



# Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar

Rosy Pratiwi Ananda Putri<sup>1</sup>, Wahyudi<sup>2</sup>, Muhamad Basori<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

<sup>1</sup>[putrirosy05@gmail.com](mailto:putrirosy05@gmail.com), <sup>2</sup>[wahyudi@unpkdr.ac.id](mailto:wahyudi@unpkdr.ac.id), <sup>3</sup>[muhamadbасori@unpkediri.ac.id](mailto:muhamadbасori@unpkediri.ac.id)

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 17-08-2024

Disetujui: 01-09-2024

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran;  
Monopoli;  
Bangun Ruang.

### Keywords:

Learning Media;  
Monopoly;  
Build Space.

## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI di SD Negeri terhadap rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum optimal. Guru belum menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang penjelasan materi dalam pembelajaran dengan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahami materi. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan "Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah media monopoli mendapatkan skor rata-rata kevalidan dari ahli materi dan ahli media sebesar 87%. Skor rata-rata kepraktisan dari guru dan siswa kelas VI sebesar 94,5%. Nilai rata-rata soal evaluasi pada uji luas adalah 96 dengan ketuntasan klasikal 100%.

**Abstract:** This research was motivated by the results of observations and interviews with class VI teachers at State Elementary School regarding the low mathematics learning outcomes of students. This is because the learning process carried out by the teacher is not optimal. Teachers have not used learning media to support the explanation of material in learning optimally. Therefore, it is necessary to develop learning media that can help teachers convey the material and make it easier for students to understand the material. Based on these problems, researchers developed "Monopoly Learning Media Material for Geometry Mathematics for Class VI Elementary Schools". The aim of this research is to determine the level of validity, practicality and effectiveness of the product being developed. The method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model. The results of this research are that monopoly media received an average validity score from material experts and media experts of 87%. The average practicality score from class VI teachers and students was 94.5%. The average score for evaluation questions in the broad test is 96 with 100% classical completeness.

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan wadah bagi seseorang untuk meningkatkan kualitas dalam dirinya melalui usaha-usaha belajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan dapat diartikan pula sebagai wadah dalam pembentukan watak dan karakter peserta didik. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak, budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok (Fitri, 2012). Pembentukan watak dan karakter salah satunya dapat terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung bersama guru, maka pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan taraf perkembangan kognitif peserta didik.

Kognitif merupakan bagian dari taksonomi pendidikan. Teori perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget (dalam Marinda, 2020) terdapat empat tahapan, diantaranya (1) Tahap sensory motor (0-2 tahun), (2) Tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) Tahap

operasional konkret (7-11 tahun), (4) Tahap operasional formal (11-15 tahun). Tahap perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar masuk kedalam tahap operasional konkret, dimana peserta didik memerlukan adanya benda konkret dalam proses pemahaman ilmu pengetahuan. Tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkret masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya (Juwantara, 2019).

Hal tersebut sejalan dengan pemahaman materi matematika yang merupakan ilmu abstrak sehingga perlu benda konkret untuk memvisualkannya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Kesulitan belajar matematika adalah salah satu wujud ketidakmampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan (Tias & Wutsqo, 2015). Menurut Rahayu (2013), pembelajaran matematika mengenai konsep hanya memfokuskan pembelajaran

pada perhitungan prosedural dengan kegiatan yang bersifat mekanistik yakni guru mendiktekan rumus dan prosedur kepada siswa. Sehingga siswa tidak bisa bereksplorasi dan belum bisa memahami materi dengan baik. Utamanya dalam materi bangun ruang, dimana membutuhkan benda atau media konkret untuk dapat memahami konsep bangun ruang dengan baik. Bangun ruang merupakan bangun matematika (*matematis*) yang memiliki isi atau volume (Diwarta dalam Mu'adz, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 6 di Sekolah Dasar Kabupaten Nganjuk serta observasi pada saat kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kesenjangan yang terjadi yakni guru masih menggunakan metode mengajar ceramah dan penyampaian materi belum mendalam hanya berfokus pada buku paket dan lks. Disamping itu, guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media untuk menggambar dan menjelaskan materi. Akibatnya peserta didik kesulitan untuk dapat memvisualkan materi bangun ruang yang diajarkan.

