

Pengembangan GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Kurnia Septian Nafisatul Lubnah*, Nanang Nabhar Fakhri Auliya

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Abstrak: Pembelajaran matematika materi aritmatika sosial masih menghadirkan sejumlah tantangan bagi peserta didik. Di antaranya adalah mengubah soal-soal dari kehidupan sehari-hari menjadi representasi matematika; peserta didik yang kurang aktif; perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi; dan model pembelajaran tradisional yang digunakan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) sebagai media pembelajaran matematika materi Aritmatika Sosial bagi peserta didik kelas VII. Metode penelitian yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui lima tahapan yaitu *analysis, desain, development, implementation, dan evaluation*. Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran GAMALOKA yaitu memperoleh hasil penilaian kelayakan media pembelajaran GAMALOKA oleh ahli materi memperoleh skor $P = 84\%$; ahli media memperoleh skor $P = 88\%$; hasil dari respon peserta didik kelompok kecil oleh 6 peserta didik yaitu memperoleh skor $P = 93\%$; dan hasil respon peserta didik kelompok besar oleh 35 peserta didik yaitu memperoleh skor $P = 88\%$. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) materi aritmatika sosial masuk dalam kategori "Sangat Layak" sebagai media pembelajaran matematika khususnya digunakan di MTs Miftahul Huda Ngasem.

Kata Kunci: Aritmatika Sosial, GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*), Media Pembelajaran Matematika.

DOI:

<https://doi.org/10.47134/ppm.v2i2.1473>

*Correspondence: Kurnia Septian
Nafisatul Lubnah

Email: kurniaseptian599@gmail.com

Received: 25-12-2024

Accepted: 25-01-2025

Published: 25-02-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Learning mathematics with social arithmetic material still presents a number of challenges for students. These include changing problems from everyday life into mathematical representations; students who are less active; differences in students' abilities in understanding the material; and the traditional learning model used by teachers. This research aims to determine the development and feasibility of the GAMALOKA media (*Jepara Lokawisata Monopoly Game*) as a mathematics learning medium for Social Arithmetic material for class VII students. The research method applied is research and development (R&D). The learning media development process uses the ADDIE development model which goes through five stages, namely *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The results obtained from the research and development of GAMALOKA learning media were that the results of the assessment of the feasibility of GAMALOKA learning media by material experts obtained a score of $P = 84\%$; media experts scored $P = 88\%$; the results of small group student responses by 6 students obtained a score of $P = 93\%$; and the results of large group student responses by 35 students obtained a score of $P = 88\%$. Based on these results, the learning media GAMALOKA (*Monopoly Game Lokawisata Jepara*) social arithmetic material is included in the "Very Appropriate" category as a mathematics learning media, especially for use at MTs Miftahul Huda Ngasem.

Keywords: Social Arithmetic, GAMALOKA (*Jepara Lokawisata Monopoly Game*), Mathematic Learning Media.

Pendahuluan

Dalam kehidupan di dunia kita dapat mempelajari dan mendapatkan berbagai macam ilmu. Ilmu tersebut bisa kita peroleh melalui sumber belajar yang dapat menjadi bahan pembelajaran dalam upaya pengembangan diri, meningkatkan kualitas pribadi, serta sebagai modal untuk menunjang masa depan (Shela Jazilatul Izah, 2023). Salah satu disiplin ilmu yang dapat dipelajari serta diajarkan dalam dunia pendidikan adalah matematika. Mata pelajaran ini dianggap penting karena memiliki beragam penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, mata pelajaran matematika harus diberikan kepada seluruh peserta didik di berbagai tingkat pendidikan di Indonesia (Mahendra, 2017). Konsep-konsep dalam matematika berperan penting dalam membantu manusia menyelesaikan berbagai permasalahan, termasuk yang berkaitan dengan lingkungan, sosial, dan ekonomi (Anggoro, 2023). Dibandingkan dengan hal tersebut, masih terdapat berbagai masalah yang harus diselesaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Kualitas pendidikan matematika berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*), kualitas pendidikan matematika menunjukkan bahwa hasil rata-rata tahun 2022 turun dibandingkan dengan tahun 2018 dalam matematika, membaca, dan sains. Di Indonesia, 18% peserta didik mencapai setidaknya kemahiran level 2 dalam matematika, angka tersebut jauh dibawah rata-rata jika dibandingkan dengan rata-rata berbagai negara OECD yang mencapai 69% (OECD, 2022). Data ini mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan matematika peserta didik di Indonesia masih relatif rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru matematika di MTs Miftahul Huda Ngasem, peneliti menemukan bahwa ada sejumlah masalah dalam pembelajaran matematika yang dihadapi peserta didik. Pertama, peserta didik mengalami kesulitan pada bab aritmatika sosial. Kedua, peserta didik mengalami kesusahan dalam mengubah soal naratif dalam kehidupan sehari-hari mereka menjadi representasi matematika. Aritmatika sosial sebagai salah satu dari cabang matematika yang memiliki keterkaitan erat dengan permasalahan sehari-hari, khususnya yang berhubungan dengan perdagangan, keuangan, serta aktivitas yang berhubungan dengan transaksi keuangan (Lena et al, 2021). Kondisi ini dapat menjadi tantangan bagi peserta didik untuk menyelesaikan soal aritmatika sosial (Zulfikri, 2024). Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi, kurangnya keaktifan siswa, serta penggunaan model pembelajaran tradisional oleh guru (Bela & Wewe, 2021). Pernyataan sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Muh Suhuddinul Islam yang mengemukakan bahwa dalam penelitiannya di SMPN 2 Kasihan Bantul memperoleh hasil bahwa peserta didik masih menghadapi atau merasa sulit dalam menerjemahkan soal cerita aritmatika sosial ke dalam representasi matematika (Islam & Fahmi, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika untuk materi aritmatika sosial dalam proses pembelajaran masih diterapkan model pembelajaran konvensional atau metode ceramah, dengan media yang dominan berupa buku, LKS, dan penjelasan melalui papan tulis. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi aritmatika sosial, guru masih

