



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Lailatus Rizki Maulidiyah¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Bagus Cahyanto³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201013010@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,

baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to develop a Monopoly-style learning medium based on local wisdom for the 5th-grade Mathematics topic of 2D shapes at SD Negeri 1 Jedong Wagir. Development was undertaken because instruction was predominantly reliant on lectures and textbooks, resulting in most students failing to meet the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, and student response questionnaires, then analyzed using both qualitative and quantitative descriptive methods. The results indicate that the developed medium is suitable for use, achieving a 92% rating from media experts, 100% from subject matter experts, and a 96.43% positive response from students (categorized as "very good"). The medium effectively enhances student interest and understanding by integrating local wisdom from Jedong. The study recommends using this local wisdom-based Monopoly learning medium as an alternative approach to mathematics instruction in elementary schools and suggests further development for other topics and educational levels to improve the quality of learning.

Keywords: contextual, learning results, mathematics, monopoly learning media.

A. Pendahuluan

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bergerak begitu cepat ikut mempengaruhi praktik pembelajaran di pendidikan tinggi. Saat ini pembelajaran dapat dilakukan tidak harus dalam waktu dan tempat yang sama. Hal ini tentu harus didukung bahan ajar yang dapat memfasilitasi kebutuhan pembelajaran online, untuk itu perlu dikembangkan bahan ajar elektronik untuk membantu mahasiswa dalam pembelajaran secara online (Cahyanto *et al.*, 2021).

Penelitian ini dilakukan karena terdapat kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata pembelajaran matematika di kelas V SDN 1 Jedong. Secara ideal, pembelajaran matematika seharusnya menggunakan media yang inovatif, menarik, interaktif, dan mampu membantu peserta didik memahami konsep secara konkret.

Namun, hasil observasi, wawancara, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran masih di dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga peserta didik kurang aktif, cepat merasa bosan, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar.

Urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran saat ini 26,67%, kebutuhan terhadap media pembelajaran 26,57%, hasil belajar peserta didik 27,78% dan kesesuaian media monopoli 29,64 menunjukkan bahwa perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Selain itu, sebagian besar hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar masih berada di bawah KKTP, yang menunjukkan bahwa permasalahan tersebut perlu diatasi.

Penelitian ini juga penting karena menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual yang tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga mengintegrasikan barang atau benda sehari – hari ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, pemahaman konsep yang ada di lingkungan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai paraktis yang tinggi bagi guru, peserta didik, dan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan penelitian-penelitian terdahulu yang sama-sama mengembangkan media pembelajaran monopoli atau permainan edukatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak membuat peserta didik kesulitan memahami rumus. Akibat dari keterbatasan sumber belajar ini, keterlibatan serta antusiasme peserta didik selama pembelajaran menjadi rendah (Cahyanto *et al.*, 2024), yang berpengaruh pada hasil belajar yang belum optimal.

Permainan monopoli dipilih karena merupakan jenis permainan yang disukai anak-anak dan mudah dimengerti cara bermainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan monopoli, suasana belajar dikelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Apabila guru mampu menciptakan kesan yang baik dan menyenangkan dalam proses belajar, maka peserta didik akan lebih terdorong untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Kadek dkk., 2021). Media pembelajaran monopoli terbukti dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efektif. Penggabungan unsur pembelajaran dengan kegiatan bermain, seperti yang terdapat dalam permainan monopoli, sangat diperlukan untuk menghasilkan suasana belajar yang menarik dan inovatif. Media ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik karena menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan unik. Oleh sebab

itu, pemanfaatan media monopoli dapat memberikan pengalaman baru yang bermanfaat bagi peserta didik (Joti & Putri, 2025).

Dalam penelitian ini, media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan dengan tujuan menciptakan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual melalui integrasi unsur permainan. Penggunaan permainan monopoli memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, kolaborasi, serta memahami memahami konsep bangun datar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Atiqoh dkk., 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan kualitas proses pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran kompetensi pedagogik guru dalam merancang, melaksanakan, dan melakukan evaluasi pembelajaran. Guru dengan kompetensi pedagogik yang memadai mampu menciptakan pengelolaan pembelajaran yang efektif, termasuk menentukan serta mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran (Atiqoh dkk 2022).