Karakteristik peserta didik yang cenderung diam menjadi salah satu akibat pembelajaran yang berlangsung menjadi pembelajaran satu arah (*teacher center*). Hal tersebut menjadi salah satu kendala guru dalam pembelajaran yakni kurang adanya *feedback* yang berakibat pada hasil belajar peserta didik. Terdapat 7 dari 32 siswa yang berhasil melampaui nilai KKM pada materi bangun ruang. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga menjadi faktor rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang.

Berdasarkan pada beberapa hal diatas, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran sendiri juga harus disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik. Peserta didik yang cenderung diam harus diberikan media pembelajaran yang mana dapat menarik perhatian dan mengikutsertakan peserta didik dalam penggunaan media. Media Monopoli Bangun Ruang merupakan media pembelajaran yang berupa permainan dengan pembelajaran materi bangun ruang didalamnya. Terdapat materi mengenai sifat-sifat bangun ruang. Permainan monopoli ini dimainkan secara berkelompok sehingga dapat menambah kepercayaan diri peserta didik dalam mengungkapkan pendapat. Media monopoli bangun ruang ini dapat mengasah pemahaman peserta didik secara lebih mendalam mengenai bangun ruang. Hal tersebut karena peserta didik belajar sambil bermain sehingga bisa lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi.

Hal tersebut didukung pula oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hafifah Qori' Maulani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ruang Dalam Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Untuk Peserta Didik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Isla Lumajang". Hasil Penelitian tersebut

menyatakan bahwa media monopoli ruang sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Tsuaibatul Islamiyah (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Monopoli Mata Pelajaran IPS Materi Proses Persiapan Kemerdekaan Indonesia Kelas VIII Di MTs Nurul Ulum Malang" juga menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran monopoli mengalami peningkatan yang cukup tinggi, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan pada penelitian terdahulu tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar". Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Paron Kabupaten Nganjuk dengan 32 siswa kelas 6. Tujuan adanya penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Matematika Kelas VI Sekolah Dasar yang dikembangkan.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) yaitu penelitian yang menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2016), metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan/kelayakan produk yang dikembangkan. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu:

1. Analisis (*analysis*), analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Terdapat 2 analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan untuk menganalisis yang dibutuhkan untuk data dalam penelitian dan analisis kinerja untuk menganalisis langkah yang akan dilakukan untuk memperoleh data penelitian.
2. Perancangan (*design*), merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan dalam latar belakang. Media yang dikembangkan berupa media monopoli serta beberapa komponen pendukungnya.
3. Pengembangan (*development*), proses pengembangan media monopoli sesuai dengan desain yang telah dirancang. Terdapat beberapa bagian dalam pengembangan media monopoli ini, diantaranya pembuatan papan monopoli, kartu permainan, dadu, pion, serta 7 macam bangun ruang.
4. Implementasi (*implementation*), penerapan media yang telah dikembangkan dalam pembelajaran materi bangun ruang matematika di kelas 6. Dilakukan 2 tahapan uji coba yakni uji

coba terbatas kepada 8 siswa dan uji coba luas kepada 24 siswa.

- Evaluasi (*evaluation*). Evaluasi pada setiap tahapan mulai dari analisis hingga implementasi guna mendapatkan hasil media pembelajaran yang lebih baik.

Pemilihan model pengembangan ini dikarenakan model pengembangan ADDIE memiliki tahapan yang sistematis. Setiap tahapan dilakukan evaluasi dan revisi, sehingga produk yang dikembangkan menjadi produk yang valid. Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data atau informasi penelitian. Terdapat beberapa instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan peneliti yaitu wawancara, dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru kelas VI SD Negeri Paron menggunakan pedoman wawancara. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, keefektifan, serta kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Angket kevalidan ditujukan kepada ahli media dan ahli materi. Angket kepraktisan berupa angket respon guru dan angket respon siswa kelas VI SDN Paron. Angket keefektifan berupa soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah penerapan produk pada pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang didapat dengan tujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan. Data kualitatif berupa deskripsi pada prosedur pengembangan produk media Monopoli Bangun Ruang. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket yang diberikan kepada responden yakni berupa skor angket (angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa) dan nilai soal evaluasi. Angket validasi yang diberikan kepada validator dapat dinilai dengan memilih 5 alternatif jawaban, seperti terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Skor Penilaian

Skor	Peringkat
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Hasil dari angket validasi ahli tersebut dihitung dengan rumus menurut Akbar dalam RAHMADANI (2023) sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan: V adalah validasi; Tse adalah total skor empiris yang dicapai; dan Tsh adalah total skor maksimal.

Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang disimpulkan dengan kriteria, seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Kriteria Kevalidan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas	Keterangan
81 – 100	Sangat Valid	Tidak revisi/layak digunakan
61 - 80	Valid	Tidak revisi/layak digunakan
41 – 60	Sedang	Revisi/belum layak digunakan
21 – 40	Kurang Valid	Revisi/tidak layak digunakan
0 – 20	Tidak Valid	Revisi/tidak layak digunakan

Sumber: Zunaidah dan Amin dalam Rahmadani (2023)

Angket hasil respon guru juga dihitung dengan rumus menurut Akbar dalam Rahmadani (2023) sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan: V adalah validasi; Tse adalah total skor empiris yang dicapai; dan Tsh adalah total skor maksimal. Hasil angket respon tersebut digunakan untuk memperoleh nilai kepraktisan media yang disimpulkan dengan kriteria, seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Kriteria Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Kepraktisan	Keterangan
81 – 100	Sangat Praktis	Tidak revisi/layak digunakan
61 - 80	Praktis	Tidak revisi/layak digunakan
41 – 60	Sedang	Revisi/belum layak digunakan
21 – 40	Kurang Praktis	Revisi/tidak layak digunakan
0 – 20	Tidak Praktis	Revisi/tidak layak digunakan

Sumber: Zunaidah dan Amin dalam Rahmadani (2023)

Sedangkan tingkat keefektifan media diperoleh dari hasil evaluasi siswa dengan mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah penggunaan media monopoli. Ketuntasan belajar tersebut dihitung dengan rumus menurut Jannah (2017) sebagai berikut:

$$Presentase\ Ketuntasan\ (x) = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria berikut untuk mengetahui tingkat keefektifan media, seperti terlihat pada Tabel 4.

Tabel 1. Kriteria Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Keefektifan	Keterangan
81 – 100	Sangat Efektif	Tidak revisi/layak digunakan
61 - 80	Efektif	Tidak revisi/layak digunakan
41 – 60	Sedang	Revisi/belum layak digunakan
21 – 40	Kurang Efektif	Revisi/tidak layak digunakan
0 – 20	Tidak Efektif	Revisi/tidak layak digunakan

Sumber: (Widoyoko, 2009)

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua, yakni analisis kebutuhan dan analisis kerja. Tahap pertama ialah melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar di SD Negeri Paron. Beberapa analisis yang dibutuhkan antara lain materi, penggunaan media, karakteristik, dan ketuntasan belajar. Tahap kedua adalah analisis kinerja yakni melakukan observasi dalam pembelajaran dikelas.

Berdasar pada hasil analisis yang dilakukan, peserta didik kelas VI yang cenderung pasif dalam pembelajaran memerlukan adanya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat mereka dalam belajar. Disamping itu, interaksi antara guru dan peserta didik dirasa sangat kurang karena guru hanya menggunakan buku teks dalam menyampaikan materi bangun ruang. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran konkret yang dapat membantu mereka untuk memahami materi. Media monopoli dikembangkan berdasarkan pada analisis kebutuhan yang telah dilakukan, yakni pengadaan media konkret dalam pembelajaran materi bangun ruang kelas 6.

Selanjutnya, analisis kerja dilakukan untuk mengetahui kendala yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks sebagai media belajar. Hal tersebut dirasa kurang maksimal karena pada materi bangun ruang diperlukan adanya media konkret yang dibutuhkan siswa untuk memahami materi. Oleh karena itu, media Monopoli Bangun Ruang ini dikembangkan sebagai solusi yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi bangun ruang di kelas VI SD Negeri Paron.