cenderung mendominasi dan mengontrol jalannya pembelajaran. Akibatnya banyak siswa yang pasif, hanya mengikuti pelajaran, duduk, mendengarkan materi, mengerjakan tugas, bahkan tidak sedikit pula yang langsung melupakan materi setelah pelajaran berakhir.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana yang membantu mempermudah proses pembelajaran di kelas menjadi lebih konkret serta menarik. Pemakaian media pembelajaran yang sesuai dapat mengurangi kebosanan serta membantu dalam memahami materi matematika yang dianggap sulit (Shela Jazilatul Izah, 2023). Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan, maka semakin besar dampaknya terhadap minat belajar peserta didik (Nurrita, 2018). Menyikapi fenomena yang terjadi, seharusnya kita perlu mengembangkan sebuah media belajar yang tepat serta menarik agar peserta didik termotivasi untuk mempelajari matematika kembali, tidak merasa bosan dan tetap fokus dengan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dari awal hingga akhir pembelajaran (Angraini & Masykur, 2018). Dengan guru memakai media pembelajaran yang inovatif dan menyapaikan materi dengan cara yang komunikatif, peserta didik akan semakin tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran matematika (Roza, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh guru dalam pembelajaran matematika adalah media permainan, seperti permainan monopoli. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Melati Zahrotul Umami dan Desti Gita Andriani menemukan bahwa Dengan memanfaatkan media permainan, khususnya monopoli, peserta didik menjadi lebih bersemangat, antusias, dan terdorong dalam setiap aktivitas belajarnya. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan karena mereka menjadi semakin aktif baik secara individu maupun kelompok (Melati Zahrotul Umami, 2023). Dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, selain itu dalam pemilihan media pembelajaran harus selaras dengan karakteristik peserta didik, dan media yang dipilih harus dapat memberikan stimulus atau rangsangan untuk belajar (Ahmad Izzan & Neni Nuraeni, 2023). Selain itu, dalam memilih media juga harus mempertimbangkan lingkungan sekitar serta jangkauan yang akan dilayani (Andriyanti, 2020). Berdasarkan informasi yang didapatkan peserta didik kelas VII belum terlalu banyak mengetahui lokawisata yang ada di Jepara. Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini peneliti ingin mengaitkan dengan lokawisata Jepara, jadi dalam media pembelajaran permainan monopoli yang bertemakan lokawisata yang ada di kabupaten Jepara.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti berupaya menjadikan pembelajaran matematika sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan, dimana baik peserta didik maupun guru dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika. Pembelajaran yang dimaksud yaitu berbantuan media pembelajaran berupa GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*), yang diharapkan mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu penelitian yang dilakukan oleh peneliti berjudul "Pengembangan GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Untuk Peserta Didik Kelas VII".

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode R&D digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji efektivitasnya. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan produk yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli lokawisata Jepara, yaitu GAMALOKA, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Ramadhani & Dewi, 2022). Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VII MTs Miftahul Huda Ngasem sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, penilaian kelayakan oleh ahli, serta angket respons peserta didik.