Penelitian Dina et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan aktivitas belajar yang dilakukan secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan siswa serta dilaksanakan melalui aktivitas yang menarik dan menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kepercayaan diri siswa. Temuan ini relevan dengan pengembangan media Monopoli berbasis kontekstual karena permainan Monopoli juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan serta memungkinkan peserta didik memahami materi melalui aktivitas dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung peningkatan hasil belajar matematika.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dan kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media monopoli berbasis kontekstual yang secara khusus dirancang untuk materi bangun datar kelas V Sekolah Dasar serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di SDN 1 Jedong. Penelitian ini tidak hanya menguji kelayakan media, tetapi juga berupaya menjawab kebutuhan nyata peserta didik berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan. Selain itu, integrasi kontekstual yang digunakan disesuaikan dengan konteks lingkungan peserta didik sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Kontribusi penelitian ini terhadap perkembangan penelitian selanjutnya adalah memberikan referensi empiris mengenai pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat

menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa pada materi matematika yang berbeda, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal lainnya. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pemanfaatan permainan edukatif berbasis budaya sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga membuka peluang pengembangan penelitian yang lebih luas mengenai integrasi kontekstual dalam media pembelajaran.

B. Metode

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau (*Research and Development*). Penelitian pengembangan atau (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dimaksud tidak hanya berupa benda atau perangkat keras seperti buku, media, modul, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak maupun prosedur dan proses pembelajaran. Pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Monopoli* ini menggunakan Langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Jedong, kecamatan wagir, kabupaten malang, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas V dalam pembelajaran matematika bangun datar. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar masih rendah, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, serta diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Target atau sasaran penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Adapun subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan 24 peserta didik kelas V SDN 1 Jedong yang terlibat dalam proses uji coba produk. Peserta didik kelas V dipilih karena berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, visual, menarik, dan interaktif untuk membantu memahami konsep matematika yang masih bersifat abstrak.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui 5 tahapan pengembangan ADDIE. Tahap pertama adalah *analysis* (analisis) yang meliputi analisis kurikulum, kebutuhan guru dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, serta analisis media dan materi bangun datar yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran. Pada tahap ini

ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep bangun datar, hasil belajar yang rendah, dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik secara optimal. Tahap kedua adalah design (perancangan), yaitu merancang produk media monopoli berbasis kontekstual yang meliputi penyusunan materi, desain papan monopoli, kartu soal, kartu kesempatan, aturan permainan, serta integrasi unsur kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Tahap ketiga adalah development (pengembangan), yaitu pembuatan produk media sesuai dengan desain yang telah dirancang dan dilanjutkan dengan validasi ahli materi dan media untuk memperoleh masukan serta perbaikan produk.

Tahap keempat adalah implementation (implementasi), yaitu penerapan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual kepada peserta didik kelas V SDN 1 Jedong untuk mengetahui kevalidan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Tahap kelima adalah evaluation (evaluasi) yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil validasi, respon peserta didik, dan hasil implementasi. Instrument penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli media dan materi, angket repon peserta didik, tes hasil belajar pretest dan posttest. Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, sedangkan instrument tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan peserta didik, validasi ahli media dan materi, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun tes diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli media dan materi, respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, dan kemenarikan media. Persentase dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimum kemudian dikalikan 100%. Selanjutnya, data hasil belajar dianalisis menggunakan nilai pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Efektivitas media ditentukan berdasarkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar serta tercapainya ketentuan belajar maksimal 75% peserta didik mencapai nilai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hasil analisis data

digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan efektivitas media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Proses Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Jedong*

