., selaku wali kelas IV SDN Serang 10. Berdasarkan usulan yang diberikan oleh ahli, seluruh hasilnya dirangkum dan disajikan dalam tabel berikut. **Gambar 5.** Hasil Akhir Media Monopoli Hitungan Dasar

Tabel 2. Masukan dan Saran Ahli Media

Validator	Aspek	Indikator
Laksmi Evasufi Widi Fajari, M.Pd	Desain	1. Klasifikasi gambar dengan warna petak. 2. Batik background ditebalkan. 3. Uang dikasih keterangan tempat.
	Bahasa	1. Gunakan bahasa yang konsisten menurut KBBI
	Konsep	1. Memiliki konsep yang menarik. 2. Soal dipastikan ke ahli materi. 3. Tambahkan rules "jika maka" di kartu kesempatan.

Tabel 3. Masukan dan Saran Ahli Materi

Validator	Aspek	Indikator
Fandi Ahmad, S.Pd	Desain	1. Tambahkan elemen ilustrasi yang bernuansa matematika
	Konsep	1. Perlu disesuaikan kembali untuk soal-soal

Media Monopoli Hitungan Dasar siap untuk diuji coba. Proses validasi media bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan dalam media pembelajaran. Data validasi ahli media serta ahli materi diperoleh melalui lembar validasi yang telah dikumpulkan. Berikut hasilnya.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Deskripsi	Validasi Pertama	Validasi Kedua
1.	Desain media sesuai dengan materi.	4	5
2.	Desain media mengikuti konsep.	4	5
3.	Pengemasan media sesuai integrasi materi.	4	5
4.	Desain media menarik secara visual	4	5
5.	Desain media menyajikan contoh nyata materi.	4	5
6.	Media menyajikan pemanfaatan materi / konsep.	4	5
7.	Pemilihan warna dalam media.	4	4
8.	Media yang dipilih unik.	4	5
9.	Memuat integrasi konsep dengan lingkungan.	4	5
10.	Tampilan media menarik dan mudah dibawa / dipindahkan.	4	5
11.	Diberi judul / keterangan media.	4	5
12.	Terdapat cara penggunaan / perawatan media.	4	5
Skor		52	64
Total Skor		80	98

$$P1 = \frac{52}{65} \times 100 = 80\% \quad P2 = \frac{64}{65} \times 100 = 98\%$$

Pada validasi pertama, media memperoleh nilai 80% dengan catatan perbaikan terkait penyajian unsur kearifan lokal dan pemilihan bahan kertas. Setelah revisi, validasi kedua meningkat menjadi 98%, menunjukkan media telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap diujicobakan. Karena media dinyatakan sangat layak apabila hasil validasi di atas 80%, maka berdasarkan penilaian ahli, media Monopoli Hitungan Dasar tergolong sangat layak digunakan, dibuktikan dari peningkatan hasil dari 80% menjadi 98%.

Tabel 5. Hasil Validasi validator Materi

No.	Deskripsi	Validasi Pertama	Validasi Kedua
1.	Relevansi.	25	30
2.	Keakuratan Materi.	23	25
3.	Kelengkapan Sajian.	5	5
4.	Konsep Dasar Materi.	3	5
5.	Kesesuaian Penyajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Berpusat pada Siswa.	19	20
Skor		75	85
Total Skor		88	100

$$P1 = \frac{75}{85} \times 100 = 88\% \quad P2 = \frac{85}{85} \times 100 = 100\%$$

Validasi dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perbaikan. Pada validasi pertama media memperoleh skor 88% dengan catatan perbaikan terkait penambahan peraturan, ilustrasi, dan penyesuaian soal. Setelah revisi, validasi kedua mencapai 100% sehingga dinyatakan layak tanpa revisi. Karena media dianggap sangat layak apabila persentasenya melebihi 80%, maka berdasarkan penilaian ahli materi, Bapak Fandi, S.Pd., media monopoli hitungan dasar dinyatakan sangat layak digunakan.

Sesudah melalui tahap pemberian komentar, proses pengembangan selanjutnya dengan validasi oleh pakar media dan materi agar memastikan kelayakan uji coba. Berdasarkan seluruh rangkaian proses tersebut, berikut merupakan hasil akhir dari media pembelajaran Monopoli Hitungan Dasar yang telah dinyatakan siap untuk digunakan.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
Harus memiliki konsep yang menarik, misalkan monopoli yang berbasis kearifan lokal dan dicetak disarankan bahan disarankan kertas glossy.	Sudah mengganti konsep dengan kearifan lokal dan dicetak menggunakan kertas <i>Art Carton Paper A3+</i> .
	

