

PENGEMBANGAN MEDIA LUDOPOLI PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII

Rahma Daniatun¹, Abd. Qohar²

¹ FMIPA, Universitas Negeri Malang

² MTs. Integral Hidayatullah

³ Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang

Email korespondensi: rahmadaniatun1669@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ludopoli pada materi aritmatika sosial. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, dan uji coba produk. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran ludopoli yang dikembangkan valid.

Kata kunci: Media Pembelajaran ludopoli, Aritmatika Sosial

ABSTRACT

This study aims to develop ludopoly learning media on social arithmetic material. This research is a research development. The procedure in this study consisted of analyzing the product developed, developing the initial product, and testing the product. The results show that the ludopoly learning media developed is valid.

Keywords: ludopoly learning media, social arithmetic

1. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini perkembangan pendidikan mengalami kemajuan yang pesat. Salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, karena untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi pendidikan merupakan sarana yang dapat mewujudkannya. Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang sangat berharga dan bernilai luhur, terutama bagi generasi muda yang akan menentukan maju mundurnya suatu bangsa (Muhamdi, 2004). Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian (Nurkholis, 2013). Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan

potensi siswa, sehingga siswa mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapi (Komariah et al., 2018). Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kualitas Pendidikan yang lebih baik dalam keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, perlu adanya persiapan yang dapat menunjang kemampuan setiap individu agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan memiliki batasan yang jelas karena pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi setiap manusia. Agar dapat meningkatkan potensi-potensi dalam diri manusia dibutuhkan suatu proses kependidikan, dimana dalam proses kependidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Dalam proses kependidikan ini merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang didalamnya memiliki unsur-unsur dimana pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyedia ide, dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Perkembangan teknologi saat ini menuntut adanya media pembelajaran yang menarik minat serta memotivasi siswa dalam belajar. Mengembangkan media, model atau perangkat pembelajaran merupakan inovasi yang dapat dilakukan oleh guru (Prasitnok et al., 2017). Media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa (Mahnun, 2012). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Jika guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka siswa dapat menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik (Dwijayani, 2019).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar, menengah, dan perguruan tinggi adalah matematika. Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belajar matematika melatih seseorang untuk berfikir kritis, kreatif, jujur, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan mengaplikasikan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam disiplin ilmu lainnya. Aritmatika sosial adalah materi matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seperti menghitung harga jual, harga beli, untung, rugi, diskon, rabat, bruto, netto dan tara.

Dalam membelajarkan materi ini guru sering kesulitan untuk menanamkan konsep pada siswa, sehingga sangat diperlukan adanya sebuah metode dan media yang tepat guna tercapainya tujuan dalam pembelajaran. (Utami, 2013) membuktikan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media Model pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran permainan pasaran lebih baik dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Siswa juga lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi Aritmatika Sosial. (Islam & Fahmi, 2018) dalam penelitiannya membuktikan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Pendidikan dengan menggunakan *macromedia flash 8 profesional* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pendekatan dan metode yang dirumuskan harus mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa, membuat siswa lebih mandiri, mengefektifkan proses belajar siswa dan mampu mengimbangi pesatnya pengetahuan dan teknologi yang berkembang. Pemanfaatan media yang relevan didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Motivasi memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika (Memenuhi et al., 2010) Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa (تيرجو, 1395).

Kemudian munculah media pembelajaran Ludopoli sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan aspek Education (pendidikan) dan entertainment (hiburan). dalam penggunaan media pembelajaran Ludopoli ini dimana proses pembelajaran akan disampaikan dalam bentuk hiburan yang dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam belajar. Pada dasarnya, kehadiran alat peraga Ludopoli ini adalah berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga siswa. Diharapkan dengan adanya alat peraga ludopoli ini proses pembelajaran di kelas akan berubah menjadi menyenangkan, sehingga para siswa dengan mudah dapat memahami esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa mereka tengah belajar. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan alat peraga Ludopoli guna memudahkan guru membelajarkan materi aritmatika sosial dan serta memudahkan siswa dalam memahami materi aritmatika sosial.

Pengembangan Menurut Undang-Undang Republik Indonesia no. 18 tahun 2002

pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru (Wardhani, 2015). Penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk membuat suatu produk tertentu, yang mana produk bias penemuan baru atau produk lama dikembangkan sehingga menjadi produk baru.