Proses pengembangan produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual pada materi bangun datar di mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Jedong Wagir. Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual ini didasari oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan, di mana pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi peserta didik dan interaksi dalam pembelajaran masih rendah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Pembelajaran matematika juga belum dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan kontekstual di lingkungan peserta didik, sehingga minat dan semangat belajar peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa kondisi pembelajaran yang berlangsung pada saat ini masih memerlukan media pembelajaran yang berinovasi dan menarik. Peserta didik menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar juga masih perlu di tingkatkan melalui penggunaan media yang sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, evaluasi* (Sugiyono, 2019). Pemilihan kontekstual sebagai basis pengembangan didasarkan pada relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kurikulum merdeka. Selain itu, peneliti juga merancang instrument validasi untuk diujikan kepada validator ahli media dan ahli materi. Setelah tahap perancangan selesai, pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual dilakukan dengan menyusun 7 poin, yaitu : (1) papan monopoli, (2) kartu kesempatan, (3) kartu soal, (4) pion, (5) dadu, (6) kartu hak milik, (7) uang mainan. Pada tahap ini, desain media pembelajaran monopoli di desain menggunakan aplikasi canva untuk menghasilkan tampilan yang menarik dan ramah bagi peserta didik. Setelah di desain peneliti mencetak media pembelajaran monopoli dalam bentuk banner. Setelah dicetak lalu produk di validasi kan ke ahli materi dan ahli media.

Tahapan selanjutnya adalah implementasi produk. Implementasi media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 Juni 2026 di kelas V SD Negeri 1 Jedong. Pada proses implementasi, dilaksanakan pretest, posttest, dan uji respon peserta didik. Dan yang terakhir tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari keseluruhan proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap data hasil validasi yang diberikan oleh validator, yakni ahli media dan ahli materi, guna memastikan kesesuaian materi, tampilan, warna pada produk yang dikembangkan. Selain itu, pada tahap evaluasi juga dilakukan analisis data dari angket yang diisi oleh peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual.

2. *Kelayakan dan Kemenarikan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Jedong*

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli media tahap III pada 10 pernyataan sebagai berikut: Warna dan gambar pada media monopoli terlihat menarik. Validator memberikan skor 4 dari skor maksimal 5, dengan persentase sebesar 80% dengan kategori valid. Hasil ini menunjukkan bahwa kombinasi warna dan gambar pada papan monopoli sudah cukup menarik dan mampu mendukung daya Tarik visual media pembelajaran. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Pustaka *et al.*, 2025) menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital dengan tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif peserta didik, serta membantu proses pemahaman materi karena media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang lebih efektif.

Tata letak papan monopoli tersusun dengan rapi dan mudah dipahami. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa susunan tata letak pada papan monopoli telah dirancang secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami alur permainan dan penggunaan media. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nugraha dkk., (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran yang memiliki tata letak visual yang sistematis dan mudah dipahami mampu meningkatkan kenyamanan belajar serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian, tata letak media yang baik tidak hanya meningkatkan kualitas visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Ukuran tulisan pada media mudah dibaca. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ukuran huruf yang digunakan pada media telah sesuai sehingga dapat dibaca dengan jelas oleh peserta didik. Didukung dengan penelitian (Bobbi *et al.*, 2024) mengenai analisis media pembelajaran pengenal huruf dan angka menyimpulkan bahwa pemilihan huruf,