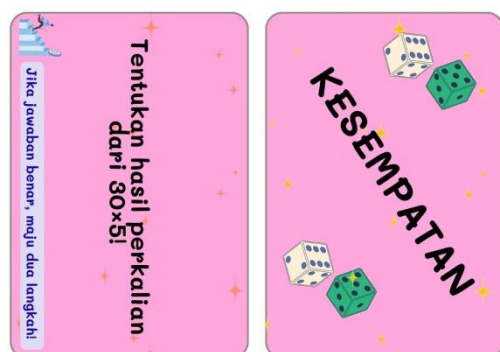
Kartu “Dana Umum” sebaiknya jangan terlalu polos dan masih tetap bernuansa kearifan lokal.

Dalam kartu “Dana Umum” sudah ditambahkan motif batik nusantara.



Kartu “Kesempatan” terlalu polos dan dan tambahkan elemen matematikanya.

Kartu “Kesempatan” sudah ditambahkan dengan batik nusantara, elemen dalam matematikanya, dan rules “jika maka”.



Desain kartu soal tidak ada elemen matematikanya dan tidak konsisten terhadap bahasa Indonesia.



Kartu soal sudah ditambahkan batik bernuansa nusantara dan sudah konsisten dalam bahasa yang ada di KBBI.



Pada desain uang cantumkan foto pahlawan dan nama kebudayaan serta asalnya.



Sudah dicantumkan nama pahlawan dan nama kebudayaan serta asal daerahnya.



Tidak ada petunjuk penggunaan, hadiah dan hukuman permainan, serta cara merawat

Sudah dilengkapi dengan buku panduan.



Gambar 5. Hasil Akhir Media Monopoli Hitungan Dasar

Implementasi (*Implementation*)

Penerapan rancangan yang dikembangkan yaitu di kelas (Aqiella & Widyasari, 2022). Implementasi adalah pelaksanaan program pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun (Putri dkk., 2023). Media kemudian diimplementasikan untuk dilakukan uji coba kepada 15 peserta didik sebagai partisipan pada tanggal 7 November 2025. Pelaksanaan uji coba menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), menurut Efendi dkk., (2025) pembelajaran kooperatif ini berbentuk turnamen akademik dengan kuis dan penilaian individu, di mana peserta mewakili tim dengan anggota berkemampuan setara.

Pada langkah ketiga, membagi siswa menjadi tiga kelompok, berjumlah lima anggota. Selanjutnya, pada tahap keempat, peserta didik diberikan aturan permainan, yaitu permainan berlangsung selama 15 menit. Sebelum permainan dimulai, peserta didik melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama. Setelah pemain pertama ditetapkan, peserta didik melempar dadu dan melangkah sesuai angka yang diperoleh. Bilamana siswa berhenti di kotak bingkai berwarna merah, ambil kartu yang berisi soal tingkat sukar, demikian pula untuk kotak lainnya. Peserta didik yang berhenti pada kotak “dana” atau “kesempatan” mengambil kartu sesuai kategori tersebut. Apabila berhenti pada kotak “penjara”, peserta didik hanya dapat keluar dengan memperoleh angka dadu 6 atau menggunakan kartu “bebas penjara” dari kartu dana. Ketika berhenti pada kotak “bebas parkir”, peserta didik diperbolehkan berpindah ke kotak mana pun, kecuali kotak “selesai”.

Pada tahap kelima, pertandingan permainan Monopoli Hitungan Dasar dimulai. Peserta didik bermain secara bergiliran bersama anggota tim sesuai waktu yang telah ditentukan. Pada tahap keenam, seluruh peserta didik menghentikan permainan dan menghitung sisa uang kelompok. Kelompok dengan sisa uang terbanyak ditetapkan sebagai pemenang. Setelah penentuan pemenang, peserta didik mengisi lembar tanggapan agar mengukur respons mereka terhadap penggunaan monopoli dalam membantu proses pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan *real teaching* kepada 26 peserta didik kelas IV. Pelaksanaan *real teaching* menggunakan model pembelajaran dan mekanisme permainan yang sama, dengan perbedaan pada jumlah peserta yang terlibat dalam permainan.