### 2. Perancangan

Dalam tahapan desain awal ini, media yang dikembangkan harus sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Disamping itu kesesuaian dengan kompetensi dasar, indikator, materi, dan tujuan pembelajaran juga harus diperhatikan. Desain

awal dalam pembuatan media ini adalah mendesain gambar dalam papan monopoli dengan gambar bangun ruang. Serta menyiapkan pertanyaan atau tantangan yang bisa dilakukan oleh peserta didik didalam kartu-kartu.

### 3. Pengembangan

Setelah tahap desain selesai selanjutnya masuk pada tahap pengembangan media. Media yang telah didesain harus dikembangkan sesuai dengan apa yang telah didesain. Ketika media telah selesai kemudian diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk diuji kevalidan dari media. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi media pembelajaran monopoli bangun ruang ini dilakukan oleh Sutrisno Sahari, M.Pd. Hasil penilaian validasi ahli media adalah seperti terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Validasi Media

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Desain papan monopoli menarik		√			
2	Desain bangun ruang menarik	√				
3	Kesesuaian pemilihan warna tampilan dan background dalam media		√			
4	Kesesuaian pemilihan warna dengan peserta didik		√			
5	Ketepatan pemilihan font		√			
6	Menggunakan bahasa Indonesia sesuai EYD		√			
7	Kemenarikan gambar dalam papan monopoli		√			
8	Tata letak seimbang		√			
9	Kemudahan pola permainan monopoli		√			
10	Kemudahan penggunaan media bangun ruang		√			
Jumlah Skor		10	32			
Total Skor		42				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		84 %				

Komentar:

- Media sudah bisa digunakan dalam penelitian dan pembelajaran
- Media dinyatakan sangat valid

Sumber: (Ernawati, 2018)

Dari hasil penilaian angket validasi ahli media didapatkan skor 84%, maka media monopoli bangun ruang yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya validasi ahli materi yang dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari materi yang digunakan dalam media monopoli bangun ruang yang dikembangkan. Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Nurita Primasatya, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi kepada ahli materi diperoleh hasil, seperti terlihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan KD K13	√				
2	Kelengkapan materi		√			
3	Sistematika penyajian materi	√				
4	Uraian materi dalam media jelas dan sesuai		√			
5	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	√				
6	Kebenaran isi materi yang disampaikan	√				
7	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa		√			
8	Gaya bahasa yang digunakan sudah jelas dan sesuai		√			
9	Latihan soal sudah sesuai dengan materi	√				
10	Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa		√			
Jumlah Skor		25	20			
Total Skor			45			
Skor Maksimal			50			
Presentase Skor			90%			

Komentar:

- Kartu "Ayo Tebak" perlu dikaitkan dengan materi.
- Kartu "Aku Anak Indonesia" => *ice breaking* yang berkaitan materi. Contoh "menyanyi lagu Balonku".
- Kartu "Siapa Berani" => challenge untuk menggambar bangun.
- Tidak perlu membahas luas permukaan, cukup sifat-sifat.

Sumber: (Azmi, 2022)

Dari hasil penilaian angket validasi ahli materi didapatkan skor 90%. Skor tersebut berada pada rentang 81%-100%, maka materi yang digunakan dalam media monopoli bangun ruang yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan, maka didapatkan skor rata-rata kevalidan 87%. Setelah melakukan validasi kepada validator dengan pendapat, saran, dan masukan yang diberikan untuk membuat media menjadi lebih baik. Maka diperoleh hasil akhir dari media monopoli sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Akhir Pengembangan Media

No	Gambar	Keterangan
1.		Desain akhir papan monopoli
2.		Hasil akhir bangun bola
3.		Hasil akhir bangun kerucut
4.		Hasil akhir bangun prisma
5.		Hasil akhir bangun balok
6.		Hasil akhir bangun tabung
7.		Hasil akhir bangun kubus

No	Gambar	Keterangan
8.		Hasil akhir bangun limas

#### 4. Penerapan

Penerapan atau implementasi dilakukan kepada siswa kelas VI. Terdapat 2 tahap yang dilakukan yakni uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil sejumlah 8 siswa dari keseluruhan responden dan dipilih secara acak. Dalam uji coba terbatas ini dilakukan proses pembelajaran materi bangun ruang dengan menggunakan media monopoli bangun ruang yang telah dikembangkan. Media monopoli ini dinyatakan efektif dan layak digunakan apabila hasil evaluasi lebih baik dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 8. Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas

No.	Nama siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	DT	70	95	Tuntas
2	MCR	70	88	Tuntas
3	MAA	70	100	Tuntas
4	KPG	70	96	Tuntas
5	PTF	70	93	Tuntas
6	QHF	70	100	Tuntas
7	YAR	70	88	Tuntas
8	UH	70	89	Tuntas
Skor yang diperoleh		-	734	-
Skor maksimal		560	800	-
Rata-rata		70	92	-
Ketuntasan Klasikal		-	-	100%

Berdasarkan pada hasil tabel diatas, diketahui nilai rata-rata evaluasi siswa adalah 92 dengan ketuntasan klasikal 100%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai diatas nilai KKM yaitu 70. Jadi, penggunaan media monopoli bangun ruang ini efektif digunakan pada proses pembelajaran skala kecil. Selanjutnya melakukan uji coba luas. Uji coba luas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dilakukan kepada kelompok besar sejumlah 24 siswa. Tahap uji coba luas dilakukan dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran monopoli bangun ruang. Diakhir pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi guna mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran. Berikut hasil evaluasi pada uji coba luas.

Tabel 9. Hasil Evaluasi Uji Coba Luas

No.	Nama siswa	KKM	Nilai Evaluasi	Keterangan
1	ARA	70	98	Tuntas
2	AAR	70	100	Tuntas
3	CES	70	100	Tuntas
4	DBP	70	96	Tuntas
5	DAF	70	100	Tuntas
6	EAA	70	100	Tuntas
7	IR	70	98	Tuntas
8	JPM	70	96	Tuntas
9	MATA	70	96	Tuntas
10	MTB	70	98	Tuntas
11	MRP	70	92	Tuntas
12	MA	70	88	Tuntas
13	MJAB	70	100	Tuntas
14	NNR	70	100	Tuntas
15	PTR	70	100	Tuntas
16	RDP	70	84	Tuntas
17	RA	70	100	Tuntas
18	RQS	70	98	Tuntas
19	RPK	70	100	Tuntas
20	SFA	70	96	Tuntas
21	TAS	70	98	Tuntas
22	VOA	70	100	Tuntas
23	YDA	70	100	Tuntas
24	YRP	70	100	Tuntas
Skor yang diperoleh		-	2314	-
Skor maksimal		1680	2400	-
Rata-rata		70	96	-
Ketuntasan Klasikal		-	-	100%

Data hasil pada tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 96 dengan ketuntasan klasikal 100%. Nilai tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli bangun ruang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang kelas VI Sekolah Dasar pada skala besar. Terdapat angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa kelas VI SD Negeri Paron. Angket respon guru ini diberikan kepada Novita Sari S, S.Pd.SD selaku guru kelas VI SD Negeri Paron. Serta diberikan kepada siswa kelas VI SD Negeri Paron. Berikut hasil penilaian pada angket respon guru dan siswa.

Tabel 10. Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang membantu guru dalam menyampaikan materi	√				
2	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi	√				
3	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan	√				
4	Penggunaan media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang mudah dipahami oleh peserta didik	√				
5	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar				√	

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
6	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang dapat meningkatkan kerjasama antara guru dengan peserta didik	√				
7	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik	√				
8	Komposisi penampilan gambar media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang sesuai dengan keperluan materi		√			
9	Media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang sudah memuat materi bangun ruang	√				
10	Adanya media "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang materi bangun ruang menjadikan pembelajaran lebih menarik	√				
Jumlah Skor		40	8			
Total Skor		48				
Skor Maksimal		50				
Presentase Skor		96 %				

Sumber: (Sari et al., 2016)

Berdasarkan pada data yang diperoleh tersebut, hasil angket respon guru mendapatkan skor sebesar 96 %. Skor tersebut berada pada rentang 81%-100% dengan keterangan sangat praktis.