jenis huruf, dan tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar berpengaruh terhadap kemudahan peserta didik dalam mengenali informasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Tulisan pada media monopoli jelas dan tidak membingungkan. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dan penyajian tulisan pada media sudah jelas, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik. Hasil tersebut didukung oleh penelitian (Herlina & Saputra., 2022) mengenai pengembangan media *Powerpoint* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana, kalimat yang komunikatif, serta penyajian informasi yang sistematis merupakan salah satu indikator utama dalam penilaian validitas media pembelajaran, karena memudahkan peserta didik memahami materi. Media monopoli mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media monopoli memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik sehingga mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Petunjuk permainan monopoli disajikan dengan jelas dan mudah dipahami. Validator memberikan skor 4 dari skor maksimal 5 dengan persentase 80% termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media telah disajikan dengan cukup jelas sehingga dapat dipahami oleh pengguna. Aspek ini dinilai sudah baik dan tidak memerlukan revisi. Penjelasan tersebut didukung oleh penelitian (Jannah et al., 2024) menunjukkan bahwa penyajian produk yang sistematis dan mudah dipahami mampu meningkatkan kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media monopoli mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik. Validator memberikan skor 4 dari skor maksimal 5 dengan persentase 80% termasuk kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media monopoli dapat mendorong keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. penjelasan tersebut didukung oleh penelitian (Kurniawati et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan teman sekelompoknya. Dengan demikian, penggunaan media monopoli berbasis permainan terbukti dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Media monopoli membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Hasil tersebut di dukung oleh penelitian (Putra et al., 2020) menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang belajar menggunakan media monopoli dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Bahan media monopoli kuat dan tahan lama. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan yang digunakan dalam pembuatan media monopoli memiliki kualitas yang baik, kuat, dan tahan lama sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara berulang. Didukung oleh penelitian (Putri & Asriyanti 2025) menjelaskan bahwa kualitas media merupakan salah satu aspek utama yang dinilai dalam validasi media. Meskipun dikembangkan dalam bentuk digital, penelitian tersebut menegaskan bahwa kualitas media harus mampu menjamin keawetan penggunaan (untuk media fisik) maupun keberlanjutan penggunaan (untuk media digital), sehingga media dapat dimanfaatkan secara efektif dalam jangka Panjang.

Desain media monopoli sesuai dengan kontekstual. Validator memberikan skor 4 dari skor maksimal 5 dengan persentase 80% termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain media monopoli telah mengintegrasikan unsur-unsur kontekstul yang relevan dengan lingkungan peserta didik sehingga dapat membantu menanamkan nilai-nilai sehari – hari dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ki Hadjar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan harus berakar pada budaya bangsa. Pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik, tetapi juga membentuk karakter melalui pengenalan terhadap nilai-nilai budaya yang di di lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, pengintegrasian kontekstual dalam media pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk mewujudkan pendidikan yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi ahli materi sebagai berikut: Materi sesuai dengan capaian dan indikator pembelajaran. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan, sehingga dapat mendukung terciptanya tujuan pembelajaran secara optimal. Didukung oleh penelitian (Putra et al., 2025) menunjukkan bahwa kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran merupakan salah satu indikator utama dalam menentukan kelayakan media. Materi sesuai

dengan tujuan pembelajaran. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi yang terdapat di dalam media telah relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kesesuaian tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan tidak memerlukan perbaikan. Dalam peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran disusun berdasarkan CP yang kemudian dijabarkan ke dalam TP. Seluruh media, metode, materi, dan assessment harus dirancang agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik kelas V. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kesulitan materi yang disajikan dalam media telah disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan kognitif peserta didik kelas V sekolah dasar, sehingga materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Materi bangun datar yang disajikan dalam media sudah lengkap. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi bangun datar yang disajikan dalam media telah mencakup seluruh materi yang diperlukan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Contoh soal yang diberikan membantu pemahaman materi. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa contoh-contoh soal yang terdapat pada media pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami. Validator memberikan skor 5 dari skor maksimal 5 dengan persentase 100% dan termasuk kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah disusun dengan jelas, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Jedong

Berdasarkan hasil uji paired Sample t-test, diperoleh nilai rata-rata selisih (Mean Difference) sebesar -56,458. Nilai negative menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest, sehingga dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli bangun datar. Hasil pengujian juga menunjukkan nilai t hitung sebesar -15,872 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 24. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig.(2-tailed)) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang

digunakan yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji t:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk monopoli berbasis Kontekstual pada materi bangun datar efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi bangun datar.