Media Pembelajaran pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Dwijayani, 2019). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

a) Teknologi cetak, adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi statis melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografi dan reproduksi. Terdapat dua komponen pokok dalam teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses, dan teori belajar.

b) Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

c) Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro prosesor. Perbedaan teknologi berbasis komputer ini dengan dua lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran pada umumnya dikenal sebagai *computer-assisted indstruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer).

d) Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan guru adalah permainan. Permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, segar, hidup, bahagia, santai. Namun permainan ini masih tetap memiliki suasana belajar yang kondusif (Matsumoto, 2018).

Media Permainan adalah hal yang paling disukai anak-anak karena dengan bermain anak akan memperoleh kegembiraan dan kesempatan dalam bereksplorasi dengan lingkungannya, sehingga anak mampu mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Melalui permainan siswa dapat belajar. Permainan dapat membuat suasana lingkungan menjadi menyenangkan dan santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat di sampaikan dengan baik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Media pembelajaran ludopoli dalam penelitian ini dikembangkan dengan

menggunakan langkah-langkah model Borg dan Gall yaitu: analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, dan uji coba produk. Uji coba produk dalam penelitian ini terdiri dari validasi ahli dan revisi serta uji coba skala kecil dan revisi produk. atau validasi terdiri dari validasi media dan validasi materi yang dilakukan dengan bantuan tiga orang validator, yaitu dosen pendidikan matematika bergelar doktor, mahasiswa S2 pendidikan matematika, dan guru bidang studi matematika.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis produk yang dikembangkan terdiri dari analisis *concept*, *design*, dan *collecting materials*. Pada tahap analisis *concept*, dilakukan analisis terhadap hal-hal yang diperlukan dalam perencanaan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini, diputuskan bahwa materi yang akan digunakan adalah aritmatika sosial.

Pada tahap analisis *design*, peneliti membuat rancangan tentang tampilan media ludopoli yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai merencanakan tentang bahan-bahan apa yang di gunakan, tema apa yang akan digunakan, modifikasi , serta tampilan yang menarik. dan lainnya.

Pada tahap *collecting materials*, dilakukan pengumpulan bahan yang diperlukan untuk membuat produk. Pada tahap ini peneliti menentukan media ini cocok jika di kembangkan dan di gunakan pada materi apa dalam pembelajaram matematika.

Mengembangkan produk awal diawali dengan membuat nama dari media yang akan digunakan dan selanjutnya menentukan perencanaan. Selanjutnya, materi-materi aritmatika sosial di integrasikan ke dalam konsep yang sudah di tentukan dalam pengaplikasian Media Ludopoli. Hasil pengembangan tersebut ada- lah sebagai berikut.

Tahapan pertama siswa terlebih dahulu membaca petunjuk permainan ludopoli dalam menggunakan media ludopoli diantaranya: persiapan permainan, persiapan papan, persiapan kartu soal, persiapan uang ludopoli, pengelolaan uang, menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, kartu penginapan, bank, took terdiri dari 10 kartu, kartu rumah terdiri dari 5 kartu, kartu masjid / sedekah terdiri dari 3 kartu, pahami peraturan angka enam pada dadu, capai jalur rumah, dan menangkan permainan. Petunjuk

permainan ludopoli media dapat di lihat pada gambar 1 .



Gambar 1. Petunjuk Permainan Ludopoli



Gambar 2. Persiapan papan ludopoli

Tahap kedua ini setelah siswa menentukan warna, ambil semua poin (sesuai dengan warnanya) dan tempatkan di dalam kendang dengan warna yang sama. Ketua kelompok duduk di posisi yang saling berhadapan satu sama lain, atau di sudut yang berlawanan. Ini artinya, salah satu pemain menggunakan warna kuning, dan lawannya menggunakan warna merah (atau hijau versus biru). Tempatkan poin di dalam kendang sesuai dengan warnanya, dan anggota kelompok berada di dekat ketua kelompok.



Gambar 3. Persiapan kartu soal ludopoli

Tahap ketiga persiapan kartu soal ada 5 jenis kartu yang disediakan diantaranya: kartu penginapan, kartu bank, kartu toko, kartu rumah, dan Kartu masjid atau Sedekah. Sebelum permainan di mulai, masing-masing jenis kartu dikocok dan ditelungkupkan. Ditempatkan pada tempat yang disediakan.



Gambar 4. Persiapan uang ludopoli

Tahap keempat setiap kelompok pemain di berikan uang dengan nominal yang sama pada masing-masing kelompok oleh pihak Bank. Dan Pengelolaan uang dilakukan oleh pihak Bank. Satu orang akan menjadi petugas Bank, karyawan toko, dan petugas masjid.