Hasil dan Pembahasan

Dalam proses pengembangan media pengembangan GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama yang dilakukan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) diawali dengan tahap analisis yaitu analisis kinerja, analisis peserta didik dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan bertujuan guna mendapatkan sebuah informasi yang relevan mengenai proses belajar mengajar pembelajaran matematika di kelas VII MTs Miftahul Huda Ngasem.

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih mendominasi penyampaian materi aritmatika sosial kepada peserta didik dengan metode ceramah yang cenderung bersifat satu arah. Sehingga interaksi aktif peserta didik kurang terlibat. Kemudian, pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan masih terbatas. Kurangnya media pembelajaran matematika juga menjadi kendala dalam mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta tidak monoton agar bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik serta pemahaman mereka terhadap materi aritmatika sosial. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka analisis kebutuhan diperlukan untuk menentukan hal-hal yang harus dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Analisis kebutuhan digunakan sebagai acuan agar mendapatkan hasil produk pengembangan yang sesuai dan berfungsi dengan baik untuk masyarakat luas khususnya peserta didik.

Setelah peneliti melakukan tahap analisis dan mendapatkan informasi dari hasil observasi dan wawancara, maka tahap selanjutnya yang dilaksanakan oleh peneliti adalah tahap desain. Pada tahap desain peneliti merancang konsep, bentuk, dan komponen media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*). Proses pertama yang dilakukan dalam tahap desain adalah menentukan komponen-komponen dalam media pembelajaran permainan monopoli matematika GAMALOKA yang terdiri dari papan permainan monopoli, kartu dana umum, kartu kesempatan, kartu hak milik, kartu soal, bidak atau pion, rumah, hotel, uang mainan, buku peraturan permainan dan materi.

Kemudian proses yang kedua peneliti membuat desain kerangka konseptual mengenai bentuk dan ukuran dari setiap komponen media pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan tahap *development* (pengembangan). Pada tahap *development* ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti. Pertama peneliti melakukan pengembangan produk yaitu dengan cara realisasi dari konsep desain pengembangan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*). Pada tahap ini, media pembelajaran diwujudkan dari kerangka konseptual menjadi suatu media pembelajaran yang lengkap dan siap digunakan. Dalam tahap pengembangan produk, peneliti melakukan serangkaian proses realisasi desain menggunakan *platform* desain grafis yaitu aplikasi *canva*.



Gambar 1. Desain Utuh Media GAMALOKA

Kemudian peneliti mencetak komponen-komponen media pembelajaran permainan monopoli matematika GAMALOKA seperti papan permainan dan kartu-kartu menggunakan kertas *art carton* 260/gram, cover buku peraturan permainan dan materi dicetak menggunakan kertas buffalo dan isi dari buku tersebut dicetak menggunakan kertas HVS, selain itu komponen lain seperti dadu; bidak; rumah; hotel; dan uang mainan dibeli secara langsung di toko mainan. *Packaging* media pembelajaran GAMALOKA terbuat dari kayu yang dilapisi dengan kertas *art carton* 260/gram yang sudah dilaminasi dan di desain berbentuk balok yang dapat dilipat seperti kotak papan catur. Hal ini bertujuan supaya seluruh komponen media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) dapat disimpan di dalamnya dan dapat bertahan lama. Berikut ini merupakan desain komponen-komponen yang ada di dalam media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*), diantaranya sebagai berikut:

1. Desain packaging atau kemasan permainan monopoli matematika GAMALOKA:



Gambar 2. Desain Packaging Media GAMALOKA

Packaging atau kemasan GAMALOKA dibuat berbentuk balok dengan ukuran 32 cm × 48 cm × 5 cm. Pada packaging GAMALOKA terdapat beberapa logo yaitu logo IAIN Kudus sebagai petunjuk bahwa produk media pengembangan yang dibuat

merupakan hasil produk penelitian mahasiswa IAIN Kudus dan logo Tadris Matematika IAIN Kudus sebagai petunjuk bahwa produk media pengembangan dibuat oleh mahasiswa Tadris Matematika IAIN Kudus. *Packaging* produk pengembangan media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) terbuat dari bahan dasar kayu yang dilapisi dengan kertas *art caton* 260/gram yang dilaminasi.