Berdasarkan hasil perhitungan N – Gain diperoleh rata – rata sebesar 75,71%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual berada pada kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep bangun datar dengan lebih baik melalui penyajian materi yang dikaitkan dengan objek – objek yang terdapat di lingkungan sekitar. Pendekatan kontekstual yang diterapkan memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, aktif, dan mudah dipahami. Secara keseluruhan, hasil analisis N – Gain menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 1 Jedong. Setelah media pembelajaran monopoli berbasis Kontekstual diterapkan dalam proses pembelajaran matematika bangun datar, peneliti memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan. Angket respon peserta didik mencakup 4 aspek penilaian yaitu ketertarikan, kemudahan pengguna, pemahaman materi, dan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data, pada aspek ketertarikan memperoleh persentase 81,67%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis Kontekstual mampu menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Pangestika & Gunawan, 2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli yang dipadukan dengan model Problem-based learning memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain yang dikaitkan dengan penyelesaian masalah kontekstual, peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian, media monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki

karakteristik yang sama, yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan ketertarikan peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada aspek kemudahan penggunaan, diperoleh persentase 81,67% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik, baik dari segi aturan permainan maupun cara mengoperasikan media selama kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Wahyudi *et al.*, 2021) yang mengembangkan media *smart Land* untuk peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa yang memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi memudahkan peserta didik dalam menggunakan media secara mandiri, memahami aturan pengguna, dan mengikuti proses pembelajaran dengan lebih efektif. Kemudian penggunaan media menjadi salah satu indikator penting dalam mendukung keberhasilan implementasi media pembelajaran di kelas.

Pada aspek pemahaman materi memperoleh persentase 81,11% dengan kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran monopoli berbasis Kontekstual mampu membantu peserta didik memahami materi bangun datar dengan lebih mudah melalui kegiatan belajar yang berisifat interaktif. Temuan penelitian ini diperkuat oleh (Firdaus *et al.*, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan persentase pemahaman hingga mencapai kategori sangat kuat, karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil tersebut mendukung penelitian ini bahwa media monopoli berbasis kontekstual tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep bangun datar melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi langsung dengan media pembelajaran.

Pada aspek keaktifan memperoleh persentase 82,8% yang termasuk kategori sangat baik. Persentase tersebut merupakan nilai tertinggi dibandingkan aspek yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. temuan ini sejalan dengan penelitian (Purnomo *et al.*, 2026) yang mengkaji penggunaan media permainan Mobada (Monopoly of Plane Figures) pada pembelajaran matematika sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik, yang ditunjukkan melalui peningkatan aspek partisipasi, perhatian, dan kolaborasi setelah penggunaan media. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa aktivitas permainan mendorong peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, serta terlibat secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil uji respon peserta didik memperoleh persentase 81,57% termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis Kontekstual memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik dan dinilai mampu meningkatkan ketertarikan, kemudahan belajar, pemahaman materi, serta keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika bangun datar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SDN 1 Jedong. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Widiawati *et al.*, 2026) yang mengembangkan media monopoli pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validasi yang sangat tinggi dari ahli, dinyatakan praktis berdasarkan angket respon peserta didik, serta efektif meningkatkan hasil belajar melalui nilai $N - Gain$ berkategori sangat tinggi dan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Respon peserta didik menunjukkan bahwa media yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar berkontribusi terhadap keberhasilan implementasi media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbentuk monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut: Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan karena menggabungkan unsur permainan dengan materi matematika. Materi pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari sehingga konsep bangun datar lebih mudah dipahami. Media ini membantu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, bekerja sama, berdiskusi, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk monopoli berbasis kontekstual yang dikembangkan memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut: media yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Media hanya dikembangkan untuk materi bangun datar kelas V sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan pengelolaan waktu dan kelas yang baik agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media masih berbentuk cetak sehingga penggunaannya terbatas pada pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas materi serta mengembangkan media dalam bentuk digital agar lebih praktis dan fleksibel digunakan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas V SDN 1 Jedong berhasil dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan

hasil validasi ahli media dan ahli materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil respons peserta didik menunjukkan kategori sangat baik dengan rata-rata persentase 97,96% yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli berbasis kontekstual dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai alternative pembelajaran matematika yang menarik dan kontekstual di sekolah dasar.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pada materi matematika lainnya, menguji media pada cakupan sekolah yang lebih luas, mengembangkan versi digital, serta mengkaji pengaruh media terhadap kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik.