Gambar 5. Menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu

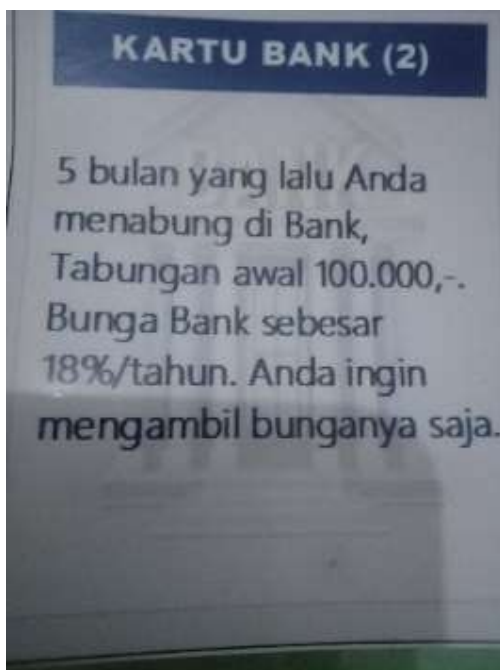
Tahap kelima siswa menentukan Kelompok pemain yang lebih dahulu menjawab pertanyaan yang telah disediakan, akan menjadi pemain pertama. Pemain tersebut berhak langsung mengaktifkan pion pertamanya. Kemudian mengocok dadu untuk menentukan langkah selanjutnya. Pion kedua, ketiga dan keempat dapat aktif dimainkan apabila dadu bermata 6 muncul.



Gambar 6. Kartu penginapan

Pada tahap keenam ini siswa perlu mengetahui fungsi pada kartu penginapan di antaranya:

- Setiap kelompok pemain memiliki 1 penginapan yang berada tepat pada star papan Ludopoli.
- Kartu penginapan langsung aktif apabila pion pertama sudah keluar dari kandang.
- Jika pion dari kelompok lain (warna yang berbeda) berhenti tepat pada penginapan suatu kelompok, maka pemain mengambil kartu penginapan yang sudah disediakan.
- Pemain melakukan transaksi sesuai dengan perintah kartu soal yang didapatkan.
- Anggota kelompok aktif membantu ketua kelompok menyelesaikan transaksi yang sedang terjadi.
- Kartu penginapan yang berisi intruksi untuk keluarga, dihitung dari banyaknya pion yang sudah aktif dari kelompok tersebut.

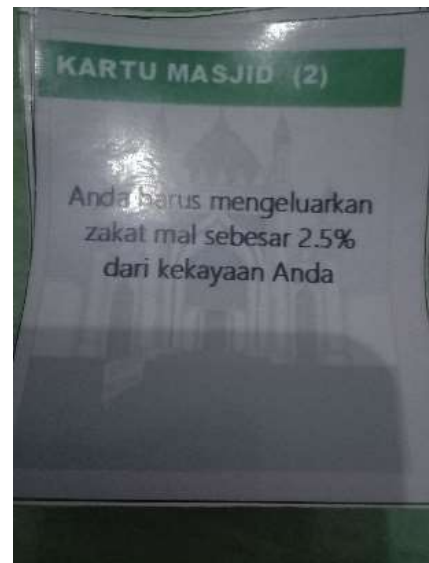


Gambar 7. Kartu bank

Pada tahap ke tujuh siswa di harus mengetahui fungsi kartu bank di antaranya:

- Pion yang berhenti tepat di lokasi Bank atau toko wajib mengambil satu kartu yang sudah disediakan.
- Pemain melakukan transaksi sesuai dengan perintah kartu soal.
- Jika ada perintah soal dari kartu Toko bahwa harus melakukan penjualan pada toko selanjutnya, maka pemain wajib melakukan transaksi tersebut pada toko selanjutnya,

meskipun pion tidak tepat berhenti pada toko tersebut.



Gambar 8. Kartu Rumah terdiri dari 5 kartu & Kartu Masjid terdiri dari 3 kartu

Pada tahap ke delapan siswa juga di haruskan memahami fungsi dari kartu rumah dan masjid.

Kartu Rumah terdiri dari 5 kartu:

- Kartu rumah akan aktif apabila pemain menerima tawaran Bank untuk membeli rumah pada tempat yang ditentukan oleh kartu yang didapatkan.
- Setiap pion yang yang berhenti pada lokasi rumah pemain yang lain, maka wajib mengambil satu kartu yang sudah disediakan.

Kartu Masjid terdiri dari 3 kartu:

- Pion yang berhenti di lokasi masjid wajib mengambil kartu Masjid
- Pion melakukan instruksi yang sesuai yang diperintahkan kartu.