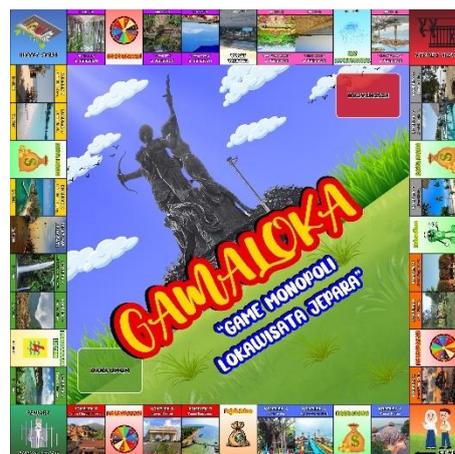
- Desain petak permainan monopoli GAMALOKA yang terdiri dari petak lokawisata jepara, *start*, masuk penjara, hanya lewat, bebas parkir, pelabuhan, terminal, kesempatan, dana umum, kebersihan dan pajak jalan:



Gambar 3. Desain Petak Permainan Monopoli GAMALOKA

Petak permainan monopoli matematika GAMALOKA terdiri dari dua ukuran, yaitu ukuran yang pertama 4 cm × 4 cm untuk petak start, petak penjara hanya lewat, petak masuk penjara dan petak bebas parkir. Kemudian ukuran yang kedua adalah 2,5 cm × 4 cm, ukuran ini digunakan untuk petak kompleks lokawisata Jepara, petak dana umum, petak kesempatan, petak pajak jalan, petak, kebersihan, petak perusahaan listrik, petak perusahaan air, petak pelabuhan, dan petak terminal. Petak kompleks lokawisata Jepara terdiri dari kompleks A, B, C, D, E, F, G dan H.

- Desain papan permainan monopoli matematika GAMALOKA:



Gambar 4. Desain Papan Permainan Monopoli GAMALOKA

Papan permainan monopoli matematika GAMALOKA memiliki ukuran 31 cm × 31 cm dan dicetak menggunakan kertas *art carton* 260/gram. Pada papan permainan monopoli ini dilengkapi dengan petak-petak monopoli matematika yang terdiri dari petak start, petak dana umum, petak kesempatan, petak kebersihan, petak pajak jalan, petak perusahaan listrik, petak perusahaan air, petak pelabuhan, petak terminal, petak masuk penjara, petak hanya lewat, petak bebas parkir dan petak kompleks lokawisata

dari kompleks A sampai kompleks H. Dalam papan permainan monopoli GAMALOKA ini juga terdapat tempat dana umum dan kesempatan yang digunakan sebagai tempat kartu dana umum dan kesempatan saat dilakukan permainan.

4. Desain kartu dana umum permainan monopoli matematika GAMALOKA:



Gambar 5. Desain Kartu Dana Umum

Kartu dana umum ini memiliki ukuran 6 cm × 4 cm dan berjumlah 18 kartu, dimana setiap kartu dana umum memiliki instruksi yang berbeda-beda. Kartu dana umum ini memiliki satu warna yaitu warna hijau. Kartu dana umum terdiri dari dua sisi, yaitu sisi depan yang berisikan instruksi dana umum yang didapatkan oleh pemain dan sisi belakang yang berisikan judul “dana umum” sebagai petunjuk bahwa kartu ini merupakan kartu dana umum. Kartu dana umum dicetak memakai kertas *art carton* dengan gramasi 260 gram.

5. Desain kartu kesempatan permainan monopoli matematika GAMALOKA:



Gambar 6. Desain Kartu Kesempatan

Kartu kesempatan dicetak memakai kertas *art carton* dengan gramasi 260 gram. Kartu kesempatan ini didesain dengan ukuran 6 cm × 4 cm dan berjumlah 18 kartu kesempatan dengan instruksi yang berbeda-beda pada setiap kartu. Kartu kesempatan memiliki satu warna yaitu warna merah dan kartu kesempatan ini memiliki dua sisi. Sisi depan pada kartu kesempatan berisikan instruksi yang didapatkan oleh pemain dan sisi belakang memiliki isi berupa judul “kesempatan” sebagai petunjuk bahwa kartu tersebut merupakan kartu kesempatan.

6. Desain kartu soal aritmatika sosial permainan monopoli matematika GAMALOKA:



Gambar 7. Desain Kartu Soal

Kartu soal berisikan soal-soal aritmatika sosial pada permainan monopoli GAMALOKA yang dapat dikerjakan oleh setiap pemain ketika ingin membeli sebuah petak kompleks lokawisata. Kartu soal didesain dengan ukuran 4 cm × 6 cm dan memiliki warna yang berbeda-beda setiap kompleknya. Setiap warna pada kartu soal menentukan komplek dan materi tentang aritmatika sosial yang berbeda-beda. Kartu soal dicetak memakai kertas *art carton* dengan gramasi 260 gram.