Uji Coba Pertama



Uji Coba Kedua

Gambar 6. Implementasi Media Monopoli Hitungan Dasar

Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah akhir dilakukan untuk mengukur kelayakan produk secara nyata kepada peserta didik. Tahap ini, peneliti meninjau kembali seluruh rangkaian proses pengembangan yang telah dilaksanakan dan melakukan penyempurnaan pada bagian yang masih perlu diperbaiki (Maulana & Nurharini, 2024). Pengukuran dilakukan melalui instrumen penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah mengimplementasikan media Monopoli Hitungan Dasar. Berdasarkan hasil angket yang telah dikumpulkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

No.	Aspek	Total Skor Uji Coba 1	Total Skor Uji Coba 2
1.	Pembelajaran di kelas	268	495
2.	Penggunaan media pembelajaran	258	496
3.	Pelaksanaan pembelajaran	266	493
TOTAL		792	1484

$$P1 = \frac{792}{900} \times 100 = 88\% \quad P2 = \frac{1484}{1560} \times 100 = 95\%$$

Media tersebut dianggap sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran jika respons siswa lebih dari 81%. Berdasarkan kuesioner tanggapan pelajar, media memperoleh persentase 88% sehingga dikategorikan patut dan berdaya guna untuk digunakan sebagai media edukasi. Hasil kuesioner menunjukkan peningkatan menjadi 95%, yang menandakan media monopoli hitungan dasar. Hasil angket yang menunjukkan kelayakan media dengan 95%. Berdasarkan data tersebut media Monopoli Hitungan Dasar berbasis kearifan lokal layak digunakan di kelas.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Monopoli Hitungan Dasar menghasilkan media permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk operasi hitung perkalian dan pembagian dengan mengikuti model ADDIE secara lengkap. Pada tahap analisis ditemukan bahwa peserta didik kelas IV SDN Serang 10 masih mengalami kesulitan dalam matematika dasar dan guru belum menggunakan media yang membantu pemahaman konsep, kemudian pada tahap desain dibuat permainan monopoli dengan visual dan unsur budaya yang dilengkapi papan permainan, kartu kesempatan, kartu dana umum, kartu soal, dan aturan main. Tahap pengembangan dilakukan melalui validasi ahli dengan hasil sangat layak (ahli materi 88% menjadi 100% dan ahli media 80% menjadi 98%). Tahap implementasi dilaksanakan melalui pembelajaran dengan model TGT pada 15 peserta didik dan dilanjutkan real teaching pada 26 peserta didik kelas empat, media dapat diterapkan langsung dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi, angket peserta didik menunjukkan kelayakan media sebesar 95%, sehingga media Monopoli Hitungan Dasar layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Serang 10 pada materi perkalian dan pembagian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqiella, S. F. H., & Widyasari, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 160–165. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165>
- Attalina, S. N. C., & Irfana, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian Dengan Menerapkan Model Pembelajaran PBL berbantuan Media Pembelajaran TOLKAMA pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 210–219.
- Bakri, I., Farasintia, D. A., Sakinah, I., & Meisofa, Y. (2025). Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar. *Aslama: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 27–37.

- <https://doi.org/10.33084/ajpi.v2i1.9940>
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.733>
- Hafriani. (2021). Mengembangkan Kemampuan Dasar Matematika Siswa Berdasarkan Nctm Melalui Tugas Terstruktur Dengan Menggunakan ICT (*Developing The Basic Abilities of Mathematics Students Based on NCTM Through Structured Tasks Using ICT*). *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 22(1), 63–80.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- Indonesia, K. P. N. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia. <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Khairunnisaa, S., Kartono, & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *As - S A B I Q U N Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(4), 1087–1101.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Masroito, & Ain, S. Q. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian di Kelas 3 SD Negeri UPT 023 Pandau Jaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4947–4955. <https://doi.org/10.31004/jpion.v2i4.198>
- Maulana, M. F., & Nurharini, A. (2024). Pengembangan Media Virtual Reality Berbasis Aplikasi Artsteps Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Tari. *F O N D A T I A Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(September 2024), 631–651.
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.67>
- Meidianti, A., Kholifah, N., & Sari, N. I. (2022). Kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 2(2), 134–144. <https://www.jim.unindra.ac.id/index.php/himpunan/article/view/6818>
- Putri, L. O., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Pengembangan Game Edukasi Budaya Dan Sejarah Cirebon Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Addie. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer Vol*, 1(2), 155–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jssh.v1i1.24544213>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan *Reinforcement*. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Septian, K., Lubnah, N., Nabhar, N., & Auliya, F. (2025). *GAMALOKA (Game Monopoli Lokawisata Jepara) Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 2, 1–13.
- Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat 1 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan ; Indonesia 2

- Universitas Negeri Medan ; Indonesia. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 77–89.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D)*. Alfabeta.
- Syahrani, I. R., & Rahmawati, I. (2020). Griseepoly: Media Monopoli Berbasis Etnomatematika Materi Elemen Bilangan Fase B Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 12 Nomor 1, 2665–2676. <https://repo-mhs.ulm.ac.id/handle/123456789/32538>
- Utami, Y. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 17–21. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Dikmat>
- Yolanda. (2020). *Pemahaman Konsep Matematikan dengan Metode Discovery* (Guepedia (ed.)). Guepedia.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8(3), 46363–46369.