Langkah kesembilan adalah siswa perlu pahami peraturan angka enam. Ketika pemain mendapatkan angka enam, ia bisa mengeluarkan satu pion dari kandang. Setelah itu, pemain tersebut mengocok kembali dadu dan menggerakkan pion, sesuai dengan angka dadu yang keluar pada kocokan kedua.

- Jika pemain mendapatkan angka enam pada kocokan dadu kedua, ia bisa memilih untuk mengeluarkan pion lain atau menggerakkan pion pertama. Jika Anda mengeluarkan pion kedua dari kandang, kocok dadu untuk ketiga kalinya dan gerakkan pion.

- b. Jika pemain mendapatkan angka enam pada kocokan dadu ketiga, ia tidak bisa mengeluarkan pion lain dari kandang. Angka enam pada kocokan ketiga mengakhiri giliran pemain tersebut.

Capai jalur rumah, Untuk menempatkan semua pion di jalur rumah, Anda harus mengitari trek papan. Setiap pion bergerak di awal ke arah kanan. Setelah menyelesaikan putaran, Anda bisa memasukkan pion ke jalur rumah. Dan Menangkan permainan dengan catatan sebagai berikut:

- Anda harus memasukkan semua pion ke dalam rumah sebelum lawan berhasil memasukkan pion-pionnya.
- Anda memiliki banyak uang.

Uji coba produk

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan uji coba yang terdiri dari dua tahap, yaitu uji ahli dan uji coba skala kecil. Uji ahli atau validasi terdiri dari validasi media dan validasi materi. Hasil penilaian validator terhadap media dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Table 1. Hasil validasi media

Kriteria yang di nilai	Skor rata-rata tiap aspek
<u>Aspek tampilan</u>	
kemenarikan desain dan tampilan Media	4
Kesesuaian ukuran desain, papan ludopoli, dan tulisan	3
Kesesuaian tata letak item pada papan ludopoli , gambar, dan tulisan	4
Kesesuaian tampilan media dengan <u>karakteristik siswa</u>	3
<u>Aspek tulisan</u>	
Kemudahan tulisan untuk dibaca	3
Kemudahan kalimat untuk dimengerti	3
Kesesuaian warna yang digunakan	4
<u>Skor kevalitan</u>	3,4

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa skor kevalidan yang diperoleh sebesar (Va) 3,4 Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan valid.

Pada uji ahli media, dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan se- banyak dua kali. Proses revisi media tersebut terdiri dari perubahan ukuran kartu dan ukuran uang yang di gunakan pada saat transaksi antar kelompok Perbandingan tampilan sebelum dan sesudah dilakukan revisi dapat dilihat pada gambar.



Gambar 9. Tampilan uang sebelum di revisi



Gambar 10. Tampilan uang sesudah di revisi



Gambar 11. Tampilan kartu sebelum di revisi



Gambar 12. Tampilan kartu setelah di revisi



Gambar 13. Penerapan media ludopoli

Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil validasi materi pada media

Kriteria yang dinilai	Skor rata-rata tiap aspek
Aspek Isi	
Kesesuaian media dengan materi Aritmatika sosial	4
Kesesuaian konsep-konsep aritmatika yang disajikan dalam media	4
Kesesuaian desain dan gambar yang ditampilkan dengan materi aritmatika	3

Kriteria yang dinilai	Skor rata-rata tiap aspek
Kejelasan desain dan gambar dalam menyampaikan permasalahan terkait aritmatika	3
Aspek Bahasa	
Kemudahan bahasa untuk di mengerti	3
Keefektifan kalimat	3
Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan	3
Skor Kevalidan	3,4

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai validitas sebesar 3,4. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut valid. Berdasarkan hasil uji validitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa media bisa dikatakan valid dan sudah siap untuk diuji coba.

Uji coba ini dilakukan untuk menilai respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Pada uji coba ini, siswa diberikan angket dan diminta untuk menilai media tersebut. Penilaian tersebut didasarkan pada dua aspek, yaitu aspek desain dan aspek fungsi. Hasil analisis angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3.

Kriteria yang dinilai	Skor rata-rata tiap aspek
Aspek Desain	
Warna, tulisan, gambar, dan desain	3
Kalimat yang digunakan jelas	3,14
Media mudah untuk dioperasikan	3
Aspek Fungsi	
Media mampu memberikan sarana belajar dan berlatih materi aritmatika sosial	3,28
Media mampu memotivasi saya untuk belajar matematika.	3
Skor Kevalidan	3,08

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, dapat diketahui bahwa media pembelajaran ludopoli pada materi aritmatika valid. Kevalidan media ludopoli tersebut didasarkan pada hasil

validasi ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata skor $\geq 3 \geq 3$ untuk setiap aspek yang dinilai.