7. Desain kartu hak milik permainan monopoli matematika GAMALOKA:



Gambar 8. Desain Kartu Hak Milik

Kartu hak milik dicetak memakai kertas *art carton* dengan gramasi 260 gram. Kartu hak milik merupakan kartu dalam permainan monopoli yang diberikan kepada pemain ketika pemain membeli petak kompleks, petak perusahaan, petak pelabuhan dan petak terminal. Kartu hak milik ini didesain dengan ukuran 6 cm × 4 cm. Setiap set kartu hak milik dibedakan berdasarkan warna dan kode komplek pada setiap kartu.

8. Desain dadu permainan monopoli GAMALOKA:



Gambar 9. Desain Dadu

Dadu dalam pengembangan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 16 mm. Dadu yang digunakan memiliki 6 sisi dengan 6 angka dadu. Dalam pengembangan produk media pembelajaran permainan monopoli matematika ini dibeli secara langsung di toko mainan.

9. Desain bidak atau pion permainan monopoli GAMALOKA:



Gambar 10. Desain Bidak

Bidak atau pion yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) terbuat dari bahan plastik dan memiliki tinggi 2 cm. Bidak dalam media pembelajaran GAMALOKA terdiri dari 4 warna yaitu kuning, merah, biru, dan hijau. Setiap satu set media pembelajaran GAMALOKA diberikan 8 buah bidak sehingga media pembelajaran permainan monopoli matematika ini bisa dimainkan maksimal 8 peserta didik. Bidak yang digunakan dibeli secara langsung di toko mainan.

10. Desain rumah dan hotel permainan monopoli GAMALOKA:



Gambar 11. Desain Rumah dan Hotel

Rumah dan hotel dalam produk pengembangan media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) memiliki ukuran 1,5 cm dan terbuat dari bahan plastik. Hotel dan rumah dalam permainan monopoli digunakan sebagai investasi oleh pemain ketika pemain sudah memiliki petak tanah pada sebuah kompleks. Rumah dalam permainan monopoli matematika GAMALOKA memiliki warna hijau dan berjumlah 32 buah. Sedangkan hotel dalam permainan monopoli matematika GAMALOKA berwarna merah dan berjumlah 12 buah. Rumah dan hotel yang digunakan dalam media pembelajaran GAMALOKA dibeli secara langsung di toko mainan.

11. Desain uang mainan permainan monopoli GAMALOKA:



Gambar 12. Desain Uang Mainan

Uang mainan yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) berbahan kertas doff dengan ukuran 13 cm × 6 cm. Media pembelajaran GAMALOKA menggunakan uang mainan mulai dari pecahan 1.000 hingga 100.000. Uang mainan yang digunakan dalam media pembelajaran GAMALOKA dibeli secara langsung di toko mainan.

Proses berikutnya yang dilaksanakan oleh peneliti pada tahapan *development* yaitu melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Penilaian kelayakan media pembelajaran merupakan syarat atau tahapan yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sebelum melakukan uji coba produk pengembangan di tahap berikutnya yaitu *implementation* (Nababan, 2020). Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar P = 84% dengan kategori "sangat layak". Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata presentase penilaian sebesar P = 88% dengan kategori "sangat layak". Setelah melaksanakan penilaian kepada ahli materi dan ahli media, pada tahap *development* proses terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji coba tahap awal oleh kelompok kecil (Widianti, 2018). Uji coba tahap awal kelompok kecil ini dilakukan dengan 6 peserta didik kelas VII MTs Miftahul Huda Ngasem. Peneliti mengajak peserta didik belajar aritmatika sosial menggunakan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) dan kemudian memberikan angket respon peserta didik. Hasil rata-rata presentase penilaian uji coba terbatas kelompok kecil memperoleh hasil P = 93% dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) materi aritmatika sosial masuk dalam kategori "sangat layak" dan dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu *implementation* (implementasi).