Daftar Rujukan

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). *Analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar elektronik di era pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6(2), 31–36. <https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2515>
- Atiqoh, L. N., Dina, B., Sulistiani, I. R., & Rufi'at. (2022). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, 15(1), 23–35. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/madrasah/index>
- Bakri, I., Anisa, D. F., Sakinah, I., & Meisofa, Y. (2025). *Pengembangan Monopoli Operasi Hitung Untuk Pembelajaran Matematika Kelas III Siswa Sekolah Dasar*. 02(1). <https://doi.org/10.33084/ajpi.v2i1.9940>
- Cahyanto, B., Luthfiah Srihayuningsih, N., Aulia Nikmah, S., & Habsia, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, 9(2), 263–278. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v9i2.664>
- Dina, L. N. A. B., Fuady, A., Maslachah, S. A., & Fathimah, I. F. N. (2025). BACAHEBAT: PENDAMPINGAN LITERASI DASAR BERBASIS SCAFFOLDING MULTILEVEL UNTUK SISWA di SD RAJAWALI KALIMANTAN SELATAN. SEPAKAT Sesi Pengabdian Pada Masyarakat, 5(2), 124–131. <https://doi.org/10.56371/sepakat.v5i2.538>
- Firdaus, F. M., Afianti, D., Cahya, R., & Septianingtias, A. (2022). *The use of Macromedia Flash application in improving the mathematical understanding of*

- elementary school students*. Jurnal Prima Edukasia, 10(2), 114–122.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v10i2.47427>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(2), 1800–1809. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2207>
- Jannah, M., Sulfasyah, & Rukli. (2024). Praktikalitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Berbantuan PowerPoint Berbasis Pendekatan Balanced Literacy Approach. Jurnal Basicedu, 8(1), 584–591. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.5666>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. <https://jdih.kemdikbud.go.id>
- Kurniawati, N., et al. (2024). Pengembangan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/7035>
- Nasution, M. B. K., Ritonga, T. R., Kurniawan, R., Ritonga, S. I., & Pohan, M. M. (2024). Analisis media pembelajaran pengenalan huruf dan angka pada tingkat sekolah dasar menggunakan Adobe Flash Professional CS6. ALACRITY: Journal of Education, 4(2). <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.316>
- Nuraini, dkk. (2021). Integrasi Nilai Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4873>
- Pangestika, R. D., & Gunawan. (2026). The effect of problem-based learning assisted by monopoly game media on elementary students' numeracy skills and learning interests. Desimal: Jurnal Matematika, 9(2). <https://doi.org/10.24042/djm.v9i2.31323>
- Pradnyani, N. S., Ngurah, G., Agustika, S., & Sujana, I. W. (2024). *Development of Monopoly Game Media Based on Local Wisdom of Mathematics Content on Quadrilaterals in Elementary Schools*. 7, 138–148. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v7i2.74909>
- Purnomo, D. P., Sadih, T. L., & Fitri, A. (2026). *Investigating the effects of Mobada game-based learning on student activeness in elementary mathematics: A*

- constructivist perspective*. Jurnal Didactical Mathematics, 8(1).
<https://doi.org/10.31949/dm.v8i1.13919>
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game pada Pembelajaran Sains Berbasis Kontekstual Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 1294-1304. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>
- Putri, A. R. P., & Asriyanti, F. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Digital Berbasis Genially pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Jurnal Basicedu, 9(5). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/10399>
- Saputri, A., & Wahyuningsih, T. (2025). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 15(September), 1307–1312. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3362>
- Septia, T., Rizki, U., Kulata, E., Ayu, C., & Kiromi, M. M. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar*. 3(November 2023), 469–478. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i3.1509>
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.
- Wahyudi, W., Nuryani, D., & Setiawan, Y. (2022). Pengembangan media Smart Land untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam penerapan 3CM learning untuk peserta didik sekolah dasar. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12(1), 20–30. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i1.p20-30>
- Widiawati, R., & Putra, G. M. C. (2025). Pengembangan media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 15(2), 204–213. <https://doi.org/10.24176/re.v15i2.14623>