Hasil uji coba skala kecil media ludopoli yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap setiap aspek yang dinilai. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa media mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika. Hasil tersebut memperkuat

Media pembelajaran ludopoli yang telah dikembangkan tidak hanya berisi materi aritmatika tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat aktif ketika belajar media tersebut tersebut. Pada media yang dikembangkan, diberikan beberapa aktifitas yang meminta siswa untuk mengamati dan menuliskan hal-hal yang penting. Adanya aktifitas tersebut siswa memiliki pengalaman lebih ketika siswa menggunakan media ludopoli. Hal ini karena siswa tidak hanya membaca materi, namun juga mengamati apa yang disajikan dalam materi tersebut.

Media pembelajaran ludopoli ini juga menyediakan latihan soal dalam bentuk kartu-kartu yang di gunakan pada saat permainan media ludopoli. Permainan ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik dalam menyelesaikan soal aritmatika sosial tetapi juga menambah pemahaman dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini karena soal-soal latihan yang terdapat pada kartu-kartu di dalam permainan tersebut didesain supaya siswa memiliki pengalaman belajar yang berarti. Secara umum, kelebihan media pembelajaran yang telah dikembangkan adalah

- 1) tampilan media pembelajaran sederhana namun elegan, 2) memiliki beranekaragam materi yang lengkap sebagai bahan belajar siswa secara mandiri, 3) materi-materi yang diintegrasikan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik karena lebih interaktif, 4) materi dan latihan aritmatika dalam media ini menggunakan bahasa Indonesia, 5) dengan permainan berupa latihan soal mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar matematika.
- 2) Namun demikian, media ini juga masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu: 1) materi yang diberikan lebih cenderung untuk meningkatkan pemahaman siswa, 2) media ini belum perlu di lakukan di

ruangan yang luas guna memungkinkan semua siswa dapat berperan aktif³⁾ jumlah butir soal dalam latihan soal masih terbatas

4. Kesimpulan

Media pembelajaran ludopoli yang telah dikembangkan valid dan mampu memotivasi siswa untuk belajar matematika. Media ini terbatas penggunaannya hanya pada materi aritmatika sosial saja, oleh karena itu, peneliti adanya mengembangkan media pembelajaran lainnya guna memudahkan siswa dalam memahami materi matematika yang lain.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian pengembangan alat peraga ludopoli ini

1. Bapak Abd. Qohar yang telah memberikan banyak masukan serta saran sehingga penelitian ini dapat di selesaikan tepat waktu
2. Bapak Salim Rahmatullah, selaku kepala sekolah yang telah memberikan ijin tempat penelitian ini di laksanakan.
3. Serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Islam, M. S., & Fahmi, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Aritmatika Sosial Untuk Siswa SMP Kelas VII Semester Genap*. 624–630.
- Komarlah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Matsumoto. (2018). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標*

に関する共分散構造分析Title.

- Memenuhi, U., Persyaratan, S., Matematika, P., & Sulistiowati, E. (2010). *Peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode scramble pada pokok bahasan bilangan bulat*. 0–6.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Mimbar*, XX(4), 478–492.
<https://doi.org/10.3171/jns.2000.93.supplement.3.0047>
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Prasitnok, K., Bulacu, M., Shen, Z., Ye, H., Zhou, C., Kröger, M., Li, Y. Y., Fonner, E., Drph, J., Acid, P., Grunewald, F., Rossi, G., De Vries, A. H., Marrink, S. J., Monticelli, L., Jiang, J. W., Wang, J. S., Li, B., Mukherjee, A. K., ... Cho, K. (2017). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Journal of Physical Chemistry B*, 8(1), 28–48.
[https://doi.org/10.1016/S0009-2614\(00\)00764-8](https://doi.org/10.1016/S0009-2614(00)00764-8)
- Utami, R. (2013). Penerapan Permainan Pasaran dalam Pembelajaran Matematika Materi Pokok Aritmatika Sosial. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 128–135.
<http://jurnal.unikal.ac.id/index.php/Delta/article/download/481/441>
- Wardhani, P. A. (2015). 済無No Title No Title. *Efikasi Diri Dan Pemahaman Konsep IPA Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Sekolah Dasar Negeri Kota Bengkulu*, 6.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- اثر افزودنیهای گروهی بر پلی (1395). No Title. *بورتان به عنوان لایه مقاوم به حلال*. 96–91.