Tahap *implementation* (implementasi) peneliti berada pada tahap penelitian lapangan (Sawal, 2023). Pada tahap ini yaitu melakukan uji coba pada kelompok besar yang diikuti oleh 35 peserta didik kelas VII MTs Miftahul Huda Ngasem. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*). Sehingga peserta didik terlibat secara langsung dalam penggunaan produk media pembelajaran. Setelah melakukan pengimplementasian produk media pembelajaran, langkah selanjutnya peneliti membagikan angket respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran yang sudah digunakan. Hasil perolehan nilai dari uji coba lapangan kelompok besar mendapatkan nilai keseluruhan yaitu 3.074 dengan rata-rata presentase penilaian yaitu P = 88% dengan kategori "sangat layak". Penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran matematika menjadi inovasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efektif dan menyenangkan (Afifah, 2023).

Tahap terakhir dari pengembangan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) yaitu evaluasi. Tahapan evaluasi bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) dan instrument pendukung produk. Tahap ini peneliti melakukan perbaikan disetiap tahapannya guna memperoleh produk media pembelajaran yang selaras dengan fungsinya serta mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial (Rusmayana, 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat

Eli Hermawati dan Myrna Apriany Lestari yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi seperti permainan monopoli peserta didik lebih mudah memahami materi sehingga media pembelajaran permainan monopoli dapat dijadikan alternatif dan edukasi media pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Hermawati & Lestari, 2024).

Simpulan

Proses pengembangan media pembelajaran GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) materi aritmatika sosial pada kelas VII MTs Miftahul Huda Ngasem Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian lapangan kepada 35 peserta didik mendapatkan hasil penilaian berjumlah 3.074 dengan perolehan rata-rata presentase penilaiannya sebesar $P = 88\%$ sehingga masuk ke dalam rentang skor 81%-100% dan masuk dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil tersebut maka GAMALOKA (*Game Monopoli Lokawisata Jepara*) materi aritmatika sosial masuk dalam kategori "sangat layak" sebagai media pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial khususnya digunakan di MTs Miftahul Huda Ngasem.

Daftar Pustaka

- Afifah, J. (2023). Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah dasar. *Repository STKIP PGRI Pacitan*, 1–23.
- Andriyanti, M. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONIKA) untuk Materi Aritmatika Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP SWASTA ADHYAKSA. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 3, 16–22.
- Anggoro, B. S. (2023). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Di SMP Muhammadiyah Kupang. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 122–129. <https://doi.org/10.59098/mega.v4i2.1244>
- Angraini, N., & Masykur, R. (2018). Modul Matematika Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Pokok Trigonometri. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 217. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2558>
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar Abstrak. 3(2), 67–71.
- Izah, S. J., Auliya, N. N. F. (2023). Pengembangan dan Kelayakan Media Pembelajaran KARMAGAMA (Kartu Matematika Bergambar Etnomatematika Rumah Adat Jawa). *Journal of Educational Learning and Innovation*, 1(2), 98–116. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1>
- Islam, M. S., & Fahmi, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Materi Komponen Ekosistem Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Tarakan. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika ...*, 624–630. https://repository.ubt.ac.id/index.php?p=show_detail&id=/index.php?p=show_det

- ail&id=4025&keywords=
- Izzan, A. & Nuraeni, N. (2023). Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31. *Jurnal Masagi, c*, 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>
- Lena, Y. L. M., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.11945>
- Mahendra, I. W. E. (2017). Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9257>
- Maria Editha Bela, Melkior Wewe, S. L. (2021). Pengembangan Modul Matematika Materi Aritmatika Sosial Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 391–400. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.461>
- Melati Zahrotul Umami, D. G. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Aritmatika Sosial. *AL FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–14.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657/14049>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- OECD "Programme for International Student Assessment (PISA)", 4 November 2024. <https://gpseducation.oecd.org/CountryProfile?primaryCountry=IDN&treshold=10&topic=PI>
- Ramadhani, Y. G., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa Kelas VIII Materi SPLDV dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 500–506. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Roza, M. Y. (2022). Pengembangan Aplikasi GOTHIC (Go Mathematics) Berbasis M-Learning pada Materi Himpunan Sebagai Mathematics Exercise bagi Siswa (Issue 39) [IAIN Kudus]. <http://repository.iainkudus.ac.id/9613/>
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19 (R. Hartanto (ed.); pertama). Widina Bhakti Persada.
- Sawal, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran M- DUOS (Multimedia-Domino Unity Of Sciences) Card untuk Kemampuan Representasi Matematis Pada Materi Aljabar [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/22878/>

-
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.
- Widianti, F. (2018). Pengembangan LKPD IPA Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Pokok Sistem Peredaran Darah pada Manusia untuk kelas VIII SMP/MTS [Universitas Islam Riau]. In *Applied Microbiology and Biotechnology*. <https://repository.uir.ac.id/4466/>