**Tabel 11.** Hasil Angket Respon Siswa

No	Indikator	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Tampilan monopoli yang menarik	32	0
2	Tampilan bangun ruang yang menarik	30	2
3	Kejelasan gambar dalam monopoli	31	1
4	Kejelasan tulisan pada bangun ruang	32	0
5	Kejelasan alur permainan	28	4
6	Kemudahan penggunaan monopoli	30	2
7	Kemudahan penggunaan bangun ruang	31	1
8	Dapat digunakan kapan dan dimana saja	25	7
9	Membantu peserta didik memahami materi	30	2
10	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	30	2
Jumlah skor		299	21
Skor Maksimal		320	
Presentase Skor		93 %	

Berdasarkan hasil angket respon siswa tersebut, diperoleh skor sebesar 93 % dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut akan dihitung rata-rata dengan skor respon guru maka diketahui kepraktisan media memperoleh skor sebesar 94,5%, nilai tersebut berada pada rentang 81%-100 dengan kriteria sangat praktis. media monopoli bangun ruang yang dikembangkan

dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## 5. Evaluasi

Tahap terakhir dalam penelitian pengembangan ini adalah evaluasi (*Evaluation*). Tahap evaluasi ini tidak hanya dilakukan pada akhir pengembangan produk, namun juga selama proses pengembangan produk. Selama tahap analisis hingga pengembangan, terdapat evaluasi yang dilakukan disetiap tahapnya guna mendapatkan hasil yang maksimal. Tujuan evaluasi pada akhir tahapan pengembangan yakni untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang dilakukan.

Hasil uji coba terbatas pada penerapan media menyatakan jika media layak digunakan dengan nilai rata-rata evaluasi siswa 92 dan ketuntasan klasikal 100%. Selanjutnya dilanjutkan pada uji coba luas dengan hasil rata-rata evaluasi siswa 96 dan ketuntasan klasikal 100%. Berdasarkan hasil tersebut maka media dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran skala luas pada materi bangun ruang kelas 6.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

Media Pembelajaran Monopoli Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar yang dikembangkan memperoleh skor kevalidan dari ahli materi dan ahli media sebesar 87%. Berdasarkan pada angket respon guru dan siswa kelas VI sebesar 94,5%. Nilai rata-rata soal evaluasi pada uji luas adalah 96 dengan ketuntasan klasikal 100%. Pengembangan media pembelajaran "NOBAR" Monopoli Bangun Ruang berimplikasi atau memberikan dampak terhadap pembelajaran yang terjadi di kelas VI SD Negeri Paron Kabupaten Nganjuk. Media pembelajaran tersebut menjadikan siswa lebih semangat untuk belajar, karena mereka dapat belajar sambil bermain media monopoli ini. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil evaluasi siswa kelas VI SD Negeri Paron.

Saran penulis kepada guru kelas, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran materi bangun ruang kelas VI. Guru dapat mengembangkan pertanyaan atau tantangan didalam media monopoli ini untuk dapat lebih mengasah kemampuan siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak selaku Pembimbing 1 yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan motivasi kepada penulis sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Azmi, M. U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ips Di Mts Negeri 2 Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fitri, A. Z. (2012). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah. *Ar-Ruzz Media*.
- Jannah, A. I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar pada Bahasa Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 27 – 34.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Ejêf: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13.
- Mu'adz, M. (2016). Pengembangan Media Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar. *UMP*.
- NK. FITRI ERNAWATI. (2018). *Pengembangan Media Monopoli Pada Pembelajaran Bentuk Molekul Di Sma Negeri 10 Abdya*. Universitas Islam negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Rahayu, W. (2013). Mengembangkan kemampuan penalaran spasial siswa SMP pada konsep volume dan luas permukaan dengan pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia. *Jurusan Pendidikan Matematika*.
- RAHMADANI, G. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Ips Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Kelas Vi Sekolah Dasar*.
- Sari, E., Syamsurial, & Asrial. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Kimia SMA. *Edu-Sains*, 5(2), 8–17.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *CV Alfa Beta*.
- Tias, A. A. W., & Wutsqo, D. U. (2015). Analisis Kesulitan Siswa SMA dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas XII IPA di Kota Yogyakarta. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 28–39.
- Widoyoko, S. E. P. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Peserta Didik dan Calon Pendidik. *Pustaka Pelajar*.